Impara a giocare a MAHJONG CINESE (Edizione a Carte)

www.ymimports.com

Introduzione

Il Mahjong cinese è un gioco di abilità, strategia e fortuna per quattro giocatori. Questa edizione a carte segue regole in stile cantonese adatte ai principianti e un sistema di punteggio semplificato basato sulla lista dei fan delle Regole di Competizione del Mahjong (MCR), adattato all'uso di carte da gioco di Mahjong cinese al posto delle tessere.

L'obiettivo del gioco è essere il primo giocatore a completare una mano vincente — 14 carte organizzate in quattro combinazioni e una coppia — e dichiarare "Mahjong!".

Esistono numerose varianti regionali del Mahjong cinese (cantonese, shanghaiese, taiwanese, del Fujian e molte altre), ciascuna con proprie regole e metodi di punteggio. Questa guida insegna una versione adatta ai principianti; se il tuo gruppo riunisce giocatori di tradizioni diverse, mettetevi d'accordo sulle regole della casa prima di iniziare.

Contenuto della confezione

Questo mazzo di carte da gioco di Mahjong cinese comprende:

- **144 carte da gioco di Mahjong cinese, che rappresentano:**
- Semi (Dots, Bams, Craks)
- Venti (Est, Sud, Ovest, Nord)
- Draghi (Rosso, Verde, Bianco)
- Fiori e Stagioni

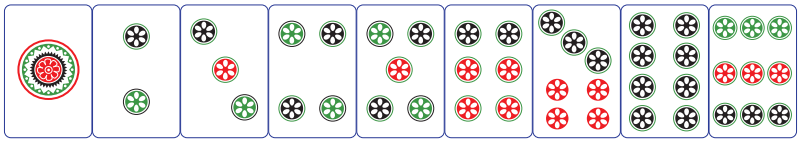
Non sono inclusi dadi, leggii, indicatori di vento né gettoni/bastoncini per le puntate. Basta mescolare e distribuire.

Panoramica del mazzo di carte

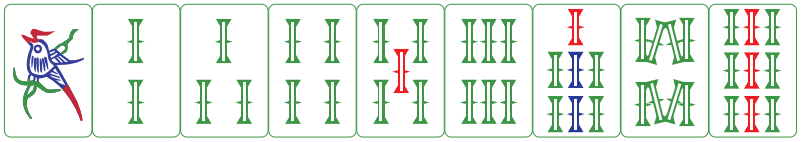
Le 144 carte si suddividono in tre gruppi con i relativi sottogruppi:

Semi (108 carte)

- Cerchi o Dots (筒子牌, tǒngzǐpái) — 36 carte, 4 di ciascuna, numerate da 1 a 9



- Bambù o Bams (索子牌, suǒzǐpái) — 36 carte, 4 di ciascuna, numerate da 1 a 9



- Caratteri o Craks (万子牌, wànzipái) — 36 carte, 4 di ciascuna, numerate da 1 a 9



Carte d'onore (28 carte)

- Venti (风牌, fēngpái) — 16 carte, 4 di ciascuno: Est, Sud, Ovest, Nord



- Draghi (三元牌, sānyuánpái) — 12 carte, 4 di ciascuno: Rosso, Verde, Bianco



Carte Fiore e Stagione (花牌, huāpái) (8 carte)

Molti giocatori cinesi scelgono di giocare senza le carte Fiore e Stagione. In tal caso, la partita si gioca con 136 carte. Se stai scoprendo il gioco per

la prima volta, potresti voler lasciare da parte anche tu queste carte. Le carte Fiore e Stagione funzionano così:



Se un giocatore pesca una carta Fiore o Stagione, deve esporla immediatamente, metterla da parte e pescare una carta sostitutiva dalla Riserva (vedi "Mescolare e distribuire", più avanti). Se ciò avviene durante il proprio turno, pesca subito la carta sostitutiva e poi scarta una carta normalmente.

Le carte Fiore e Stagione offrono due vantaggi:

1. Nel sistema di punteggio basato sulle MCR, ogni carta Fiore o Stagione aggiunge 1 fan al punteggio finale una volta che la mano è già qualificata per vincere. I fan di Fiore e Stagione non contano ai fini del minimo di 8 fan delle MCR.
2. Alcune regole della casa assegnano una vittoria immediata della mano in corso se un giocatore riunisce tutte e otto le carte Fiore e Stagione. Altri gruppi le contano semplicemente come punti bonus. Mettetevi d'accordo su questa regola prima di iniziare a giocare.

Numero di giocatori

- 4 giocatori, seduti attorno a un tavolo.

Riferimento punteggio

In questa guida, il punteggio del Mahjong cinese segue la lista dei fan delle MCR (da 1 a 88 fan). A differenza di alcune varianti di Mahjong, il riferimento completo per il punteggio — l'elenco completo delle combinazioni e degli esempi — si trova più avanti in questa stessa guida (vedi "Punteggio", più avanti), quindi non è necessaria una scheda punteggio separata. Consultalo per:

- confermare il valore in fan di una mano
- verificare il minimo di 8 fan delle MCR per le mani vincenti
- confermare le regole di punteggio/pagamento usate dal tuo gruppo

Iniziamo a giocare!

Il Mahjong cinese a carte si divide facilmente in sei fasi:

- Determinare i posti e il mazziere (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)
- Mescolare e distribuire (叠牌, diépái)
- Organizzare le proprie carte (做牌, zuòpái)
- Giocare i turni
- Dichiarare Mahjong! (和牌, húpái)
- Punteggio (算牌, suànpái)

La maggior parte delle variazioni tra i diversi modi di giocare a Mahjong in Cina riguarda la fase 1 (disposizione dei posti) e l'ultima fase (punteggio). Anche il numero di carte usate varia.

La particolarità del Mahjong è che non esistono regole fisse e immutabili: quando giocatori di Mahjong di provenienze diverse si incontrano, devono prima mettersi d'accordo sulle regole. Alcuni dicono che sia proprio questo a dare al Mahjong il suo fascino particolare.

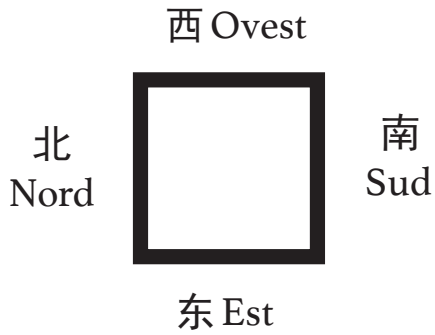
È importante accordarsi sul punteggio (ci torneremo) e sull'uso di gettoni punteggio o denaro. Con i gettoni: assegna un valore a ogni tipo di gettone e dai a ciascun giocatore lo stesso totale iniziale, ad esempio 1000 punti. Con il denaro: concordate in anticipo l'importo iniziale e le unità utilizzate.

