A close-up photograph of mahjong tiles and dice. In the upper left, several stacks of tiles are visible, with the top tiles having a gold, textured surface and the bottom tiles being white. In the lower right, two white dice are shown on a dark, possibly black, tray with gold-colored decorative patterns. One die shows a red pips (one) and two black pips (two), while the other shows a red pips (one) and two black pips (two). A portion of a white tile with a blue character is visible in the bottom right corner.

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

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; le rastrelliere (rack) sono usate 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 (per il flusso di gioco), termini in inglese e punteggio basato sulle regole ufficiali cinesi (lista fan MCR). 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 mazziere 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 completa una mano vincente (di solito 14 tessere: quattro combinazioni e una coppia) e quindi “chiama Mahjong” termina il round. Successivamente si contano i punti, si dichiara il vincitore e si scambiano fiches 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.

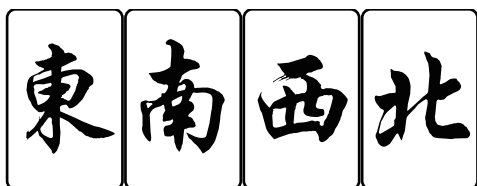
IDENTIFICA LE TUE TESSERE

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.

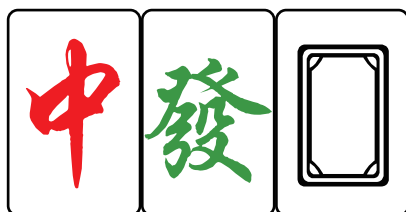
Le 144 tessere sono divise in quattro gruppi con i relativi sottogruppi:

1. ONORI (28 tessere)

Venti (风牌, fēngpái) (16 tessere - 4 di ciascuno)

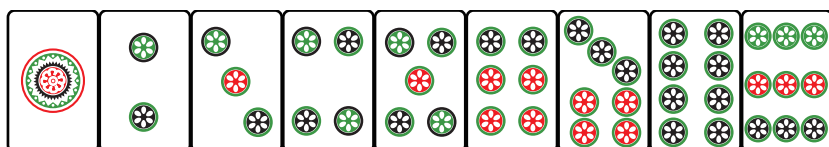


Draghi (三元牌, sānyuánpái) (12 tessere - 4 di ciascuno)

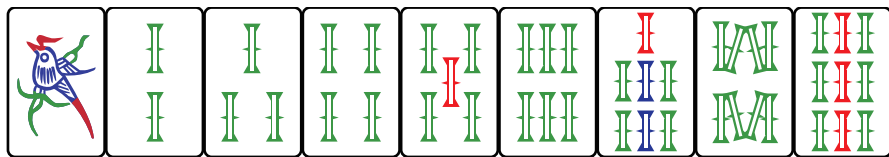


2. SEMI (108 tessere)

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



Bambù o Bams (索子牌, suozipái) (36 tessere - 4 di ciascuno)



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



3. TESSERE FIORI e STAGIONI (花牌, huāpái) (8 tessere totali)



Molti giocatori cinesi scelgono di giocare senza le tessere Fiore e Stagione. In questo caso, diventa un gioco da 136 tessere. Se stai imparando il gioco per la prima volta, potresti volerle lasciare fuori. Le tessere Fiore e Stagione vengono utilizzate come segue:

Se un giocatore pesca una tessera Fiore o Stagione, deve immediatamente esporla, metterla da parte e pescare una tessera sostitutiva dal Muro morto. Se questo accade durante il tuo turno, pesca immediatamente la tessera sostitutiva e poi scarta una tessera come di consueto. Ci sono due vantaggi nel possedere tessere Fiore e Stagione:

1. Ogni tessera Fiore o Stagione vale 1 fan extra nel punteggio finale.
2. (Regola opzionale) Se un giocatore accumula tutte e otto le tessere Fiore e Stagione, può vincere il round immediatamente se tutti sono d'accordo prima di iniziare.

4. VUOTI

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

IDENTIFICA TUTTI GLI ALTRI 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 il muro.

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



INIZIA A GIOCARE!

