



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2024 Yellow Mountain Imports Inc.

COME GIOCARE AL
MAHJONG CINESE

INTRODUZIONE

Il Mahjong, con le sue pedine colorate e i suoi rituali affascinanti, è innegabilmente uno dei passatempi preferiti dei cinesi. Viene spesso giocato da famiglie e amici in sessioni di maratona che possono iniziare la sera e durare fino all'alba del giorno successivo, e talvolta anche oltre. L'attrezzatura cinese per il Mahjong è più semplice della sua controparte occidentale; gli scaffali sono usati raramente e non ci sono tessere jolly.

Esistono, tuttavia, molte varianti regionali con regole uniche e metodi di punteggio complessi. Cantonese, Shanghainese, Taiwanese e Fukienese sono solo alcune delle miriadi di varianti del gioco base. In questo manuale ti faremo iniziare rapidamente con semplici regole del mahjong basate sul gioco cantonese (la variante più semplice), termini in inglese e cinese mandarino e punteggio basato sulle regole ufficiali cinesi. Ti forniremo anche una semplice guida al punteggio e ti indirizzeremo a libri e siti Web che ti aiuteranno ad aggiungere raffinatezza e strategia avanzata al tuo gioco.

Certe regole non cambiano mai. Il Mahjong cinese si gioca sempre con quattro giocatori seduti attorno a un tavolo, con un giocatore designato come mazziniere per un dato round. Le tessere vengono mescolate, vengono lanciati i dadi e iniziano i rituali che coinvolgono i posti a sedere, l'assegnazione e lo scambio delle tessere. Il primo giocatore che abbina una mano di (solitamente) 13 tessere e quindi "chiama Mahjong" termina il gioco. Successivamente si contano le tessere, si dichiara il vincitore e si scambiano gettoni o denaro.

Giocando a mahjong, dovrai costantemente prendere decisioni strategiche. Alcune decisioni ti faranno saltare di gioia, altre ti faranno venir voglia di tornare indietro. È preferibile scartare una tessera e ottenere un vantaggio? Oppure sarebbe più prudente restare con una mano decente? Proverai l'euforia di vincere una mano così come il rimorso per non essere stato abbastanza coraggioso da fare una scelta diversa. Come nel poker, imparerai molto sui tuoi avversari mentre giochi a mahjong e adeguerai la tua strategia in base ai loro punti di forza e di debolezza.

IDENTIFICA LE TUE TESSERE

Il tuo set di mahjong cinese ha 144 tessere. Potrebbero essere incluse diverse tessere vuote nel caso in cui alcune si perdano, ma queste non vengono utilizzate durante il gioco.

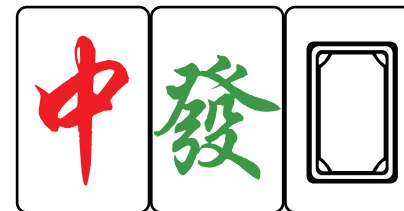
Le 144 tessere sono divise in quattro gruppi con i relativi sottogruppi:

1. ONORI (28 tessere)

Venti 风牌 fēngpái (16 tessere - 4 di ciascuno)

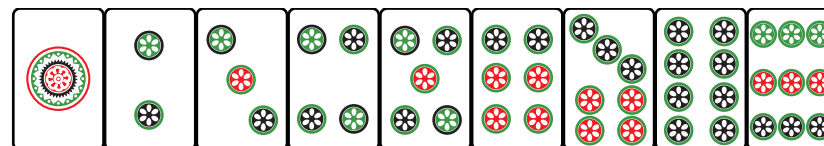


Draghi 三元牌 sānyuánpái (12 tessere - 4 di ciascuno)

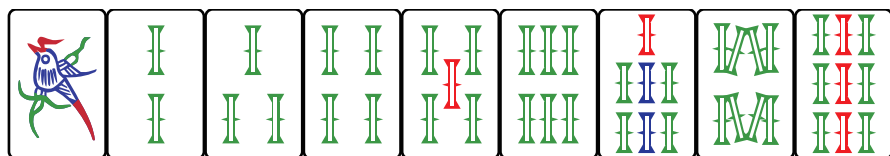


2. SEMI (108 tessere)

Cerchi o punti 筒子牌 tóngzipái (36 tessere - 4 di ciascuno)