Determinare i posti e il mazziere (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)

La disposizione dei posti è importante per i giocatori di Mahjong cinese per due motivi. Primo, il posto occupato può portare buono o cattivo feng shui (un sistema cinese di geomanzia basato sui punti cardinali e sulla disposizione degli oggetti in casa). Secondo, sarebbe troppo facile

per due giocatori mettersi d'accordo scartando deliberatamente carte favorevoli che l'altro potrebbe reclamare (ci torneremo) — è quindi meglio determinare i posti in modo casuale e cambiarli tra una partita e l'altra. I principianti possono saltare questo passaggio e sedersi semplicemente dove preferiscono.

> *Nota: la disposizione dei posti nel Mahjong cinese non segue una bussola occidentale. Segue l'ordine cinese "Est-Sud-Ovest-Nord", in senso antiorario intorno al tavolo.*



Questa edizione a carte non include dadi né indicatori di vento; i posti e il primo mazziere si determinano quindi in modo diverso rispetto alla versione a tessere.

Il metodo semplice: scegliete un giocatore che sia Est (il mazziere) per la prima partita. Per una partita informale, scegliete Est a caso e lasciate che gli altri tre giocatori si siedano dove preferiscono.

Per un approccio più tradizionale: mescolate il mazzo completo, quindi ogni giocatore pesca una carta e la rivela. Confrontate le carte pescate così: le carte d'onore battono le carte di seme, e i Draghi battono i Venti; tra le carte di seme, i numeri più alti battono quelli più bassi, indipendentemente dal seme. Il giocatore che ha pescato la carta più alta diventa il mazziere e occupa il posto "Est". Gli altri tre giocatori occupano gli altri tre posti, nell'ordine che preferiscono, e il gioco procede in senso antiorario a partire da Est: Est, Sud, Ovest, Nord.

In caso di parità per la carta più alta, solo i giocatori in parità pescano di nuovo per decidere. Una volta determinati i posti e il mazziere, rimettete

tutte le carte pescate nel mazzo prima di procedere al passaggio successivo.

Mescolare e distribuire (疊牌, diépái)

> *Nota: il Mahjong cinese si gioca tradizionalmente con un muro fisico di tessere, costruito e poi aperto in un punto determinato dal lancio dei dadi — un rituale affascinante, ma che richiede le tessere. Questa edizione a carte sostituisce quel rituale con un semplice mescolamento e distribuzione, per poter giocare ovunque un set completo di tessere non sarebbe pratico.*

Se giochi con tutte le 144 carte, mescolale bene e forma un unico mazzo coperto al centro del tavolo.

Iniziando dal mazziere (Est) e proseguendo in senso antiorario, distribuisci 13 carte a ciascun giocatore, poi dai una carta in più al mazziere, in modo che il mazziere abbia 14 carte e tutti gli altri giocatori ne abbiano 13.

Se giochi senza le otto carte Fiore e Stagione, come spiegato sopra, usa invece 136 carte e distribuisci allo stesso modo.

Dopo la distribuzione, metti da parte le 14 carte successive dalla cima del mazzo rimanente, coperte, senza guardarle. Questa è la Riserva. Le carte della Riserva vengono pescate solo come carte sostitutive — per le carte Fiore/Stagione e per i Kong, come spiegato più avanti — mai come pesca normale di turno. Le carte rimanenti formano il Mazzo di Pesca, usato per le pescate normali di turno.

Prima che il mazziere effettui il suo primo scarto, ogni giocatore controlla le carte che gli sono state distribuite. Se un giocatore ha una carta Fiore o Stagione, deve esporla immediatamente, metterla da parte e pescare una carta sostitutiva dalla Riserva. Se anche la carta sostitutiva è una carta Fiore o Stagione, la espone e pesca un'altra carta sostitutiva. Questo si ripete finché il giocatore non riceve una carta che non sia né Fiore né Stagione. Una volta sostituite tutte le carte Fiore e Stagione iniziali, il mazziere scarta una carta per aprire la mano.

Se un giocatore pesca una carta Fiore o Stagione durante la partita, procede allo stesso modo: la espone, la mette da parte e pesca una carta sostitutiva dalla Riserva prima di continuare il proprio turno. Le carte Fiore e Stagione vengono conteggiate più avanti, nel punteggio.

Organizzare le proprie carte (做牌, zuòpái)

Ora inizia la strategia. Organizza le carte della tua mano — la maggior parte dei giocatori le dispone a ventaglio in modo da essere gli unici a vederne il volto — in un ordine logico, mentre costruisci una MANO DI MAHJONG vincente.

L'obiettivo del Mahjong è costruire una MANO DI MAHJONG vincente, solitamente composta da quattro combinazioni e una coppia. Ogni combinazione può essere un CHOW, un PUNG o un KONG, e le combinazioni possono essere coperte o esposte.

> *Nota: inizia organizzando le tue carte separando le combinazioni evidenti dalle carte che vuoi scartare. Potrai cambiare idea più avanti, ma è un buon punto di partenza. Osserva attentamente gli altri giocatori mentre organizzano e scartano le loro carte, e cerca di indovinare cosa stanno cercando di costruire.*

CHOW (吃牌, chīpái)

Un chow è composto da tre carte consecutive dello stesso seme.

Esistono due tipi di chow:

1. Un chow coperto si forma interamente con carte pescate dal Mazzo di Pesca e tenute coperte in mano.
2. Un chow esposto si forma reclamando l'ultima carta scartata dal giocatore alla tua sinistra. Per reclamare un chow, annuncia "chow" ad alta voce, prendi la carta scartata e rivela il chow completo affinché tutti i giocatori possano vederlo. Poi scarta una carta. Il gioco prosegue con il giocatore alla tua destra.



Nota: una carta scartata può essere reclamata per un chow solo dal giocatore alla tua sinistra.

PUNG (碰牌, pèngpái)

Un pung è composto da tre carte identiche.

Esistono due tipi di pung:

1. Un pung coperto si forma interamente con carte pescate dal Mazzo di Pesca e tenute coperte in mano.
2. Un pung esposto si forma reclamando una carta scartata da qualsiasi giocatore. Per reclamare un pung, annuncia immediatamente "pung" ad alta voce — prima che il giocatore successivo peschi o reclami la carta scartata —, prendi la carta scartata e rivela il pung completo affinché tutti i giocatori possano vederlo. Poi scarta una carta. Il gioco prosegue con il giocatore alla tua destra.



