YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

*visit us on the web*
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

# Cómo jugar al Mahjong chino

# INTRODUCCIÓN

Mahjong, con sus coloridas fichas 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 una forma de juego de estilo cantonés para explicar el flujo del juego, junto con un sistema de puntuación basado en las reglas oficiales chinas (lista de fan de MCR). También te proporcionaremos una guía sencilla para calcular la puntuación.

En la variante que se enseña en este manual, el Mahjong chino se juega con cuatro jugadores sentados alrededor de una mesa, con un jugador designado como repartidor para la mano actual. Se mezclan las fichas, se lanzan los dados, se determinan los asientos y el repartidor, se construyen y se rompen los muros y se reparten las fichas. El primer jugador que completa una mano ganadora —normalmente formada por cuatro grupos y una pareja— y declara “Mahjong” finaliza la mano actual. Posteriormente se puntúa la mano ganadora y se intercambian fichas de puntuación o dinero.

Al jugar mahjong, tendrás que tomar decisiones estratégicas constantemente. Algunas decisiones te harán querer saltar de alegría y otras te harán desear haber decidido de otra manera. ¿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.



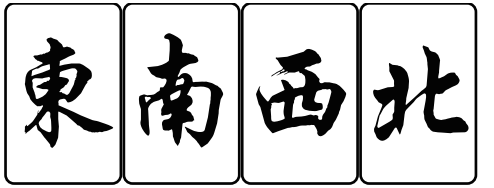
# IDENTIFICA TUS FICHAS

Tu juego de mahjong chino tiene 144 fichas jugables. También puede incluir varias fichas en blanco de repuesto en caso de que se pierdan otras fichas; estas fichas de repuesto no se utilizan durante la partida.

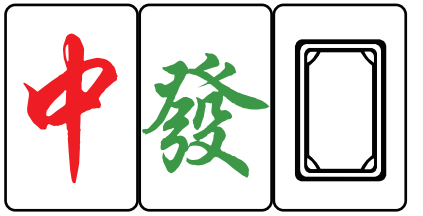
Las 144 fichas jugables se dividen en tres grupos con sus subgrupos:

**1. HONORES** (28 fichas)

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

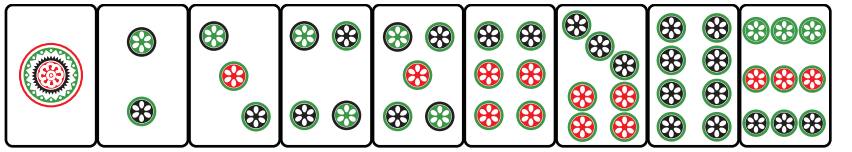



Dragones ( 三元牌 , sānyuánpái) (12 fichas – 4 de cada uno)

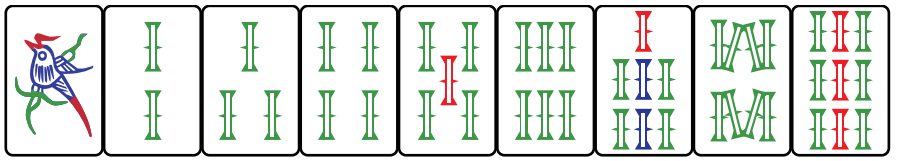



**2. PALOS** (108 fichas)

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

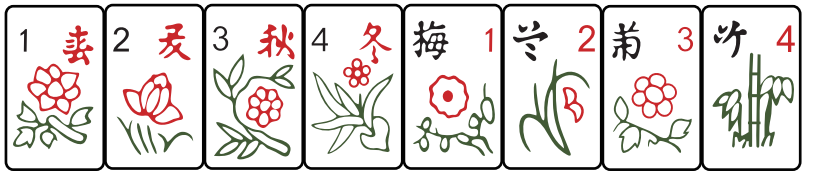


Bambúes o Bams ( 索子牌 , suǒzǐpái) (36 fichas – 4 de cada uno)



Caracteres o Craks ( 万子牌 , wànzǐpái) (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. Según la puntuación basada en MCR, cada ficha de Flor o de Estación añade 1 fan a la puntuación final una vez que la mano ya califica para ganar. El fan de Flores y Estaciones no cuenta para el mínimo de 8 fan de MCR.
2. (Regla opcional) Algunas reglas de casa permiten que un jugador gane inmediatamente la mano actual si reúne las ocho fichas de Flores y Estaciones. Otros grupos solo las cuentan como bonificación. Pónganse de acuerdo sobre esta regla antes de comenzar.

