YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

Come giocare al Mahjong cinese

INTRODUZIONE

Il Mahjong, con le sue tessere 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 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 aiuteremo a iniziare rapidamente con semplici regole del mahjong basate su uno stile di gioco cantonese per spiegare il flusso di gioco, insieme a un sistema di punteggio basato sulle regole ufficiali cinesi (lista dei fan MCR). Ti forniremo anche una semplice guida per calcolare il punteggio.

Nella variante presentata in questo manuale, il Mahjong cinese si gioca con quattro giocatori seduti attorno a un tavolo, con un giocatore designato come mazziere per la mano in corso. Le tessere vengono mescolate, vengono lanciati i dadi, vengono determinati i posti e il mazziere, vengono costruiti e aperti i muri e vengono distribuite le tessere. Il primo giocatore che completa una mano vincente — di solito formata da quattro combinazioni e una coppia — e dichiara “Mahjong” termina la mano in corso. Successivamente si calcola il punteggio della mano vincente e si scambiano fiches o denaro.

Giocando a mahjong, dovrai costantemente prendere decisioni strategiche. Alcune decisioni ti faranno saltare di gioia, altre ti faranno desiderare di aver scelto diversamente. 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.

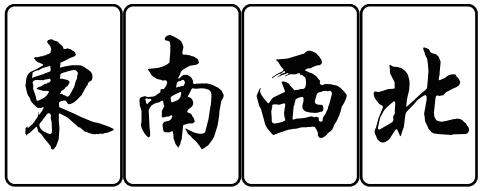
IDENTIFICA LE TUE TESSERE

Il tuo set di mahjong cinese ha 144 tessere giocabili. Potrebbe inoltre includere diverse tessere vuote di ricambio nel caso in cui altre tessere vengano smarrite; queste tessere di ricambio non vengono utilizzate durante il gioco.

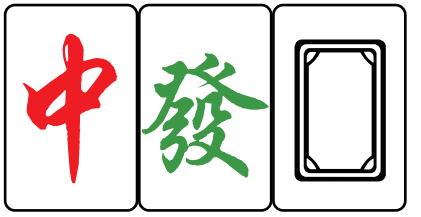
Le 144 tessere giocabili sono divise in tre gruppi con i relativi sottogruppi:

1. ONORI (28 tessere)

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

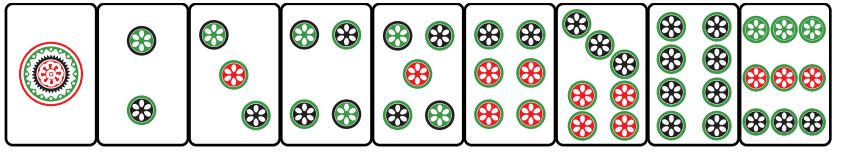


Draghi (三元牌 , sānyuánpái) (12 tessere - 4 di ciascuno)

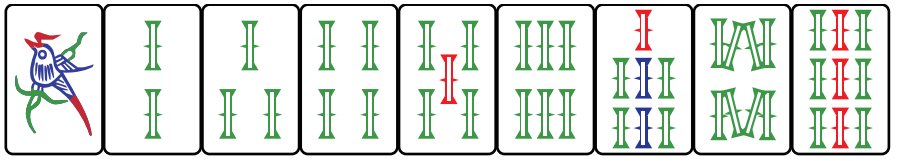


2. SEMI (108 tessere)

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

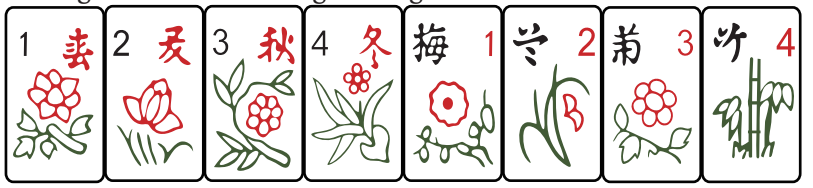


Bambù o Bams (索子牌 , suǒzǐpái) (36 tessere - 4 di ciascuno)



Caratteri o Craks (万子牌 , wànzǐpái) (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. Secondo il punteggio basato su MCR, ogni tessera Fiore o Stagione vale 1 fan extra nel punteggio finale una volta che la mano ha già i requisiti per vincere. Il fan di Fiori e Stagioni non conta ai fini del minimo di 8 fan MCR.
2. (Regola opzionale) Alcune regole della casa considerano la raccolta di tutte e otto le tessere Fiore e Stagione una vittoria immediata della mano in corso. Altri gruppi le considerano soltanto come bonus per il punteggio. Concordate questa regola prima di iniziare.