Nota: una carta scartata può essere reclamata per un pung da qualsiasi giocatore.

KONG (杠, gàng)

Un kong è composto da quattro carte identiche. Quando formi un kong, devi annunciarlo e posizionarlo davanti a te.

- Per un kong coperto, disponi le quattro carte coperte come un'unica combinazione.

- Per un kong esposto formato dallo scarto di un altro giocatore, disponi le quattro carte scoperte.
- Per un kong aggiunto, aggiungi la quarta carta corrispondente a un pung già esposto e tieni il kong scoperto.

Ai fini del punteggio, un kong formato da uno scarto e un kong aggiunto sono entrambi considerati kong esposti.

Dopo aver annunciato un kong qualsiasi, pesca una carta sostitutiva dalla Riserva. Poi continua il tuo turno normalmente e scarta una carta. Il gioco prosegue con il giocatore successivo a destra.



Nota: puoi reclamare un kong esposto con l'ultima carta scartata da un altro giocatore, ma devi annunciare "kong" immediatamente — prima che il giocatore successivo peschi o reclami lo scarto. I kong coperti e i kong aggiunti si formano solo con le proprie carte.

Giocare i turni

Il gioco inizia con il mazziere (Est). Il mazziere termina il proprio turno scartando una carta scoperta al centro del tavolo. Ricorda che il mazziere inizia con 14 carte, quindi ne ha poi 13 come tutti gli altri giocatori.

Il gioco prosegue in senso antiorario, con Sud come giocatore successivo. Sud può 1) reclamare lo scarto di Est se completa una mano vincente, un chow, un pung o un kong, oppure 2) pescare una carta dal Mazzo di Pesca.

Nota: se Ovest o Nord possono usare lo scarto di Est per formare un pung o un kong, quel giocatore può annunciare immediatamente "pung" o "kong" e reclamare lo scarto. Chi reclama agisce all'istante, saltando il turno di Sud. Prende lo scarto ed espone il pung o il kong completo. Se è stato annunciato

un kong, pesca una carta sostitutiva dalla Riserva. Poi scarta una carta, e il gioco prosegue con il giocatore alla sua destra.

Se nessuno reclama lo scarto di Est, Sud gioca il proprio turno pescando una carta dal Mazzo di Pesca e poi scarta una carta scoperta al centro del tavolo. Il gioco prosegue in senso antiorario verso Ovest, poi Nord, e di nuovo verso Est.

Questo ciclo continua mentre ogni giocatore cerca di migliorare la propria mano, annunciando regolarmente "pung", "chow" e "kong". Rimani attento: poiché ogni carta scartata è vista dagli altri giocatori, non ci vorrà molto perché intuiscano che tipo di mano stai cercando di costruire.

Nota: se più giocatori vogliono reclamare uno stesso scarto, questo va al giocatore con la priorità più alta, secondo il seguente ordine:

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

Dichiarare Mahjong — vincere la mano (和牌, húpái)

Una mano vincente standard è composta da quattro combinazioni — chow, pung o kong — e una coppia. Alcune mani vincenti speciali, come Seven Pairs, non seguono questa struttura; usa il riferimento punteggio più avanti se il tuo gruppo consente queste mani.

Un giocatore può pescare la carta vincente dal Mazzo di Pesca durante il proprio turno. In tal caso, dichiara "Mahjong" e rivela la mano completa. Un giocatore può anche vincere usando lo scarto di un altro giocatore. In tal caso, dichiara "Mahjong", reclama la carta scartata e rivela la mano completa. Una volta dichiarato Mahjong, la mano in corso termina ed è il momento di contare i punti della mano del vincitore.

Una mano vincente standard conta normalmente 14 carte fisiche. Ogni

kong dichiarato aggiunge una carta fisica in più, poiché un kong contiene quattro carte pur contando come un'unica combinazione.



Se nessuno ha dichiarato Mahjong quando il Mazzo di Pesca si esaurisce, la mano in corso termina in parità, senza vincitore.

Punteggio (算牌, suànpái)

Esistono numerosi modi per contare i punti della mano del vincitore.

Nel sistema di punteggio usato per gli esempi di questa guida, il valore della mano del giocatore vincente è determinato dal numero di fan (番, fān) che ottiene. Secondo la lista dei fan delle MCR usata per questi esempi di punteggio, le combinazioni vanno da 1 fan a 88 fan. Chicken Hand (鸡和, jīhú) — una mano vincente che altrimenti varrebbe 0 fan, escluse le carte Fiore — vale 8 fan secondo le MCR.

Secondo le MCR, una mano vincente deve raggiungere almeno 8 fan provenienti da combinazioni diverse dai Fiori per essere valida. I fan di Fiore e Stagione si aggiungono una volta che la mano è qualificata e non contano ai fini di questo minimo. Per una partita informale, il tuo gruppo può scegliere un minimo diverso; accordatevi prima di iniziare.

Ogni carta Fiore o Stagione aggiunge poi 1 fan supplementare al punteggio del giocatore vincente. (Regola della casa opzionale: alcuni gruppi assegnano 1 fan se il giocatore vincente non possiede alcuna carta Fiore o Stagione.)

Per il sistema di pagamento semplificato e informale usato in questa guida: se Mahjong viene dichiarato reclamando lo scarto di un altro giocatore, solo il giocatore che ha scartato la carta vincente paga il vincitore. Se Mahjong si ottiene con una pesca propria, gli altri tre giocatori pagano tutti il vincitore. Accordatevi sui valori di pagamento

prima di giocare, ad esempio 1 fan = 1 gettone.

Esistono moltissime varianti delle regole di punteggio. È proprio nel punteggio che entrano in gioco le variazioni regionali e le tradizioni familiari. Quindi non esitare a inventare le tue regole e tradizioni, divertiti e resta aperto a nuovi modi di giocare!

Fine della partita

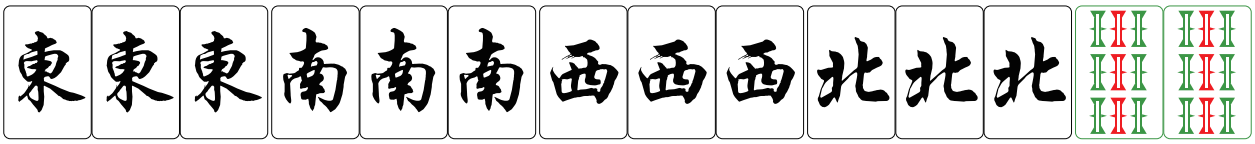
Una volta pagato il vincitore, può iniziare una nuova mano. Se il mazziere ha vinto la mano, oppure se questa è terminata in parità per mancanza di carte da pescare dal Mazzo di Pesca, il mazziere resta lo stesso per la mano successiva. Altrimenti, il giocatore alla destra del mazziere diventa il nuovo mazziere.