Il Mahjong cinese può essere facilmente suddiviso in otto fasi:

- Sistemazione dei posti (方位, fāngwèi)
- Scegli il mazziera (打庄, dǎzhuāng)
- Mescolare e costruire il muro (叠牌, dié pái)
- Rompere il muro (开牌, kāi pái)
- Disporre le tessere (做牌, zuò pái)
- Chiama Mahjong! (和牌, hù pái)
- Punteggio (算牌, suàn pái)
- 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.

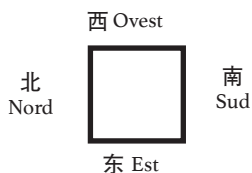
Il Mahjong è unico nel senso che non esistono regole rigide per il gioco e se i giocatori di mahjong si riuniscono da luoghi diversi, devono prima concordare le regole. Alcuni dicono che questo è ciò che dà al mahjong il suo fascino speciale.

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.

• 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 organizzata 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 vento e posizionarla a faccia in giù, mescolarle, e ogni giocatore sceglie una tessera per determinare il proprio posto.

- **Scegli il mazziere (打庄, dazhuāng)**

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”.

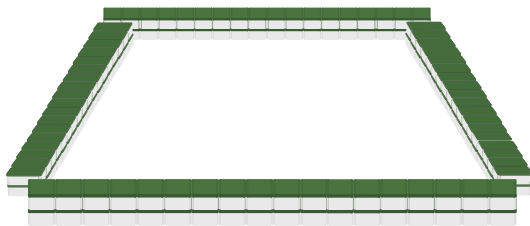
Il modo più semplice è che ogni giocatore lanci i dadi a turno. Il giocatore con il numero più alto diventa il mazziere e ora è “Est”.

Il secondo, e più tradizionale modo cinese per farlo, è che un giocatore scelto (cioè l'ospite) 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”.

- **Mescolare e costruire il muro (叠牌, dié pái)**

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

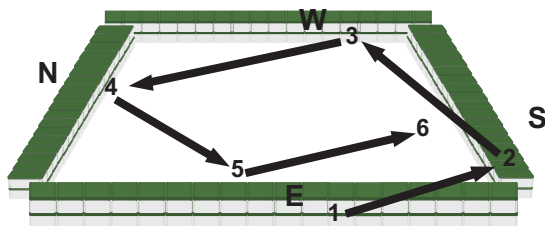
Quindi, ogni giocatore costruisce un muro di tessere lungo 18 tessere e alto due tessere. Apparirà come nell'immagine qui sotto:



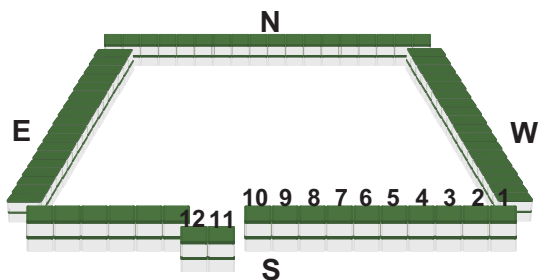
- Rompere il muro (开牌, kāipái)

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.

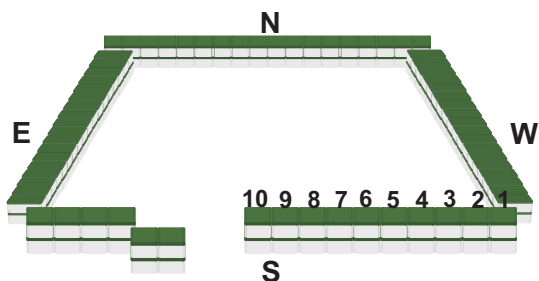
Il giocatore seduto sul lato scelto per la rottura del muro lancia quindi i dadi e somma il totale del proprio tiro e il totale del tiro del mazziere per determinare da dove iniziare a rompere il muro. Partendo dal lato destro del muro del giocatore scelto, conta la pila di tessere (da destra a sinistra) 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 sinistra dell'interruzione formano il Muro vivo (da cui si pescano le tessere durante il gioco). Una piccola sezione riservata vicino alla rottura è il Muro morto (a destra della rottura); serve per pescare tessere sostitutive (per Kong e per Fiori/Stagioni). Prima di iniziare, mettetevi d'accordo su quante pile formano il Muro morto (per principianti: 7 pile / 14 tessere).



Esempio: Se il mazziere 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^a e la 12^a pila.



Il giocatore successivo (in senso antiorario, cioè 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. Le tessere si pescano dal Muro vivo a partire dall'interruzione, seguendo l'ordine del muro.