**FICHAS BLANCAS DE REPUESTO**

Tu juego puede contener varias fichas en blanco. Estas son fichas de repuesto en caso de que extravíes otras fichas de tu juego. No se utilizan para jugar.



# IDENTIFICA TODAS LAS DEMÁS PIEZAS DEL JUEGO

**1. Dados**

Tu juego puede incluir dos o tres dados. Los procedimientos descritos en este manual utilizan dos dados para determinar al repartidor (asiento "Este") y para romper el muro. Si se incluye un tercer dado, déjalo a un lado, a menos que el grupo haya acordado una regla de casa que lo utilice.

**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

# ¡EMPIEZA A JUGAR!

El Mahjong chino se puede dividir fácilmente en ocho etapas:

- Disponer los asientos ( 方位 , fāngwèi)
- Elegir al repartidor ( 打庄 , dǎzhuāng)
- Mezclar y construir los muros ( 叠牌 , diépái)
- Romper el muro ( 开牌 , kāipái)
- Colocar las fichas ( 做牌 , zuòpái)
- Jugar por turnos
- Declarar Mahjong ( 和牌 , húpái)
- Calcular la puntuación ( 算牌 , suànpái)

La mayoría de las variaciones de los juegos de mahjong en China afectan a la Etapa 1 (disposición de los asientos) y la Etapa 8 (puntuación). También existen variaciones en el número de fichas utilizadas y en los rituales de intercambio de fichas.

Mahjong es único en el sentido de que no existe un único conjunto universal de reglas. Cuando se reúnen jugadores acostumbrados a distintas variantes, primero deben ponerse de acuerdo sobre las reglas que utilizarán. Algunos dicen que esto es lo que le da al mahjong su encanto especial.

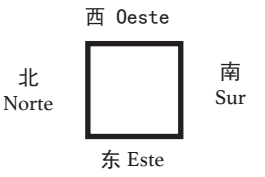
Una cosa importante en la que hay que ponerse de acuerdo es la puntuación (más sobre esto más adelante) y si jugarán con fichas de puntuación o con dinero real. Si juegan con fichas de puntuación, asignen un valor a cada tipo de ficha y den a cada jugador el mismo total inicial, por ejemplo, 1000 puntos. Si juegan por dinero, pónganse de acuerdo antes de empezar sobre el valor inicial y las unidades que usarán.

- **Disponer 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, dos jugadores podrían colaborar fácilmente descartando deliberadamente fichas favorables que el otro jugador pudiera reclamar (más sobre esto más adelante). Por eso, es recomendable determinar los asientos al azar y cambiarlos entre partidas. Los principiantes pueden saltarse esta etapa.



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




Ten en cuenta que la disposición no corresponde a la de un mapa occidental. Sigue el orden chino “este-sur-oeste-norte”. Si tienes indicadores de Viento en forma de moneda, colócalos boca abajo y mézclalos. Cada jugador elige uno al azar para determinar su asiento.

Si no hay indicadores de monedas disponibles, toma una ficha de cada uno de los cuatro Vientos, coloca las cuatro fichas boca abajo y mézclalas. Después, cada jugador roba una ficha para determinar su asiento.

- **Elegir al repartidor (打庄 , dǎzhuāng)**

El jugador sentado en “Este” comienza como repartidor. Si te saltaste el paso 1 y te sentaste 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 que obtenga el total más alto se convierte en el repartidor y pasa a ocupar el asiento “Este”.