Una partita completa di Mahjong comprende 4 round. Ogni round include una rotazione completa del mazziere: Est, poi Sud, Ovest e Nord. Una partita completa comprende quindi un minimo di 16 mani. Il totale può essere maggiore se il mazziere vince e resta mazziere per più mani prima di cedere il ruolo al giocatore successivo.

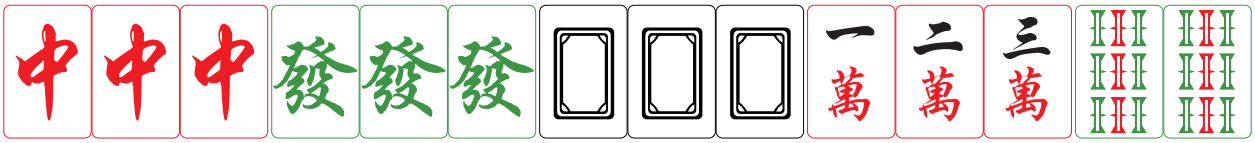
Esempi di punteggio

88 fan (八十八番)

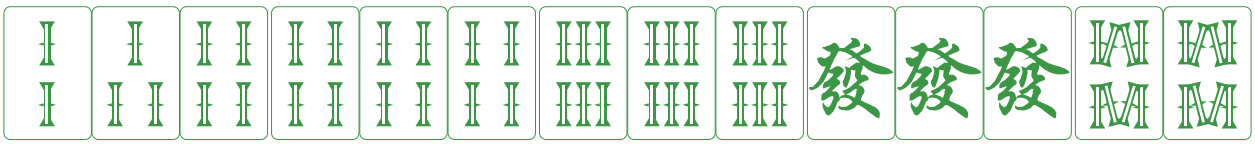
Big Four Winds 大四喜
Quattro pung o kong: un gruppo per ciascuno di Est, Sud, Ovest e Nord.



Big Three Dragons 大三元
Tre pung o kong: un gruppo per ciascuno dei Draghi Rosso, Verde e Bianco.



All Green 绿一色
Usa solo carte verdi: 2, 3, 4, 6, 8 di Bams più il Drago Verde.



Nine Gates 九莲宝灯
Un solo seme: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9, più qualsiasi carta aggiuntiva da 1 a 9 dello stesso seme.



Thirteen Orphans 十三幺
Una carta per ciascun terminale (1 e 9) di ogni seme, uno per ciascun Vento, uno per ciascun Drago, più un duplicato di uno di questi quattordici tipi di carta, a formare la coppia.

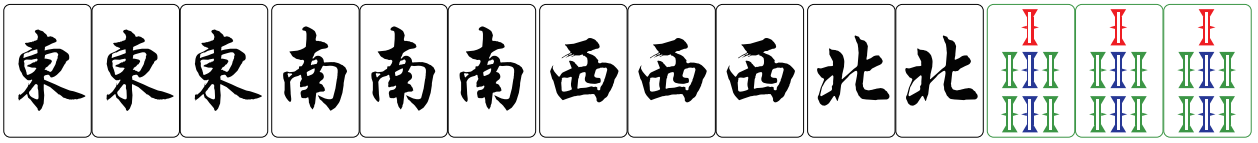


64 fan (六十四番)

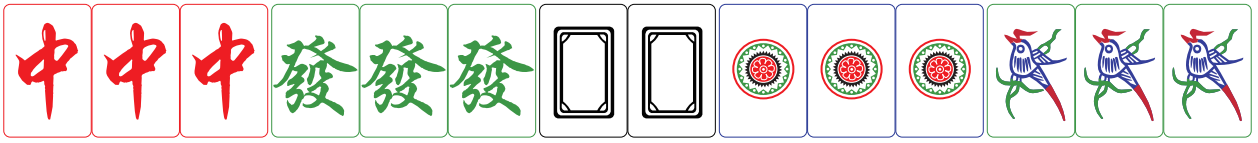
All Terminals 清幺九
Ogni combinazione e la coppia usano solo carte 1 e 9, solo in pung o kong (nessun chow, nessuna carta d'onore).



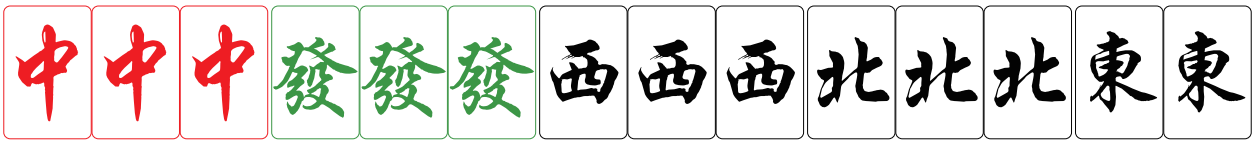
Little Four Winds 小四喜
Tre pung o kong di tre Venti diversi, più una coppia del quarto Vento.



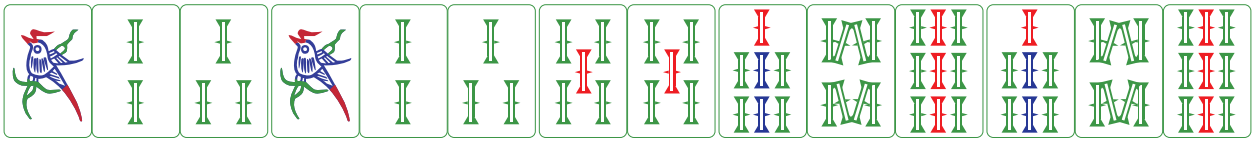
Little Three Dragons 小三元
Due pung o kong di due Draghi diversi, più una coppia del terzo Drago.



All Honors 字一色
Ogni combinazione e la coppia sono formate interamente da carte Vento e Drago — nessuna carta di seme.