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 mazziere 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. Dopo la distribuzione, il mazziere scarta una tessera per iniziare il round.

Se peschi una tessera Fiore o Stagione, esponila e segui la regola di sostituzione dal “Muro morto”. Le tessere dei fiori e delle stagioni verranno utilizzate per il punteggio in seguito.

- **Disporre le tessere (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 DI MAHJONG vincente, composta da combinazioni come CHOW, PUNG o KONG (nascosti o esposti).

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. Uno chow nascosto, che ottieni pescando le tessere dal muro quando è il tuo turno.
2. Uno chow scoperto, che ottieni utilizzando l'ultimo scarto del giocatore alla tua sinistra. Per richiedere uno chow, dichiara “chow” ad alta voce, prendi lo scarto e rivela la tua sequenza di chow affinché

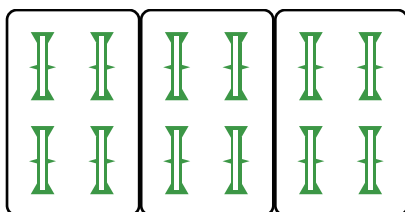
tutti possano vederla. Dopo aver completato il tuo turno, scarta una tessera; il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.

Nota: puoi richiedere uno chow solo dall'ultimo scarto del giocatore alla tua sinistra.

Se un giocatore pesca una tessera Fiore o Stagione, deve immediatamente esporla, metterla da parte e pescare una tessera sostitutiva dal “Muro morto”. Se questo accade durante il tuo turno, pesca immediatamente la tessera sostitutiva e poi scarta una tessera come di consueto. Le tessere Fiore e Stagione verranno utilizzate per il punteggio in seguito.

• PUNG (碰牌, pèngpái)

Un pung è composto da tre tessere identiche. Esempio:



Esistono due tipi di pung:

1. Un pung nascosto, che ottieni pescando le tessere dal muro quando è il tuo turno.
2. Un pung scoperto, che ottieni utilizzando lo scarto di qualsiasi giocatore. Per richiedere un pung, dichiara “pung” ad alta voce immediatamente (prima che il giocatore successivo peschi o rivendichi lo scarto), prendi lo scarto e rivela la tua terna (pung) affinché tutti possano vederla. Dopo, scarta una tessera; il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.

Nota: puoi richiedere un pung dallo scarto di qualsiasi giocatore.

• KONG (杠, gàng)

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



Un kong è composto da quattro tessere identiche. Quando formi un kong, devi dichiararlo e metterlo davanti a te.

- Per un kong nascosto, metti le quattro tessere a faccia in giù come gruppo.
- Per un kong scoperto (dichiarato), metti le quattro tessere a faccia in su come gruppo. Dopo aver dichiarato un kong (nascosto o scoperto), pesca immediatamente una tessera sostitutiva dal “Muro morto”. Poi continua il tuo turno normalmente e scarta una sola tessera. Un kong scoperto può essere ottenuto anche dallo scarto di qualsiasi giocatore. Per rivendicare un kong, dichiara “kong” ad alta voce, prendi lo scarto e rivela il tuo kong affinché tutti possano vederlo; poi pesca una tessera sostitutiva dal “Muro morto” e scarta una tessera. Il gioco continua con il giocatore alla tua destra.

Nota: puoi reclamare i kong da qualsiasi giocatore.

Gioca a turni

Il gioco inizia con il mazziere (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 dall’Est se può essere utilizzato per creare un chow, un pung o un kong, oppure 2) pescare una tessera dal Muro vivo.

Nota: Se l’Ovest o il Nord sono in grado di utilizzare lo scarto dell’Est per realizzare un Pung o un Kong, possono dichiarare Pung/Kong e richiedere lo scarto. Se uno di loro dichiara Pung/Kong, allora svolge il proprio turno (saltando il 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 prosegue quindi con il giocatore alla destra di chi ha dichiarato Pung/Kong.

Se nessuno reclama lo scarto dell'Est, allora il Sud svolgerà il suo turno pescando una tessera dal Muro vivo 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. Chow

• **Chiama Mahjong! (和牌 , húpái)**

Una mano vincente nel Mahjong consiste in una combinazione di 4 serie di chow, pung o kong più 1 coppia. Alcune mani vincenti speciali (come Sette coppie) non seguono questa struttura; fai riferimento alla tabella di punteggio se il tuo gruppo consente queste mani.