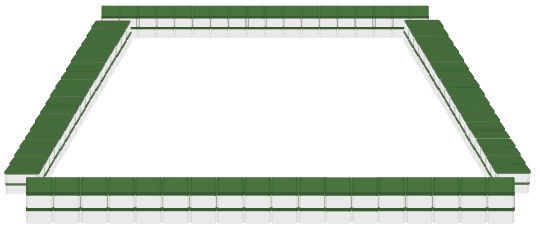
La segunda forma, y más tradicional china, de hacer esto es que un jugador elegido (es decir, el anfitrión/anfitriona) lance los dados y luego cuente alrededor del círculo en sentido antihorario hasta el número total de los dados. El último jugador contado se convierte en el repartidor y ahora es “Este”.

- Mezclar y construir los muros **(叠牌 , diépái)**

Si juegan con las 144 fichas jugables, colóquenlas boca abajo en el centro de la mesa y mézclenlas bien.

Luego, cada jugador construye un muro de 18 pilas de largo y dos fichas de alto, para un total de 36 fichas por muro. La imagen a continuación muestra esta configuración de 144 fichas.

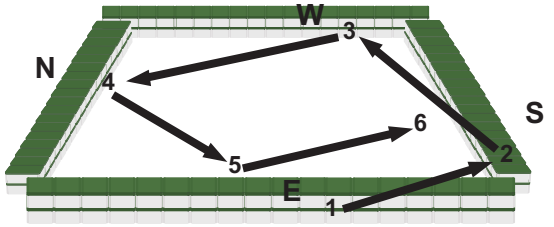
Si juegan sin las ocho fichas de Flores y Estaciones, como se explica en la página 3, utilicen 136 fichas.



- **Romper el muro (开牌 , kāipái)**

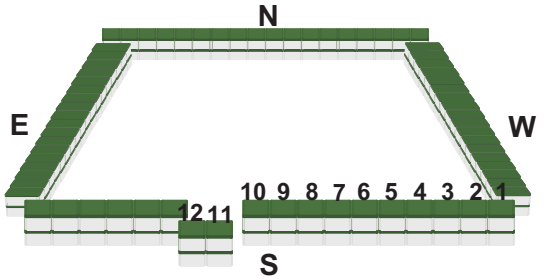
Primero, para determinar de qué lado comenzar a romper el muro, el repartidor (Este) tira los dados y, comenzando por él mismo, cuenta los jugadores alrededor de la mesa en el sentido contrario a las agujas del reloj hasta alcanzar el total de la tirada de dados. Este es el lado donde comenzará la rotura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

El jugador sentado en el lado elegido para romper el muro luego tira los dados y suma el total de su tirada y el total de la tirada del repartidor para determinar por dónde empezar a romper el muro. Comenzando desde el lado derecho del muro del jugador elegido, cuenta las pilas de fichas de derecha a izquierda hasta alcanzar el total de ambas tiradas de dados. El muro se rompe en este lugar y el repartidor 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).

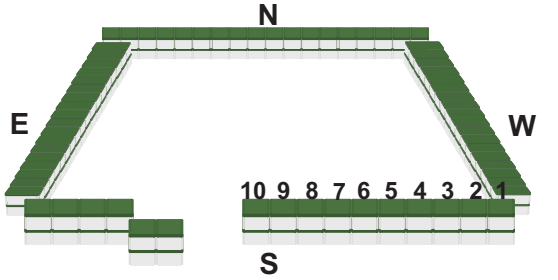





*Ejemplo: si el repartidor saca un 2 y un 4, cuenta un total de 6 en sentido antihorario comenzando por él mismo. El lado elegido será el Sur. Nota sobre los diagramas: en los dos diagramas siguientes, la vista se gira para que el muro Sur aparezca en la parte inferior. La disposición relativa de los asientos no cambia.*




*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 repartidor 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 repartidor 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. Las fichas se roban del Muro vivo a partir de la ruptura, siguiendo el orden del muro.

A continuación, el repartidor 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 repartidor 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.