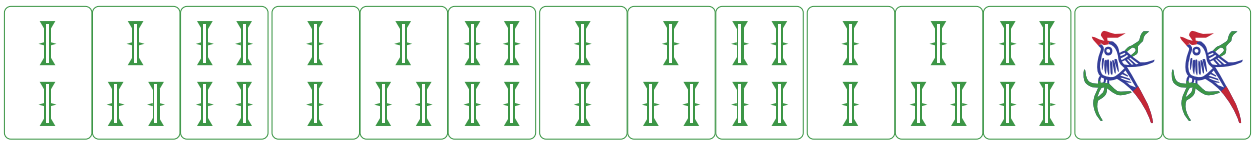


Pure Terminal Chows 一色双龙会
Due chow terminali (123 e 789) dello stesso seme (ciascuno presente due volte), più una coppia di 5 dello stesso seme.

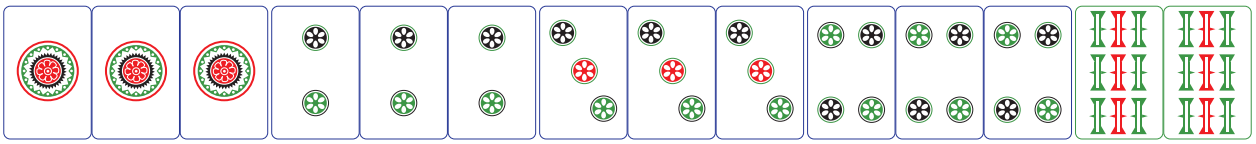


48 fan (四十八番)

Quadruple Chow 一色四同顺
Quattro chow identici dello stesso seme (la stessa sequenza di tre carte, ripetuta quattro volte).



Four Pure Shifted Pungs 一色四节高
Quattro pung dello stesso seme con numeri consecutivi (ad esempio, pung di 2, 3, 4 e 5).



32 fan (三十二番)

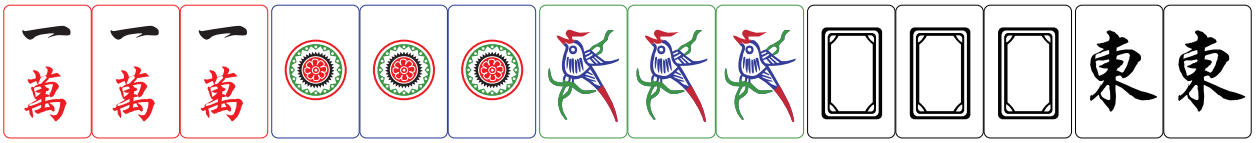
Four Pure Shifted Chows 一色四步高
Quattro chow dello stesso seme, ciascuno spostato di una carta rispetto al precedente (ad esempio 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7).



Three Kongs 三杠
Tre kong qualsiasi (coperti o esposti) nella stessa mano

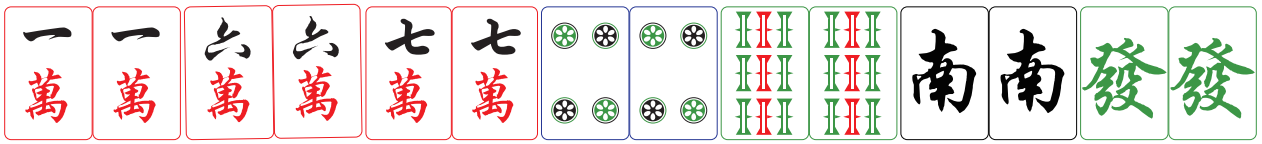


All Terminals and Honors 混么九
Ogni combinazione e la coppia usano solo carte terminali (1 o 9) e/o carte d'onore — nessuna carta dal 2 all'8.

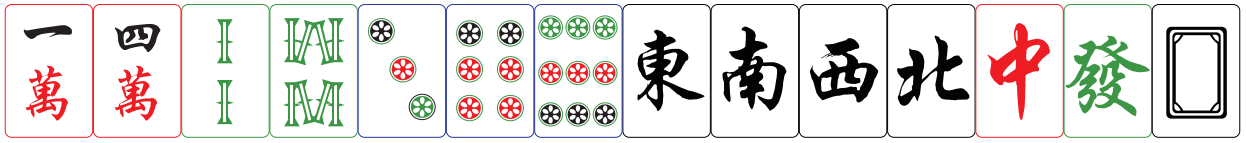


24 fan (二十四番)

Seven Pairs 七对
Sette coppie diverse, senza alcun altro tipo di combinazione — una struttura di mano a sé stante.



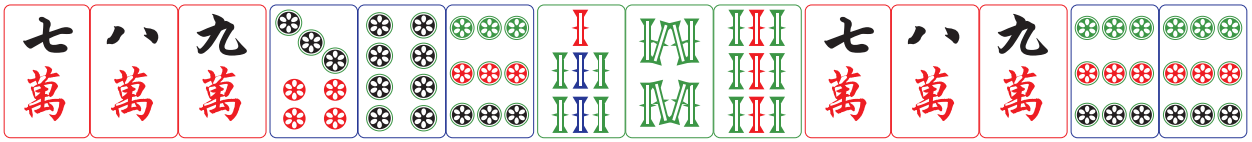
Greater Honors and Knitted Tiles 七星不靠
Una mano speciale avanzata che combina i sette tipi di carte d'onore (Venti e Draghi) con una sequenza intrecciata di numeri spaiati nei tre semi, senza combinazioni né coppia ordinarie; consulta un riferimento MCR completo per la composizione esatta.



Full Flush 清一色
Una mano completa che usa un solo seme — nessuna carta d'onore.



Upper Tiles 全大
Ogni carta della mano è un 7, 8 o 9 — nessuna carta d'onore.

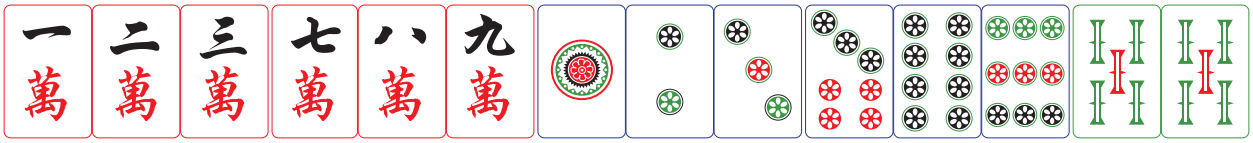


16 fan (十六番)

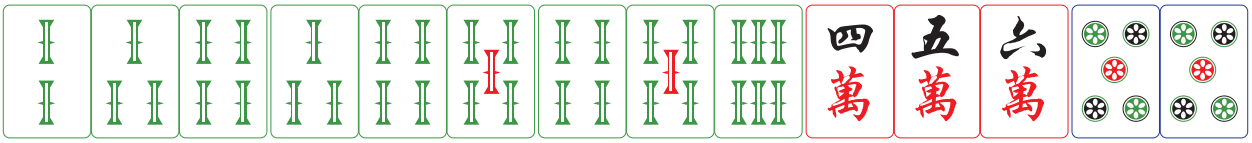
Pure Straight 清龙
Una sequenza da 1 a 9 in un solo seme, formata da tre chow consecutivi (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).