Un giocatore può pescare la tessera vincente dal muro durante il proprio turno; in quel caso dichiara "Mahjong" e rivela la sua mano completa (14 tessere). Un giocatore può anche vincere con lo 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 che le tessere nel muro si siano esaurite. In questo caso, la partita in corso termina con un pareggio senza vincitore.

• **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 0 fan per la fin troppo facile “mano di pollo” (鸡和 jīhé) fino a 88 fan per qualcosa di straordinario come “tredici orfani” (十三幺 shí sānyāo). Inoltre, ogni tessera Fiore o Stagione aggiunge 1 fan extra al punteggio del giocatore vincitore. (Regola opzionale: alcuni gruppi aggiungono 1 fan se non ne hai nessuna.) Nota: in molte regole ufficiali in stile torneo, una mano vincente deve raggiungere un minimo di fan (spesso 8 fan) per essere valida. Se giocate in modo casuale, potete ignorarlo: mettetevi d'accordo prima di iniziare. Se il Mahjong è stato dichiarato usando lo scarto di 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 con pesca autonoma, tutti gli altri tre partecipanti pagano il vincitore. Il pagamento si baserà sul punteggio concordato all'inizio della partita. Ad esempio, 1 fan = 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!

• 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 mazziere vince e continua a svolgere il ruolo di mazziere per alcune partite prima di passare il turno.

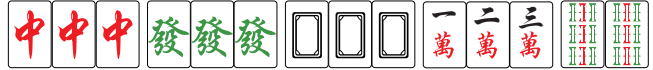
ESEMPI DI PUNTEGGIO

• 88 Fans (八十八番)

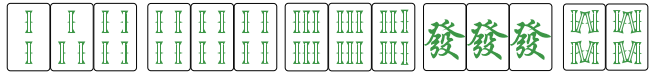
I quattro grandi venti
大四喜



I 3 Grandi Draghi
大三元



Tutto verde
绿一色



solo 2, 3, 4, 6, 8 di bambù e il drago verde

Novce Cancelli
九莲宝灯



Scala da 1 a 9 nello stesso seme, con 1 e 9 aggiuntivi

Tredici orfani
十三么



• 64 Fans (六十四番)

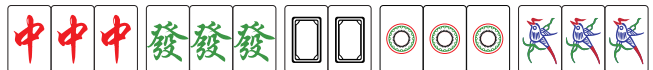
Tutti i terminali
清么九



Piccoli Quattro Venti
小四喜



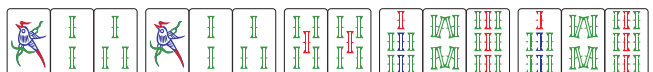
Piccoli 3 Draghi
小三元



Tutti gli onori
字一色



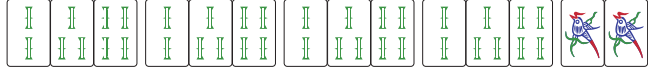
Chow puri
一色双龙会



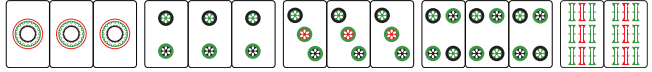
Include due chow terminali (123 e 789) dello stesso seme (ognuno compare due volte), più una coppia di 5 di quel seme.

• 48 Fans (四十八番)

Quattro chow identici (un solo seme) 一色四同順



Quattro Pung
一色四节高



• 32 Fans (三十二番)

Quattro Chow
一色四步高



3 Kong
三杠



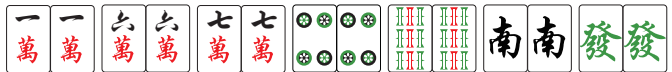
Terminali e onori
混幺九



Include tessere 1, 9 e tutti gli onori

• 24 Fans (二十四番)

Sette coppie
七对



Maggiori onori
七星不靠



Colore pieno
清一色



Tessere superiori
全大

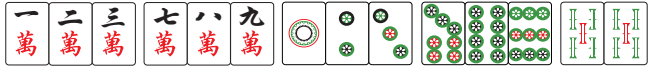


• 16 Fans (十六番)