Bamboos o Bams 索子牌 suozipái (36 tessere – 4 di ciascuno)



Caratteri o Craks 万子牌 wànzipái (36 tessere – 4 di ciascuno)



3. PIASTRELLE FIORI e STAGIONI 花牌 huāpái (8 ciascuno)



Molti giocatori cinesi scelgono di giocare senza fiori e tessere stagioni. In questo caso, diventa un gioco da 136 tessere. E se stai imparando il gioco per la prima volta, potresti voler lasciarli fuori. Le tessere Fiori e Stagioni vengono utilizzate come segue:

Se un giocatore pesca una tessera fiore o stagioni, deve immediatamente esporla, metterla da parte e pescare un'altra tessera. Ci sono due vantaggi nel possedere tessere fiori e stagioni:

1. Ogni tessera fiore o stagione vale un punto extra nel punteggio finale.
2. Se un giocatore accumula tutte e otto le tessere dei fiori e delle stagioni, vince il round a titolo definitivo.

4. VUOTI

Il tuo set potrebbe contenere diverse tessere vuote. Questi sono pezzi di ricambio nel caso in cui smarrissi altre tessere nel tuo set. Non vengono utilizzati durante il gioco.

DENTIFICA TUTTI GLI AITRI PEZZI DA GIOCO

1. Dadi

Il tuo set includerà due o tre dadi. I dadi vengono utilizzati all'inizio del gioco per selezionare la disposizione dei posti a sedere, selezionare il mazziere e rompere i muri.

2. Indicatori

Gli indicatori con i caratteri cinesi “nord”, “sud”, “est” e “ovest” vengono utilizzati per aiutare i giocatori a scegliere e ricordare chi siede dove. Come i rack, sono preferiti da alcuni giocatori ma non obbligatori. Gli indicatori possono variare da set a set, ma esistono due tipi fondamentali:

A. Indicatori di monete



Nord



Sud



Est



Ovest

B. Indicatori rotanti



NIZIA A GIOCARE!

Il Mahjong cinese può essere facilmente suddiviso in sette fasi:

1. Sistemazione dei posti 方位 fāngwèi
2. Scegli il rivenditore 打庄 dǎzhuāng
3. Mescolare e costruire il muro 叠牌 diépái
4. Rompiamo i muri 开牌 kāipái
5. Disporre le tessere 做牌 zuòpái
6. Chiama Mahjong! 和牌 húpái
7. Punteggio 算牌 suànpái
8. Turni

La maggior parte delle variazioni nei giochi di mahjong in Cina coinvolgono la Fase 1 (sistemazione dei posti) e la Fase 7 (punteggio). Ci sono anche variazioni nel numero di tessere utilizzate per giocare e rituali che prevedono lo scambio di tessere.

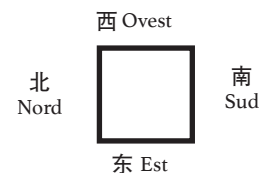
Il Mahjong è unico nel senso che non esistono regole rigide per il gioco e se i giocatori di mahjong si riuniscono da luoghi diversi, devono prima concordare le regole. Alcuni dicono che questo è ciò che dà al mahjong il suo fascino speciale.

Una cosa importante su cui concordare è il punteggio (ne parleremo più avanti) e se giocherai con fiches o soldi veri. In entrambi i casi, tutti iniziano con un bankroll. Se stai giocando con le fiches, assegna un valore in punti a ciascun tipo di fiches e dai a ogni giocatore 1000 punti con cui iniziare. Se giochi per soldi, ogni giocatore inizia con \$ 1 in monetine, \$ 10 in unità o qualunque cosa tu decida.

1. Sistemazione dei posti 方位 fāngwèi

La disposizione dei posti è importante per i giocatori cinesi di mahjong per due ragioni. Prima di tutto, dove ti siedi può significare un feng shui buono o cattivo (un sistema di feng shui basato sulla direzione della bussola e sul posizionamento degli oggetti domestici). In secondo luogo, sarebbe fin troppo facile per due giocatori imbrogliare scambiandosi scarti favorevoli (ne parleremo più avanti), quindi è una buona idea rendere la disposizione dei posti casuale e modificabile. I principianti possono saltare questa fase.