TESSERE VUOTE DI RICAMBIO

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

IDENTIFICA TUTTI GLI ALTRI PEZZI DA GIOCO

1. Dadi

Il tuo set può includere due o tre dadi. Le procedure descritte in questo manuale utilizzano due dadi per determinare il mazziere (posto “Est”) e per rompere il muro. Se è incluso un terzo dado, mettilo da parte, a meno che il gruppo non abbia concordato una regola della casa che lo utilizzi.

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 le rastrelliere, 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:

- Sistemare i posti (方位 , fāngwèi)
- Scegliere il mazziere (打庄 , dǎzhuāng)
- Mescolare e costruire il muro (叠牌 , diépái)
- Rompere il muro (开牌 , kāipái)
- Disporre le tessere (做牌 , zuòpái)
- Giocare a turni
- Dichiarare Mahjong (和牌 , húpái)
- Calcolare il punteggio (算牌 , suànpái)

La maggior parte delle varianti del mahjong in Cina presenta differenze nella Fase 1 (sistemazione dei posti) e nella Fase 8 (punteggio). Esistono inoltre variazioni nel numero di tessere utilizzate e nei rituali che prevedono lo scambio di tessere.

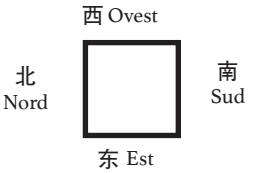
Il Mahjong è unico nel senso che non esiste un unico insieme universale di regole. Quando si riuniscono giocatori abituati a varianti diverse, devono prima concordare le regole che utilizzeranno. Alcuni dicono che questo è ciò che dà al mahjong il suo fascino speciale.

Una cosa importante su cui concordare è il punteggio (ne parleremo più avanti) e se giocherete con fiches o con soldi veri. Se giocate con le fiches, assegnate un valore in punti a ciascun tipo di fiche e date a ogni giocatore lo stesso totale iniziale, ad esempio 1000 punti. Se giocate per soldi, concordate prima di iniziare il valore di partenza e le unità da usare.

- **Sistemare i 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, due giocatori potrebbero collaborare facilmente scartando intenzionalmente tessere favorevoli che l'altro giocatore potrebbe reclamare (ne parleremo più avanti). È quindi consigliabile determinare i posti a caso e cambiarli tra una partita e l'altra. I principianti possono saltare questa fase.

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



Nota che la disposizione non corrisponde a quella di una mappa occidentale. Segue l'ordine cinese "Est-Sud-Ovest-Nord". Se disponi di indicatori dei Venti a forma di moneta, posizionali a faccia in giù e mescolali. Ogni giocatore ne sceglie uno a caso per determinare il proprio posto.

Se non sono disponibili indicatori a forma di moneta, prendi una tessera per ciascuno dei quattro Venti, posiziona le quattro tessere a faccia in giù e mescolale. Ogni giocatore pesca quindi una tessera per determinare il proprio posto.

- **Scegliere il mazziere (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 che ottiene il totale più alto diventa il mazziere e occupa il posto "Est".

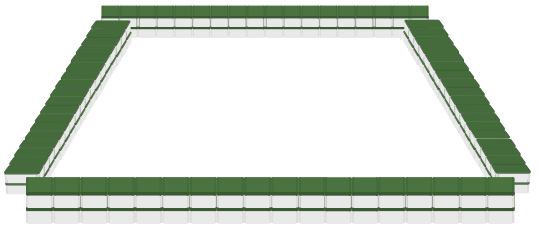
Il secondo, e più tradizionale modo cinese per farlo, è che un giocatore scelto (cioè l'ospite) lanci i dadi e poi conti attorno al cerchio in senso antiorario fino al numero totale sui dadi. L'ultimo giocatore contato diventa il mazziere e ora è "Est".