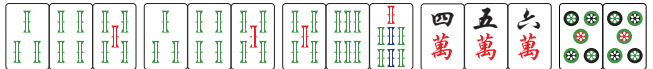
Puro dritto
清龙



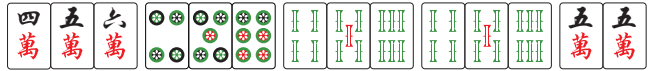
3 Chow adatti
三色双龙会



Chow puri a scalini
一色三步高



Tutti i cinque
全带五

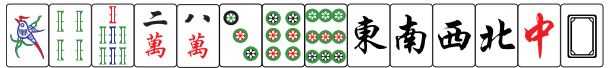


Triplo Pung
三同刻

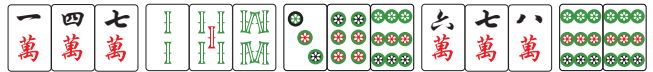


• 12 Fans (十二番)

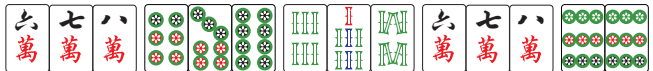
Maglia dritta
全不靠



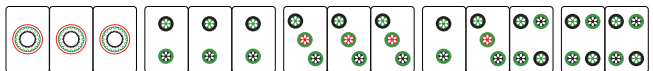
Onori minori
组合龙



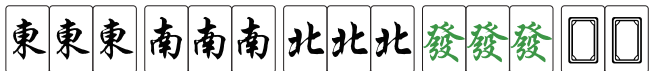
Quattro superiori
大于五



Quattro inferiori
小于五



Tre grandi venti
三风刻

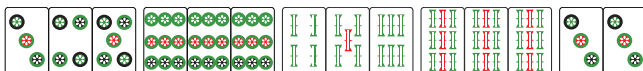


• 8 Fans (八番)

Misto dritto
花龙



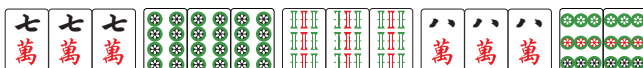
Tessere reversibili
推不倒



Misto 3 Chow
三色三同顺

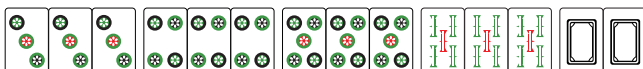


Pungs misti
三色三节高



• 6 Fans (六番)

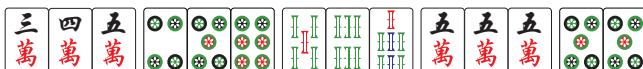
Tutti i Pung
碰碰和



Un seme con onori
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 esposti (2 kong esposti)
双明杠



• 2 Fans (二番)

Drago Pung
箭刻



Vento prevalente (vento da tavola)
圈风刻



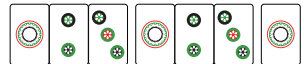
Vento del sedile (vento del giocatore)
门风刻



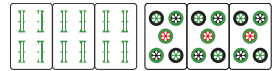
Tutti i Chow
平和



Accaparratore di tessere
四归一



Due Pung nascosti
双暗刻



Kong nascosto
暗杠



• 1 Fan (一番)

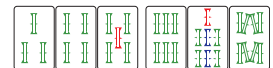
Doppio Chow puro
一般高



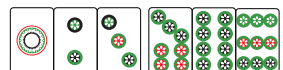
Chow misto doppio
喜相逢



Breve rettilineo
连六



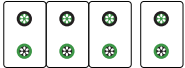
Due Chow terminali
老少副



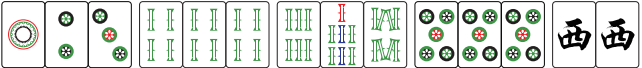
Pung dei terminali
 么九刻



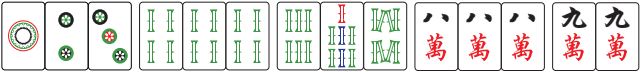
Kong esposto
 明杠



Un seme mancante
 缺一门



Nessun Onore
 无字



Tessere di fiori
 花牌



• o Fan (无番)

Mano di pollo
 鸡和



Chow, pung, kong e occhi con semi misti. Questa mano vale o fan: evitala a meno che non stiate giocando con regole casalinghe che la permettono.