Antes de que el repartidor haga el primer descarte, cada jugador revisa las fichas que recibió. Si un jugador tiene una ficha de Flor o de Estación, debe exponerla inmediatamente, dejarla a un lado y robar una ficha de reemplazo del Muro muerto. Si la ficha de reemplazo también es una Flor o una Estación, debe exponerla y robar otra ficha de reemplazo. Este proceso se repite hasta que reciba una ficha que no sea de Flor ni de Estación. Durante la partida, si un jugador roba una ficha de Flor o de Estación, procede de la misma manera: la expone, la deja a un lado y roba una ficha de reemplazo del Muro muerto antes de continuar su turno. Las fichas de Flores y Estaciones se utilizarán posteriormente para calcular la puntuación.

- **Colocar las fichas (做牌 , zuòpái)**

Ahora comienza la estrategia. Cada jugador ordena las fichas de su mano —en un bastidor, si utiliza uno— de forma lógica para empezar a construir una MANO DE MAHJONG ganadora.

El objetivo del mahjong es formar una MANO DE MAHJONG ganadora, normalmente compuesta por cuatro grupos y una pareja. Cada grupo puede ser un CHOW, PUNG o KONG, y los grupos pueden estar ocultos o expuestos.

Nota: Comienza organizando tus fichas con las combinaciones evidentes 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)**

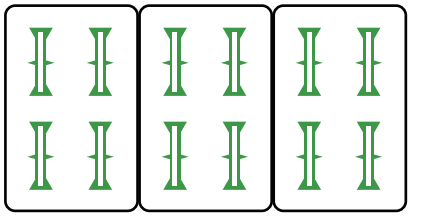
Un chow consiste en tres fichas consecutivas del mismo palo. Ejemplo:

Hay dos tipos de chows:

1. Un chow oculto se forma únicamente con fichas que tú mismo has robado del muro y permanece oculto en tu mano.
2. Un chow expuesto se forma reclamando el último descarte del jugador a tu izquierda, es decir, el jugador que actuó inmediatamente antes que tú. Para reclamarlo, declara “chow” en voz alta, toma la ficha descartada y expón el chow completo para que todos lo vean. Después, descarta una ficha. El juego se reanuda con el jugador a tu derecha.
   Nota: Para formar un chow, solo puedes reclamar el último descarte del jugador a tu izquierda.

- **PUNG (碰牌 , pèngpái)**

Un pung consiste en tres fichas idénticas. Ejemplo:

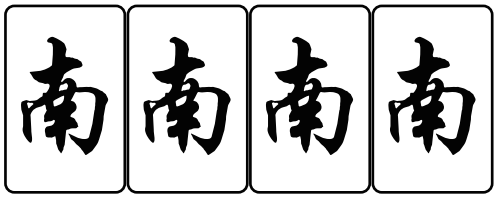


Hay dos tipos de pungs:

1. Un pung oculto se forma únicamente con fichas que tú mismo has robado del muro y permanece oculto en tu mano.
2. Un pung expuesto se forma reclamando una ficha descartada por cualquier jugador. Para reclamarla, declara inmediatamente “pung” en voz alta —antes de que el siguiente jugador robe o reclame el descarte—, toma la ficha descartada y expón el pung completo para que todos lo vean. Después, descarta una ficha. El juego se reanuda con el jugador a tu derecha.
   Nota: Para formar un pung, puedes reclamar el último descarte 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.
- Para un kong añadido, añade una cuarta ficha idéntica a un pung expuesto que ya tengas frente a ti.

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

Un kong expuesto puede formarse utilizando el último descarte de cualquier jugador junto con tres fichas idénticas de tu propia mano. Para reclamar el descarte, declara inmediatamente “kong” en voz alta —antes de que el siguiente jugador robe o reclame esa ficha—, toma la ficha descartada y expón el kong completo para que todos lo vean. Después, roba una ficha de reemplazo del Muro muerto y descarta una ficha. El juego se reanuda con el jugador a tu derecha.

Nota: Los kongs ocultos y los kongs añadidos se forman únicamente con tus propias fichas.