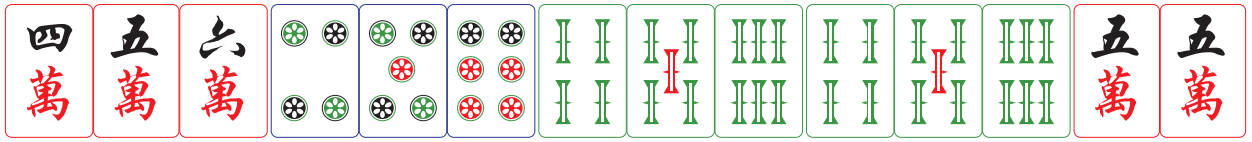
Three-Suited Terminal Chows 三色双龙会
Chow terminali (1-2-3 e 7-8-9) formati due volte, in due semi diversi, in modo che tutti e tre i semi siano rappresentati, più una coppia; una variante avanzata di Pure Terminal Chows sopra.



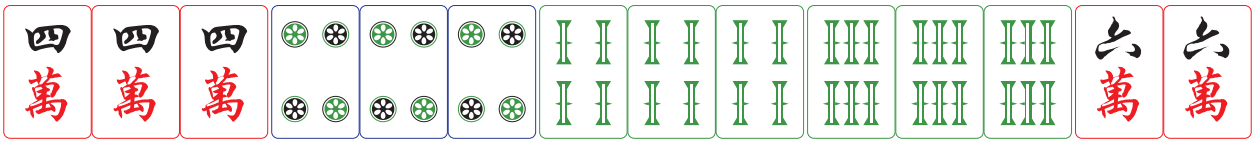
Pure Shifted Chows 一色三步高
Tre chow dello stesso seme, ciascuno spostato di una carta rispetto al precedente (ad esempio 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5).



All Fives 全带五
Ogni combinazione e la coppia includono un 5.

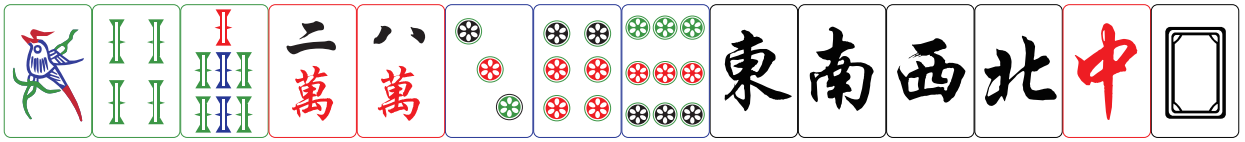


Triple Pung 三同刻
Tre pung dello stesso numero, uno in ciascuno dei tre semi.

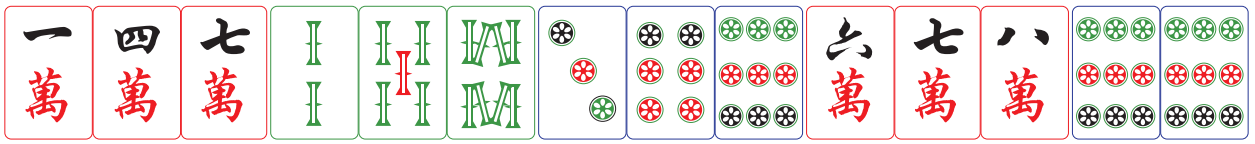


12 fan (十二番)

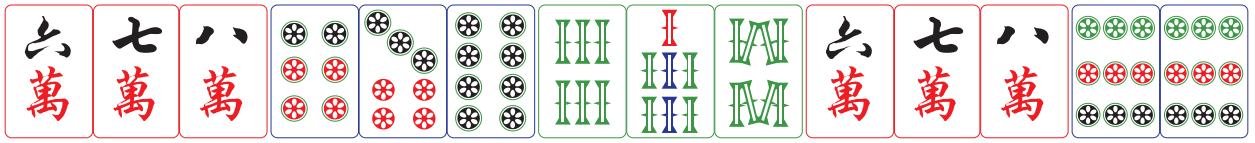
Lesser Honors and Knitted Tiles 全不靠
Una mano speciale di 14 carte con numeri spaiati nei tre semi, combinata con carte d'onore, senza combinazioni né coppia ordinarie; consulta un riferimento MCR completo per la composizione esatta.



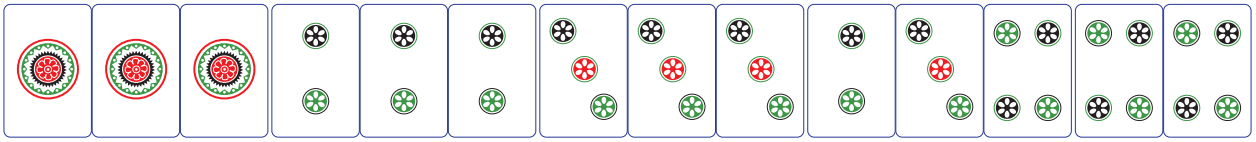
Knitted Straight 组合龙
Una sequenza da 1 a 9 distribuita in modo intrecciato nei tre semi (ad esempio 1-4-7 in un seme, 2-5-8 in un altro e 3-6-9 nel terzo).



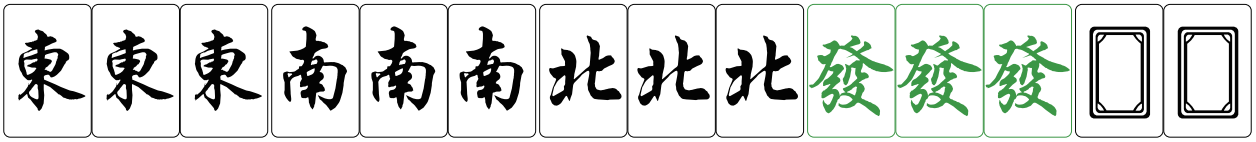
Upper Four 大于五
Ogni carta della mano è un 6, 7, 8 o 9.



Lower Four 小于五
Ogni carta della mano è un 1, 2, 3 o 4.