- **Mescolare e costruire il muro (叠牌 , diépái)**

Se giocate con tutte le 144 tessere giocabili, mettetele a faccia in giù al centro del tavolo e mescolatele bene.

Quindi, ogni giocatore costruisce un muro lungo 18 pile e alto due tessere, per un totale di 36 tessere per muro. L'immagine qui sotto mostra questa configurazione da 144 tessere.

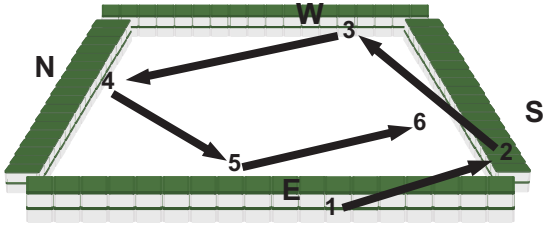
Se giocate senza le otto tessere Fiore e Stagione, come descritto a pagina 3, utilizzate 136 tessere. In questo caso, ogni giocatore costruisce un muro lungo 17 pile e alto due tessere, per un totale di 34 tessere per muro.



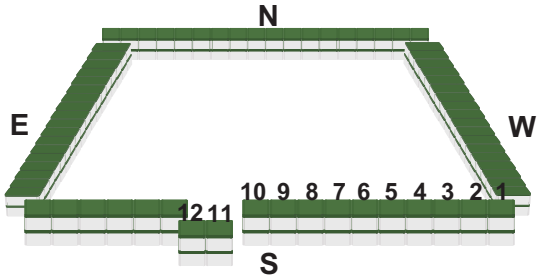
- **Rompere il muro (开牌 , kāipái)**

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.

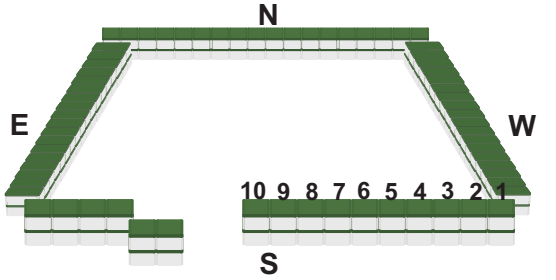
Il giocatore seduto sul lato scelto per la rottura del muro lancia quindi i dadi e somma il totale del proprio tiro e il totale del tiro del mazziere per determinare da dove iniziare a rompere il muro. Partendo dal lato destro del muro del giocatore scelto, conta le pile di tessere da destra a sinistra 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 ottiene un 2 e un 4, conta fino a 6 in senso antiorario partendo da se stesso. Il lato scelto è quello del Sud. Nota sui diagrammi: nei due diagrammi successivi, la vista viene ruotata in modo che il muro Sud appaia nella parte inferiore. La posizione relativa dei quattro giocatori non cambia.



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'11ª e la 12ª 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 e dopo che tutte le tessere Fiore e Stagione presenti nelle mani iniziali sono state esposte e sostituite come descritto di seguito, il mazziere scarta una tessera per iniziare la mano.

Prima del primo scarto del mazziere, ogni giocatore controlla le tessere ricevute. Se un giocatore ha una tessera Fiore o Stagione, deve esporla immediatamente, metterla da parte e pescare una tessera sostitutiva dal Muro morto. Se anche la tessera sostitutiva è una tessera Fiore o Stagione, deve esporla e pescare un'altra tessera sostitutiva. Ripeti finché il giocatore non riceve una tessera che non sia Fiore o Stagione.

Durante il gioco, se peschi una tessera Fiore o Stagione, gestiscila allo stesso modo: esponila, mettila da parte e pesca una tessera sostitutiva dal Muro morto prima di continuare il turno. Le tessere Fiore e Stagione verranno utilizzate successivamente per il punteggio.