## Jugar por turnos

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

Cualquier jugador puede reclamar el descarte más reciente para declarar Mahjong si esa ficha completa una mano ganadora.

Nota: si Oeste o Norte puede utilizar el descarte de Este para formar un pung o un kong, ese jugador puede declarar “pung” o “kong” y reclamar el descarte.



Juega entonces inmediatamente, saltándose a Sur: toma el descarte, expone el pung o el kong, roba una ficha de reemplazo del Muro muerto si ha declarado un kong y luego descarta una ficha. El juego continúa con el jugador situado a su derecha.

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

- **Declarar Mahjong (和牌 , húpái)**

Una mano ganadora estándar de Mahjong consiste en cuatro grupos — chows, pungs o kongs— y una pareja. 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 vivo durante su turno. En ese caso, declara “Mahjong” y revela su mano completa. Un jugador también puede ganar con la ficha descartada por otro jugador. En ese caso, declara “Mahjong”, reclama la ficha descartada y revela su mano completa.

Una mano ganadora estándar contiene normalmente 14 fichas. Sin embargo, cada kong declarado añade una ficha física adicional, porque un kong contiene cuatro fichas, aunque sigue contando como un solo grupo.

Una vez declarado Mahjong, la mano actual termina y se puntúa la mano del ganador.

Si nadie ha declarado Mahjong cuando ya no quedan fichas disponibles para robar en el Muro vivo, la mano actual termina sin ganador.

- **Calcular la puntuación (算牌 , suànpái)**

Hay muchas formas de puntuar la mano del ganador.

En el sistema utilizado para los ejemplos de este manual, el valor de la mano ganadora se determina por la cantidad de fan ( 番 , fān) que obtiene. Según la lista de fan de MCR utilizada para estos ejemplos de puntuación, los patrones van de 1 a 88 fan. La Mano de pollo ( 鸡和 , jīhú), una mano ganadora válida que no cumple ningún otro patrón puntuable, vale 8 fan según MCR.

Según MCR, una mano ganadora debe alcanzar al menos 8 fan a partir de patrones de puntuación que no sean de Flores para ser válida. El fan de Flores y Estaciones se añade una vez que la mano ya califica. Para el juego casual, el grupo puede elegir un mínimo diferente; pónganse de acuerdo antes de empezar.

Cada ficha de Flor o de Estación añade entonces 1 fan extra a la puntuación del jugador ganador.

(Regla opcional de casa: algunos grupos añaden 1 fan si el ganador no tiene ninguna ficha de Flor o de Estación.) En el sistema de pago simplificado para partidas casuales utilizado en este manual, si se declara Mahjong reclamando el descarte de otro jugador, solo el jugador que descartó la ficha ganadora paga al ganador. Si se declara Mahjong por robo propio, los otros tres jugadores pagan al ganador.

Pónganse de acuerdo sobre los valores de pago antes de jugar; por ejemplo, el grupo puede utilizar 1 fan = 1 ficha de puntuación.

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!

- **Terminar el juego**

Una vez que se haya pagado al ganador, puede comenzar una nueva mano. Si el repartidor ganó la mano, o si la mano terminó sin ganador porque ya no quedaban fichas disponibles para robar en el Muro vivo, el repartidor



sigue siendo el mismo para la mano siguiente. De lo contrario, el jugador a la derecha del repartidor se convierte en el nuevo repartidor.

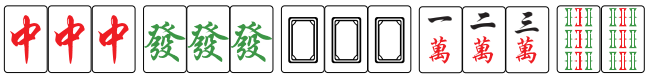
Una partida completa de Mahjong consta de 4 rondas. Cada ronda incluye una rotación completa del repartidor: primero Este, luego Sur, Oeste y Norte. Por lo tanto, una partida completa contiene un mínimo de 16 manos. Este número puede ser mayor si el repartidor gana y conserva el puesto durante varias manos antes de pasarlo al siguiente jugador.

# EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

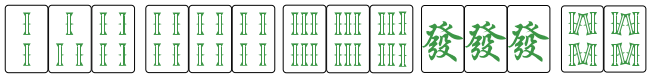
## • 88 Fan (八十八番)

Cuatro grandes vientos
大四喜

Los tres grandes dragones
大三元



Todo verde
绿一色



solo 2, 3, 4, 6, 8 de bambú y el dragón verde

Nueve Puertas
九莲宝灯

Una mano de un solo palo formada por 1112345678999 más una ficha adicional del mismo palo; en este ejemplo, la ficha adicional es un 1.

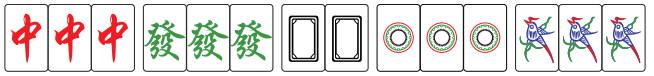
Trece huérfanos
十三幺

## • 64 Fan (六十四番)

Todas las terminales
清幺九

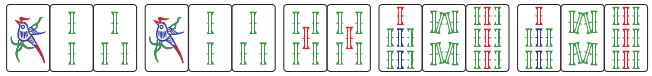
Cuatro pequeños vientos
小四喜

Los tres pequeños dragones
小三元



Todos los honores
字一色

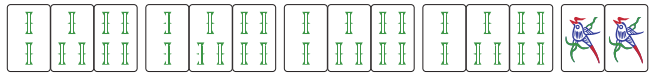
Chows terminales puros
一色双龙会



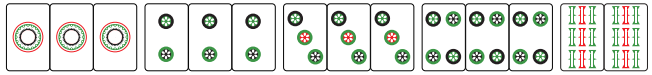
Incluye dos chows terminales (123 y 789) del mismo palo (cada uno aparece dos veces), más una pareja de 5 de ese palo.

## • 48 Fan (四十八番)

Cuatro chows idénticos (un solo palo)
一色四同顺



Cuatro pungs puros escalonados
一色四节高



## • 32 Fan (三十二番)

Cuatro chows puros escalonados
一色四步高

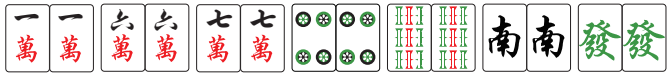
Tres kongs
三杠

Terminales y honores
混幺九

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

## • 24 Fan (二十四番)

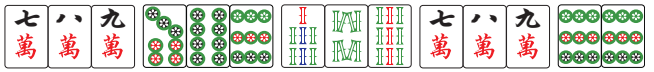
Siete pares
七对



Honores mayores y fichas tejidas
七星不靠

Palo puro
清一色

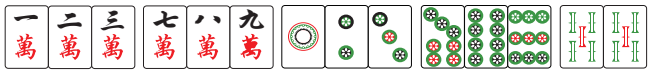
Fichas superiores
全大



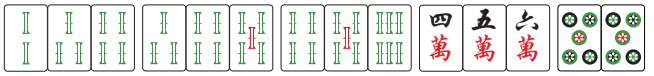
## • 16 Fan (十六番)