Ecco come appare la disposizione dei posti a sedere nel mahjong:



Nota che non è organizzata come una mappa occidentale. È organizzato in stile cinese secondo la frase “est-sud-ovest-nord”, come viene recitato in cinese.

Se disponi di indicatori del vento con monete, puoi scegliere la disposizione dei posti facendo in modo che ogni giocatore scelga una moneta a caso per determinare in quale posto si trova. Se non sono disponibili indicatori di moneta, puoi anche scegliere una tessera vento per ogni tessera vento e posizionarla a faccia in giù. , mescola e ogni giocatore sceglie una tessera per determinare il proprio posto.

2. Scegli il rivenditore 打庄 dǎzhuāng

Il giocatore seduto ad “Est” inizia come mazziere. Se hai saltato il passaggio 1 e ti sei seduto a caso attorno al tavolo, ci sono un paio di semplici modi per determinare il posto “Est”.

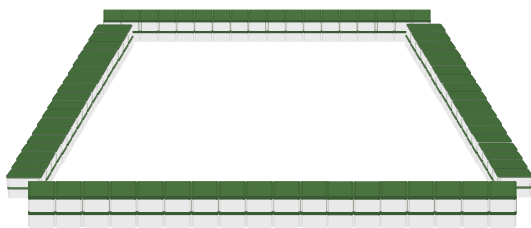
Il modo più semplice è che ogni giocatore lanci i dadi a turno. Il giocatore con il numero più alto diventa il mazziere e ora è “Est”.

Il secondo, e più tradizionale modo cinese per farlo, è che un giocatore scelto (cioè l'host/hostess) lanci i dadi e poi conti attorno al cerchio in senso antiorario fino al numero totale sui dadi. L'ultimo giocatore contato diventa il mazziere e ora è “Est”.

3. Mescolare e costruire il muro 叠牌 diépái

Tutte le 144 tessere vengono gettate al centro del tavolo a faccia in giù e mescolate il più forte e vigorosamente possibile.

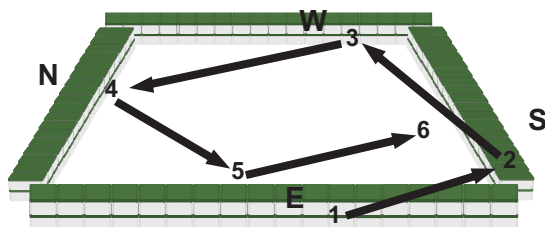
Quindi, ogni giocatore costruisce un muro di tessere lungo 18 tessere e alto due tessere. Apparirà come nell'immagine qui sotto:



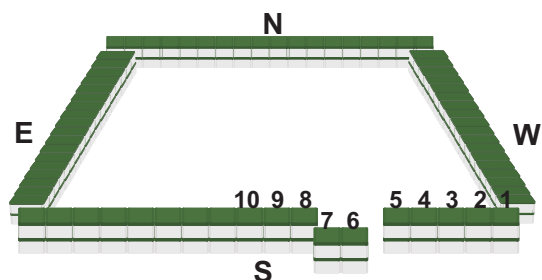
4. Rompiamo i muri 开牌 kāipái

Innanzitutto, per determinare da quale parte iniziare a rompere il muro, il mazziere (Est) lancia i dadi e, cominciando da se stesso, conta i giocatori attorno al tavolo in senso antiorario fino a raggiungere il totale del lancio dei dadi. Questo è il lato da cui inizierà la rottura del muro.

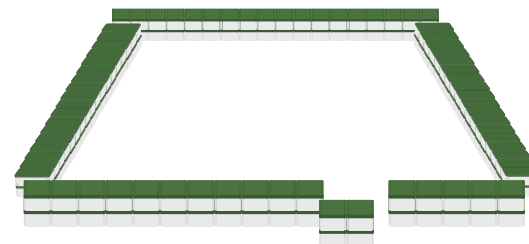
Il giocatore seduto sul lato scelto per la rottura del muro lancia quindi i dadi e somma il totale del proprio tiro e il totale del tiro del mazziere per determinare da dove iniziare a rompere il muro. Partendo dal lato destro del muro del giocatore scelto, conta la pila di tessere (da destra a sinistra) fino a raggiungere il totale di entrambi i tiri di dado. In questo punto il muro viene rotto e il mazziere prende per sé le quattro tessere successive a sinistra (due dalla riga superiore e due dalla riga inferiore). Le tessere a destra dell'interruzione sono conosciute come "Muro morto", mentre le tessere a sinistra sono conosciute come "Muro vivo".