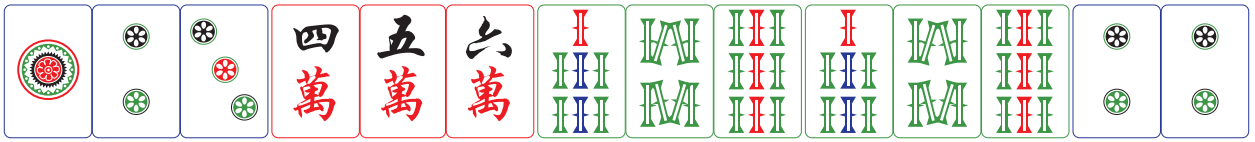


Big Three Winds 三风刻
Tre pung di tre Venti diversi.

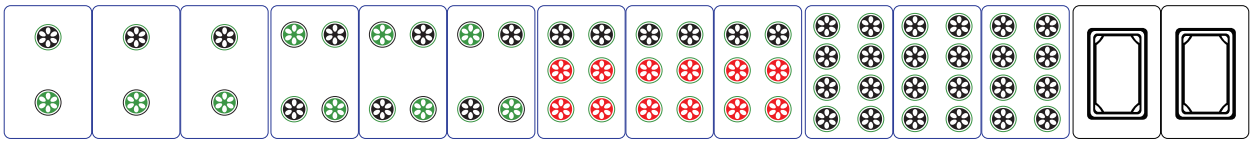


8 fan (八番)

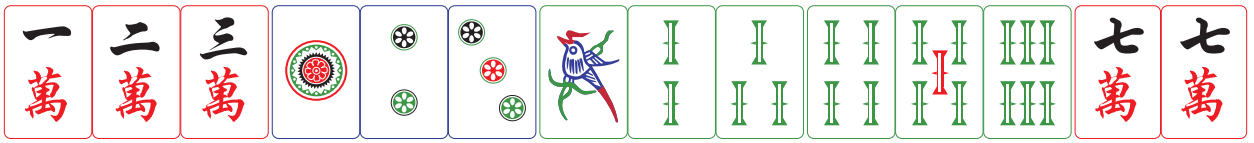
Mixed Straight 花龙
Una sequenza da 1 a 9, formata da tre chow nei tre semi diversi (ad esempio 1-2-3 in un seme, 4-5-6 in un altro, 7-8-9 nel terzo).



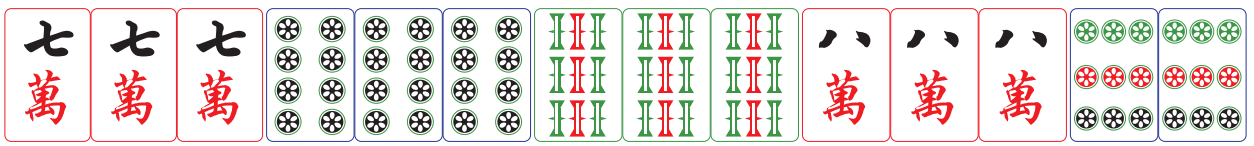
Reversible Tiles 推不倒
Nella versione a tessere, una mano formata interamente da tessere il cui motivo stampato si legge allo stesso modo se capovolto: il 2, 4, 5, 6, 8 o 9 di Dots, il 5 di Bams, o il Drago Bianco.



Mixed Triple Chow 三色三同顺
Lo stesso chow di tre carte, formato una volta in ciascuno dei tre semi (ad esempio 1-2-3 di Craks, 1-2-3 di Bams e 1-2-3 di Dots).



Mixed Shifted Pungs 三色三节高
Tre pung di numeri consecutivi, un numero in ciascuno dei tre semi (ad esempio un pung di 7 in un seme e un pung di 8 in un altro).

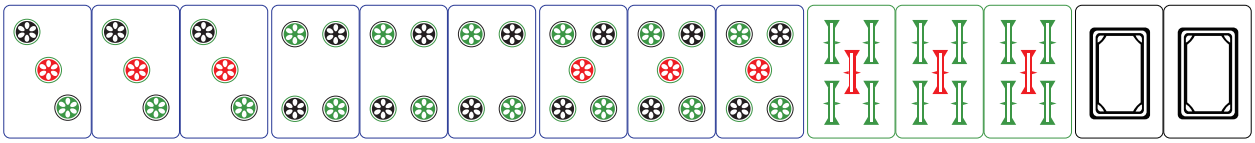


Chicken Hand 鸡和
Una mano vincente valida che non si qualifica per nessun'altra combinazione di punteggio. Secondo la lista dei fan delle MCR, Chicken Hand vale 8 fan.



6 fan (六番)

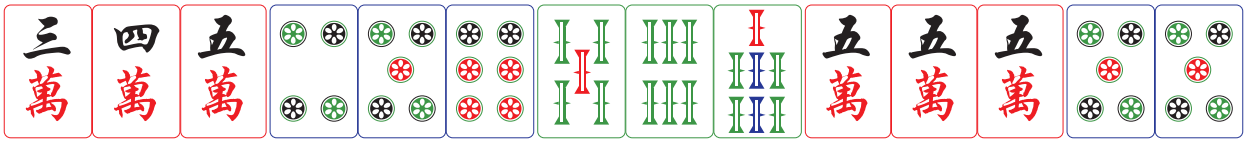
All Pungs 碰碰和
Una mano formata interamente da pung e/o kong, più una coppia — nessun chow.



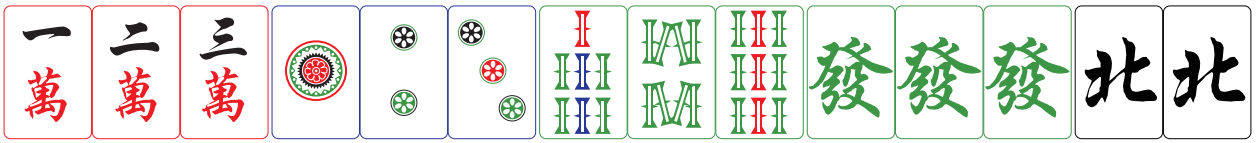
Half Flush 混一色
Una mano che usa un solo seme più carte d'onore — nessun altro seme.



Mixed Shifted Chows 三色三步高
Tre chow in tre semi diversi, ciascun chow che inizia con un numero superiore di uno rispetto al precedente (ad esempio 2-3-4 in un seme, 3-4-5 in un altro, 4-5-6 nel terzo).



All Types 五门齐
La mano contiene tutti e cinque i tipi di carte — Craks, Bams, Dots, Venti e Draghi — ciascuno rappresentato almeno una volta.