- **Disporre le tessere (做牌 , zuòpái)**

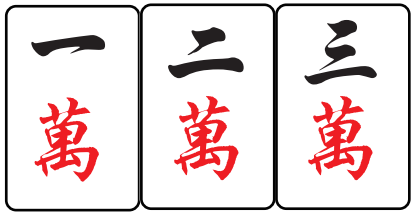
Ora inizia la strategia. Ogni giocatore dispone le tessere nella propria mano — su una rastrelliera, se ne usa una — in ordine logico, così da iniziare a costruire una MANO DI MAHJONG vincente.

L'obiettivo del mahjong è formare una MANO DI MAHJONG vincente, di solito composta da quattro combinazioni e una coppia. Ogni combinazione può essere un CHOW, un PUNG o un KONG, e le combinazioni possono essere nascoste o scoperte.

Nota: inizia disponendo le tessere con le combinazioni evidenti 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 consecutive dello stesso seme. Esempio:



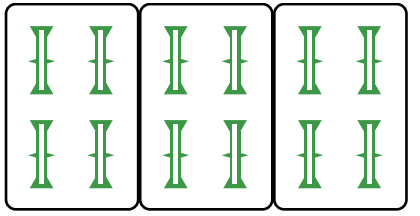
Esistono due tipi di chow:

1. Un chow nascosto si forma esclusivamente con tessere che hai pescato personalmente dal muro e rimane nascosto nella tua mano.
2. Un chow scoperto si forma reclamando l'ultimo scarto del giocatore alla tua sinistra, cioè il giocatore che ha agito immediatamente prima di te. Per reclamarlo, dichiara "chow" ad alta voce, prendi la tessera scartata ed esponi il chow completo affinché tutti possano vederlo. Quindi scarta una tessera. Il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.

   Nota: per formare un chow, puoi reclamare solo l'ultimo scarto del giocatore alla tua sinistra.

- **PUNG (碰牌 , pèngpái)**

Un pung è composto da tre tessere identiche. Esempio:

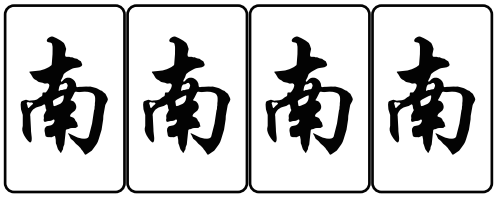


Esistono due tipi di pung:

1. Un pung nascosto si forma esclusivamente con tessere che hai pescato personalmente dal muro e rimane nascosto nella tua mano.
2. Un pung scoperto si forma reclamando una tessera scartata da qualsiasi giocatore. Per reclamarla, dichiara immediatamente "pung" ad alta voce — prima che il giocatore successivo peschi o reclami lo scarto —, prendi la tessera scartata ed esponi il pung completo affinché tutti possano vederlo. Quindi scarta una tessera. Il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.
   Nota: per formare un pung, puoi reclamare l'ultimo scarto di qualsiasi giocatore.

- **KONG (杠 , gàng)**

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.
- Per un kong aggiunto, aggiungi una quarta tessera identica a un pung scoperto che hai già davanti a te.

Dopo aver dichiarato un kong, pesca immediatamente una tessera sostitutiva dal Muro morto. Poi continua il tuo turno normalmente e scarta una sola tessera.

Un kong scoperto può essere formato utilizzando l'ultimo scarto di qualsiasi giocatore insieme a tre tessere identiche della tua mano. Per reclamare lo scarto, dichiara immediatamente "kong" ad alta voce — prima che il giocatore successivo peschi o reclami quella tessera —, prendi la tessera scartata ed esponi il kong completo affinché tutti possano vederlo. Poi pesca una tessera sostitutiva dal Muro morto e scarta una tessera. Il gioco riprende con il giocatore alla tua destra.

Nota: i kong nascosti e i kong aggiunti si formano solo con le tue tessere.

Giocare a turni

Il gioco inizia con il mazziere (Est). Il mazziere termina il suo turno scartando una tessera scoperta al centro del tavolo. Ricorda che il mazziere ha iniziato con 14 tessere; dopo lo scarto, ne avrà 13, come tutti gli altri giocatori.

Qualsiasi giocatore può reclamare l'ultimo scarto per dichiarare Mahjong se quella tessera completa una mano vincente.