Esempio: Se il dealer lancia un 2 e un 4, conta un totale di 6 in senso antiorario (in senso opposto alle lancette dell'orologio) partendo da se stesso. La parte prescelta sarà il Sud.



Esempio (continua): Il giocatore del Sud lancia quindi un 1 e un 3 per un totale di 4, che poi aggiunge al precedente tiro del mazziere di 6 per un totale complessivo di 10. Si contano 10 pile di tessere sul muro sud iniziando da destra a sinistra. Il mazziere prende quindi l'11° e il 12° stack.



Il giocatore successivo, alla destra del mazziere, riprende da dove il mazziere aveva interrotto e prende per sé le quattro tessere successive (due dall'alto e due dal basso). E continuando in senso antiorario, il giocatore successivo prende le quattro tessere successive (due in alto e due in basso). Questo processo continua finché ogni giocatore non ha 12 tessere.

Nota: i giocatori si alternano in senso antiorario. Tuttavia, le tessere vengono prelevate dal muro in senso orario.

Successivamente, il mazziere prende altre due tessere, per un totale di 14 tessere. Ogni altro giocatore, a turno, prende una tessera, dando a ogni altro giocatore un totale di 13 tessere. Ci sono due modi in cui il dealer può prendere le sue due tessere. Può prendere due tessere immediatamente e poi ogni giocatore dopo di lui prende la propria tessera. Oppure può prendere prima una tessera, poi ogni altro giocatore prende la sua tessera e poi il mazziere prende la sua seconda tessera.

Ora, se un giocatore deve scegliere una tessera fiore o stagioni, la piazza a faccia in su nel suo angolo e prende una tessera sostitutiva dal "Muro Morto". Le tessere dei fiori e delle stagioni verranno utilizzate per il punteggio in seguito.

5. Disposizione delle piastrelle 做牌 zuòpái

Ora inizia la strategia. Ogni giocatore dispone le tessere sul suo rack in ordine logico in modo da poter iniziare a realizzare il suo obiettivo di mettere insieme una perfetta MANO DEL MAHJONG.

L'obiettivo del mahjong: abbinare le tue tessere in una MANO MAH-JONG vincente come un CHOW, PUNG o KONG nascosto o esposto.

Nota: inizia disponendo le tessere con le corrispondenze ovvie a sinistra e le tessere che desideri scartare a destra. Potresti cambiare idea in seguito, ma questo è un buon punto di partenza.

Osserva attentamente gli altri giocatori mentre sistemano e scartano le loro tessere e prova a indovinare cosa stanno cercando di fare.

CHOW 吃牌 chīpái

Un chow è costituito da tre tessere in sequenza. Esempio:



Esistono due tipi di chow:

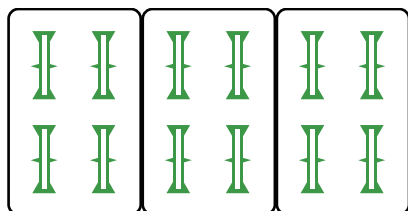
1. Un **cibo nascosto** segreto e tirato fuori dal muro quando è il tuo turno.
2. Un **cibo scoperto** ottenuto da uno scarto da parte di un giocatore il cui turno era immediatamente precedente al tuo. Per richiedere un chow, dichiara "chow" ad alta voce, richiedi lo scarto del giocatore precedente e rivela la tua nuova sequenza di chow affinché tutti possano vederla. Dopo lo scarto, il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.

Nota: puoi richiedere il cibo solo dagli scarti del giocatore alla tua sinistra.