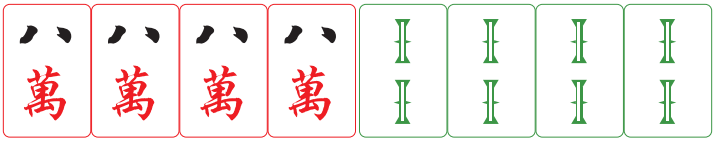


4 fan (四番)

Outside Hand 全带幺
Ogni combinazione e la coppia includono almeno una carta terminale (1 o 9) o una carta d'onore.



Two Melded Kongs 双明杠
Due kong esposti nella stessa mano.



2 fan (二番)

Dragon Pung 箭刻
Un pung o kong di qualsiasi Drago.



Prevalent Wind (vento del round) 圈风刻
Un pung o kong corrispondente al Vento dominante del round in corso.



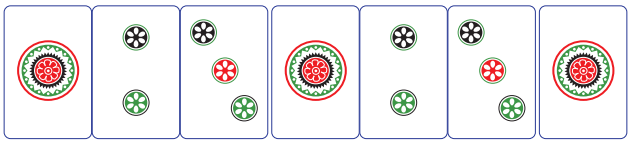
Seat Wind (vento del giocatore) 门风刻
Un pung o kong corrispondente al proprio Vento di posto.



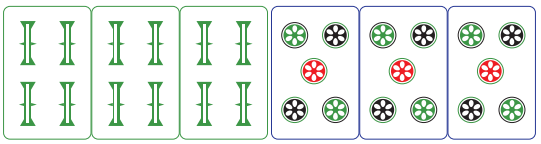
All Chows 平和
Quattro chow e una coppia di carte di seme; nessuna carta d'onore. Le carte terminali possono far parte di un chow. Questa combinazione vale 2 fan; la mano di esempio completa può ottenere fan aggiuntivi grazie ad altre combinazioni.



Tile Hog 四归一
Tutti e quattro gli esemplari di una stessa carta riuniti in mano senza dichiarare un kong — ad esempio un pung di tre carte più la quarta tenuta a parte.



Two Concealed Pungs 双暗刻
Due pung coperti nella stessa mano.

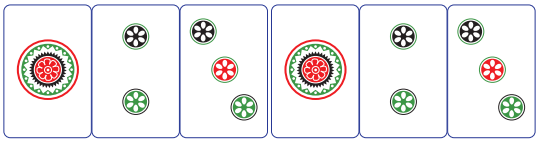


Concealed Kong 暗杠
Un kong formato interamente con le proprie carte e tenuto coperto fino alla fine della mano.

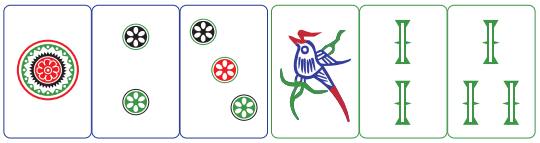


1 fan (一番)

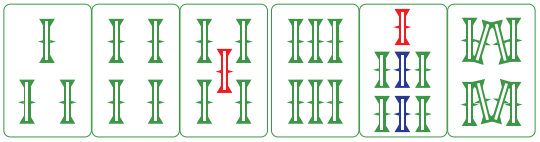
Pure Double Chow 一般高
Due chow identici dello stesso seme.



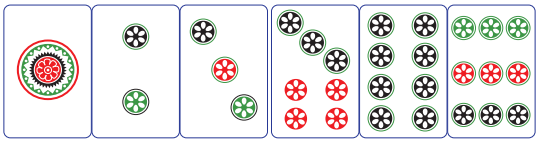
Mixed Double Chow 喜相逢
Due chow con gli stessi numeri, ma in semi diversi.



Short Straight 连六
Due chow dello stesso seme che insieme formano sei numeri consecutivi (ad esempio 1-2-3 e 4-5-6).



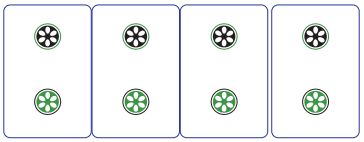
Two Terminal Chows 老少副
Due chow dello stesso seme: uno 1-2-3 e l'altro 7-8-9.



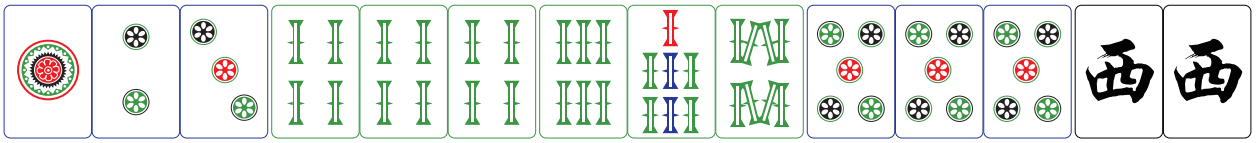
Pung of Terminals or Honors 幺九刻
Un pung o kong di una carta terminale (1 o 9), un Vento o un Drago.



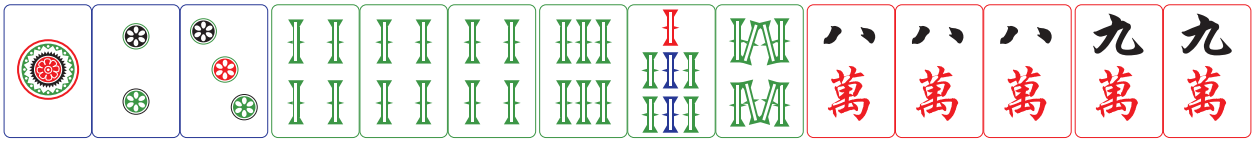
Melded Kong 明杠
Un kong esposto, formato da uno scarto reclamato o aggiungendo una quarta carta corrispondente a un pung già esistente.



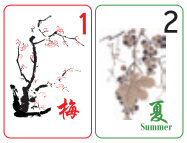
One Voided Suit 缺一门
La mano usa solo due dei tre semi — un seme è completamente assente (le carte d'onore non ne risentono).



No Honors 无字
La mano non contiene alcuna carta Vento o Drago.



Flower or Season Cards 花牌
Ogni carta Fiore o Stagione esposta aggiunge 1 fan, come spiegato in precedenza nella Panoramica del mazzo di carte.



Nota sulle regole della casa

Esistono innumerevoli varianti regionali e familiari riguardo al punteggio e allo svolgimento del Mahjong cinese. Non esitate a concordare le vostre regole della casa prima di iniziare — e soprattutto, divertitevi!



YELLOW MOUNTAIN IMPORTS

www.ymimports.com

Versione 0-4

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.