Escalera pura
清龙

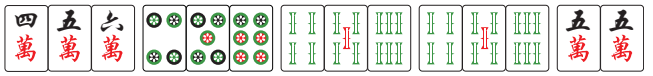
Chows terminales en tres palos
三色双龙会



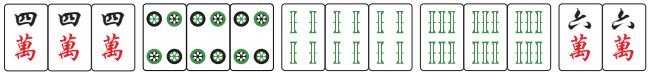
Chows puros escalonados
一色三步高



Todos los cincos
全带五

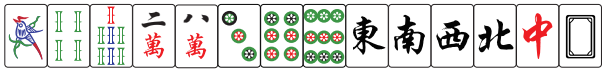


Triple pung
三同刻

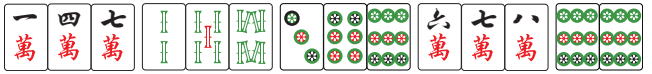


## • 12 Fan (十二番)

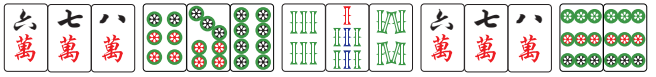
Honores menores y fichas tejidas
全不靠



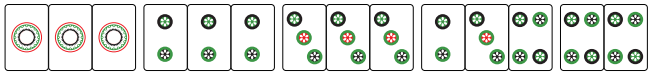
Escalera tejida
组合龙



Los cuatro superiores
大于五



Cuatro inferiores
小于五

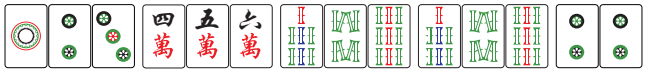




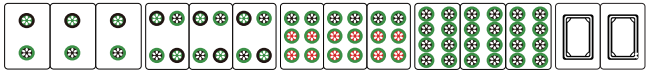
Tres pungs de Viento
三风刻

## • 8 Fan (八番)

Escalera mixta
花龙



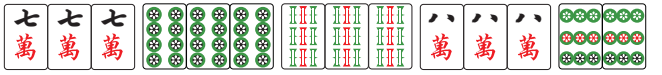
Fichas reversibles
推不倒



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.

Chow triple mixto
三色三同顺

Pungs escalonados mixtos
三色三节高

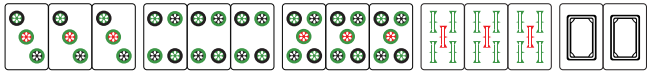


Mano de pollo
鸡和

Una mano ganadora válida que no cumple ningún otro patrón puntuable. Según la lista de fan de MCR, la Mano de pollo vale 8 fan.

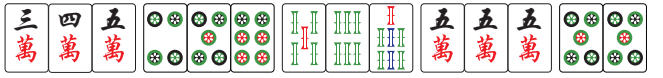
## • 6 Fan (六番)

Todos los pungs
碰碰和

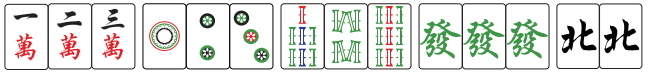


Un solo palo con honores
混一色

Chows escalonados mixtos
三色三步高



Todos los tipos
五门齐



## • 4 Fan (四番)

Mano exterior
全带幺

Dos kongs expuestos
双明杠

## • 2 Fan (二番)

Pung de dragón
箭刻

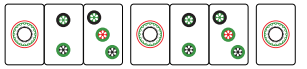
Viento predominante (viento de mesa)
圈风刻

Viento del asiento (viento del jugador)
门风刻

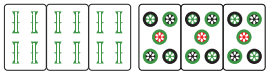
Todos los chows
平和

Cuatro chows y una pareja de fichas numeradas, sin fichas de honor. Las fichas terminales pueden aparecer como parte de un chow. Este patrón vale 2 fan; la mano completa ilustrada puede obtener fan adicionales por otros patrones.

Acaparador de fichas
四归一



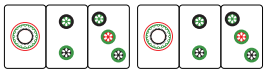
Dos pungs ocultos
双暗刻



Kong oculto
暗杠

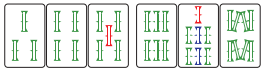
## • 1 Fan (一番)

Chow doble puro
一般高

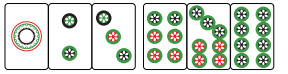


Chow doble mixto
喜相逢

Escalera corta
连六

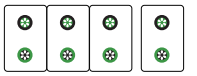


Dos chows terminales
老少副

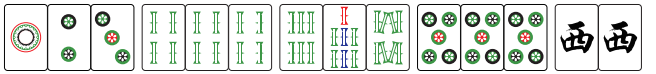


Pung de terminales u honores
幺九刻

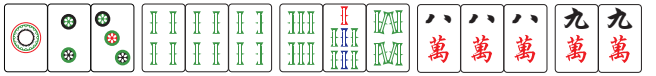
Kong expuesto
明杠



Un palo faltante
缺一门



Sin honores
无字



Fichas de Flores o Estaciones
花牌

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Version 1-80

©2026 Yellow Mountain Imports Inc.