PUNG 碰牌 pèngpái

Un pung è composto da tre tessere identiche. Esempio:

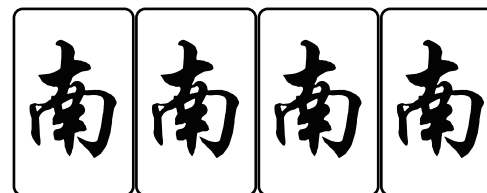
Esistono due tipi di pung:



1. Un **pung nascosto** che è segreto e disegnato dal muro quando è tuo giro.
 2. Un **pon scoperto** ottenuto da uno scarto da parte di qualsiasi giocatore. Per richiedere un Pung, dichiara "pung" ad alta voce prima che la persona successiva faccia il suo turno, richiedi gli scarti del giocatore e rivela la tua nuova sequenza Pung affinché tutti possano vederla. Dopo lo scarto, il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.
- Nota: puoi richiedere i pung a qualsiasi giocatore.

KONG 开杠 kāigàng

Un kong è composto da quattro tessere identiche, ma presenta alcune regole speciali. Esempio:



Un **kong nascosto** è segreto e viene estratto dal muro quando è il tuo turno. A quel punto hai una scelta: dichiarare il tuo **kong** agli altri giocatori oppure tenerlo segreto. Se lo dichiari, posiziona le quattro tessere a faccia in giù davanti alla tua mano, pesca una tessera sostitutiva dal "Muro Morto" e poi scarta una tessera per terminare il tuo turno. Altrimenti, puoi tenere il kong in mano per avere la flessibilità di usare tre tessere come pung e le tessere rimanenti come chow. Puoi sempre dichiarare un kong nascosto in un secondo momento durante il tuo turno dopo aver pescato una tessera dal muro o una tessera sostitutiva.

Un **kong scoperto** viene guadagnato da uno scarto da parte di qualsiasi giocatore. Per rivendicare un kong, dichiara "kong" ad alta voce, richiedi lo scarto e rivela la nuova sequenza di kong affinché tutti possano vederla. Poi pesca una tessera sostitutiva dal "Muro Morto" e scarta una tessera. Il gioco continua a destra con il giocatore successivo.

Nota: puoi reclamare i kong da qualsiasi giocatore.

Gioca a turni

Il gioco inizia con il dealer (Est). Il mazziere termina il suo turno scartando

una tessera scoperta al centro del tavolo. Ricorda, il mazziere ha iniziato con 14 tessere, quindi ora sarà sceso a 13 tessere, come tutti gli altri giocatori.

Il gioco continua in senso antiorario, con Sud che è il prossimo a giocare il turno. Il Sud ha la possibilità di 1) richiedere lo scarto dal Nord se può essere utilizzato per creare un chow, un pung o un kong, oppure 2) pescare una tessera dal Muro Vivente.

Nota: Se l'Ovest o il Nord sono in grado di utilizzare gli scarti dell'Est per realizzare un Pung o un Kong, può dichiarare Pung/Kong e richiedere lo scarto. Se dichiara Pung/Kong, allora farà il suo turno (saltando a Sud) richiedendo lo scarto, rivelando il Pung/Kong (pescando una tessera sostitutiva dal muro morto se viene dichiarato Kong), e poi scartando una tessera. Il gioco proseguirebbe quindi con il giocatore alla destra di quello che ha dichiarato Pung/Kong.

Se nessuno reclama lo scarto dell'Est, allora il Sud svolgerà il suo turno pescando una tessera dal Muro Vivente e poi scartando una tessera scoperta al centro del tavolo. Il gioco poi continua in senso antiorario attorno al tavolo verso ovest, poi nord, quindi di nuovo verso est.

Questo processo continua mentre ogni giocatore cerca di migliorare la propria mano, chiamando regolarmente "pung", "chow" e "kong". Bisogna usare cautela qui: poiché ogni tessera che scarti viene vista dagli altri giocatori, non passerà molto tempo prima che capiscano che tipo di mano stai cercando di costruire.

Nota: se più giocatori vogliono richiedere uno scarto, lo scarto va al giocatore con la priorità più alta in base a quanto segue:

1. Dichiarare il Mahjong (spiegato nella sezione successiva)
2. Pung o Kong
3. Mangiare

6. Chiama Mahjong (Vincere il gioco) 和牌 húpái

Una mano vincente nel Mahjong consiste in una combinazione di 4 serie di chow, pung o kong più 1 coppia.

Un giocatore può pescare la tessera vincente dal muro durante il proprio turno, nel qual caso dichiarano "Mahjong" e rivelano la sua mano. Un giocatore può anche vincere uno scarto di un altro giocatore. In questo caso, il giocatore dichiara "Mahjong" per rivendicare la tessera scartata e poi rivela la sua mano.

Una volta dichiarato il Mahjong, il gioco finisce ed è il momento di segnare la mano del vincitore!

Può anche succedere che nessuno abbia dichiarato Mahjong, ma tu abbia finito le tessere nel muro. In questo caso, la partita in corso termina con un pareggio senza vincitore.

7. Punteggio 算牌 suànpái

Esistono molti modi per segnare la mano del vincitore.

Un modo tradizionale cinese è il seguente. Il valore della mano del giocatore vincente è determinato dal numero di "fan" (番 fān) guadagnati. Secondo la tabella allegata, una mano può valere da zero fan per la fin troppo facile "mano di pollo" (鸡和 jīhé) fino a 88 fan per qualcosa di straordinario come una mano straordinaria come 'tredici orfani' (十三幺 shísānyao). Inoltre, ogni tessera fiore o di stagione aggiunge un punto fan extra al punteggio del giocatore vincitore (o viene aggiunto un ventaglio se non ne hai affatto).

Se il Mahjong è stato dichiarato scartato da un altro giocatore, allora colui che ha scartato la tessera vincente è l'unico tenuto a pagare il vincitore. Se il Mahjong è stato ottenuto tramite sorteggio autonomo, tutti gli altri tre partecipanti pagano il vincitore. Il pagamento si baserà sul punteggio concordato all'inizio della partita. Ad esempio, 1 "ventaglio" = 1 chip.

Ci sono molte, molte variazioni alle regole del punteggio. Il punteggio è il punto in cui entrano in gioco le variazioni regionali e le tradizioni tra famiglie e amici. Quindi crea le tue regole e tradizioni, divertiti e sii sempre aperto a nuovi modi di giocare!

8. Conclusione del gioco

Una volta pagato il vincitore, puoi iniziare un altro gioco. Se il mazziere ha vinto la mano, o non c'è stato alcun vincitore a causa dell'esaurimento delle tessere, il mazziere rimane lo stesso per la partita successiva. Altrimenti, la persona alla destra del mazziere diventa il nuovo mazziere.

Una partita completa di Mahjong consiste di 4 round (ogni round è un ciclo in cui il mazziere è Est-Sud-Ovest-Nord), per un minimo di 16 partite individuali. Questo numero potrebbe essere molto più grande se il dealer vince e continua a svolgere il ruolo di dealer per alcuni giochi prima di passare alla mano.

ESEMPI DI PUNTEGGIO

88 Fans 八十八番

I quattro grandi venti
大四喜



I 3 Grandi Draghi 大三元



Tutto verde 绿一色 - solo
2, 3, 4, 6, 8 di bambù e il drago



Nove Cancelli 九莲宝灯 -
Scala da 1 a 9 nello stesso seme,
con 1 e 9 aggiuntivi



Tredici orfani 十三幺



64 Fans 六十四番

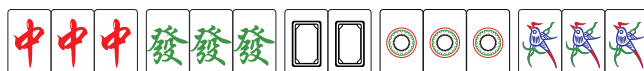
Tutti i terminali 清幺九



Piccoli Quattro Venti 小四喜



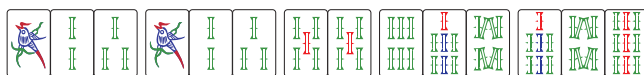
Piccoli 3 Draghi 小三元



Tutti gli onori 字一色

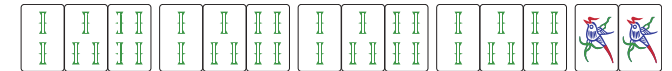


Chow puri 一色双龙会 -
include due sequenze identiche
dello stesso seme

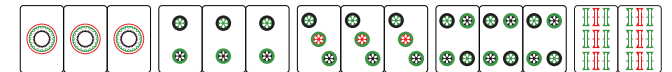


48 Fans 四十八番

Quad Chow 一色四同顺



Quattro Pung 一色四节高



32 Fans 三十二番

Quattro Chow 一色四步高



3 Re 三杠



Terminali e onori 混幺九
- Include tessellate 1, 9 e
tutte le onorifiche



24 Fans 二十四番

Sette coppie 七对



Maggiori onori 七星不靠



Scarico completo
清一色



Piastrelle superiori 全大

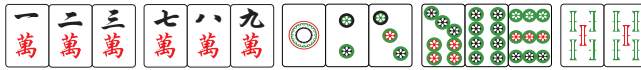


16 Fans 十六番

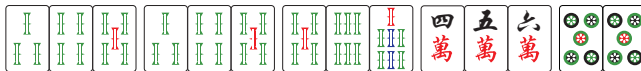
Puro dritto 清龙



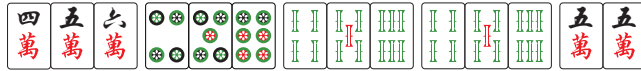
3 Chow adatti 三色双龙会



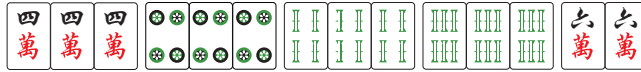
Chow puri 一色三步高



Tutti i cinque 全带五

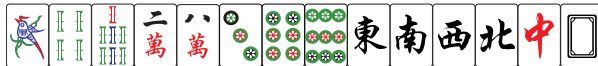


Triplo Pung 三同刻



12 Fans 十二番

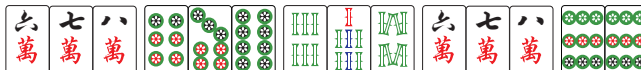
Maglia dritta 全不靠



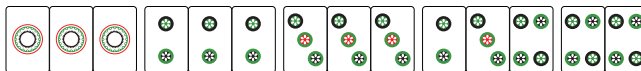
Onori minori 组合龙



Quattro superio 大于五



Quattro inferiori 小于五

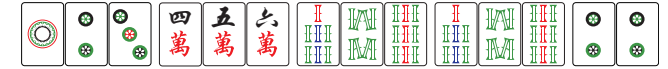


Tre grandi venti 三风刻

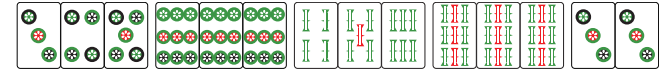


8 Fans 八番

Misto dritto 花龙



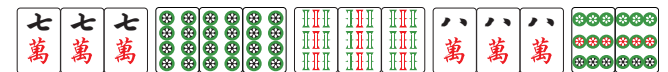
Piastrelle reversibili 推不倒



Misto 3 Chow 三色三同顺



Pungs misti 三色三节高



6 Fans 六番

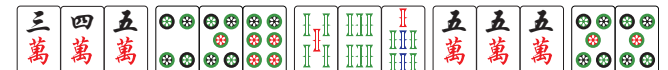
Tutti i Pung 碰碰和



Un tipo 混一色



Chow misti 三色三步高



Tutti i tipi 五门齐



4 Fans 四番

Mano esterna 全带么



Due Kong fusi 双明么



2 Fans 二番

Drago Pung 箭刻

Vento prevalente (vento da tavola) 圈风刻

Vento del sedile (vento del sedile) 门风刻

Tutti i Chow 平和

Maiale di tegola 四归一

Due Pung nascosti 双暗刻

Kong nascosto 暗杠

iFan 一番

Doppio Chow puro 一般高

Chow misto doppio 喜相逢

Breve rettilineo 连六

Due Chow terminali 老少副

Pung dei terminali 幺九刻

Kong fuso 明杠

Un Seme mancante annullato 缺一门

Nessun Onore 无字

Piastrelle di fiori 花牌

oFan 无番

Mano di pollo 鸡和

Chow, pung, kong e occhi con vari semi (non coerenti).
Questa mano è troppo facile: evitala!



Version 1-26

© 2025 Yellow Mountain Imports Inc.