Nota: se Ovest o Nord può utilizzare lo scarto dell'Est per formare un pung o

un kong, quel giocatore può dichiarare "pung" o "kong" e reclamare lo scarto. Gioca quindi immediatamente, saltando Sud: prende lo scarto, espone il pung o il kong, pesca una tessera sostitutiva dal Muro morto se ha dichiarato un kong e poi scarta una tessera. Il gioco prosegue quindi con il giocatore alla sua destra.

Se nessuno reclama lo scarto dell'Est, il Sud svolge il proprio turno pescando una tessera dal Muro vivo e poi scartando una tessera scoperta al centro del tavolo. Il gioco continua quindi in senso antiorario verso Ovest, poi Nord e infine 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 reclamare 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

- **Dichiarare Mahjong (和牌 , húpái)**

Una mano vincente standard nel Mahjong consiste in quattro gruppi — chow, pung o kong — e una 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 vivo durante il proprio turno. In tal caso, dichiara "Mahjong" e rivela la propria mano completa.
Un giocatore può anche vincere utilizzando la tessera scartata da un altro giocatore. In tal caso, dichiara "Mahjong", prende la tessera scartata e rivela la propria mano completa.

Una mano vincente standard contiene normalmente 14 tessere. Tuttavia, ogni kong dichiarato aggiunge una tessera fisica in più, perché un kong contiene quattro tessere pur continuando a contare come un solo gruppo.

Una volta dichiarato Mahjong, la mano in corso termina e viene calcolato il punteggio della mano vincente.

Se nessuno ha dichiarato Mahjong quando non restano più tessere pescabili nel Muro vivo, la mano in corso termina senza vincitore.

- **Calcolare il punteggio (算牌 , suànpái)**

Esistono molti modi per calcolare il punteggio della mano vincente.

Nel sistema utilizzato per gli esempi di questo manuale, il valore della mano vincente è determinato dal numero di fan (番 , fān) ottenuti. Secondo la lista dei fan MCR utilizzata per questi esempi di punteggio, gli schemi valgono da 1 a 88 fan. La Mano di pollo (鸡和 , jīhú) — una mano vincente valida che non soddisfa alcun altro schema di punteggio — vale 8 fan secondo le regole MCR. Secondo le regole MCR, una mano vincente deve raggiungere almeno 8 fan a partire da schemi di punteggio che non siano di Fiori per essere valida. Il fan di Fiori e Stagioni si aggiunge una volta che la mano ha già i requisiti per vincere. Per il gioco informale, il gruppo può scegliere una soglia diversa; concordatela prima di iniziare.

Ogni tessera Fiore o Stagione aggiunge quindi 1 fan extra al punteggio del giocatore vincitore. Come regola opzionale, alcuni gruppi aggiungono 1 fan se il vincitore non ha alcuna tessera Fiore o Stagione.

Nel sistema di pagamento semplificato per il gioco informale utilizzato in questo manuale, se Mahjong viene dichiarato reclamando lo scarto di un altro giocatore, solo il giocatore che ha scartato la tessera vincente paga il vincitore. Se Mahjong viene ottenuto con pesca autonoma, tutti gli altri tre giocatori pagano il vincitore. Concordate i valori di pagamento prima di iniziare; ad esempio, il gruppo può utilizzare 1 fan = 1 fiche.

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, può iniziare una nuova mano. Se il mazziere ha vinto la mano, oppure la mano è terminata senza vincitore perché non restavano più tessere pescabili nel Muro vivo, il mazziere rimane lo stesso per la mano successiva. Altrimenti, il giocatore alla destra del mazziere diventa il nuovo mazziere.

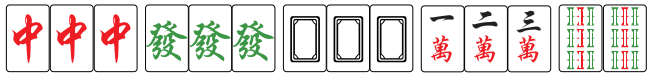
Una partita completa di Mahjong consiste in quattro giri di distribuzione. Ogni giro comprende una rotazione completa del ruolo di mazziere: prima Est, poi Sud, Ovest e Nord. Una partita completa contiene quindi almeno 16 mani. Il numero può aumentare se il mazziere vince e mantiene il ruolo per più mani prima di passarlo al giocatore successivo.

ESEMPI DI PUNTEGGIO

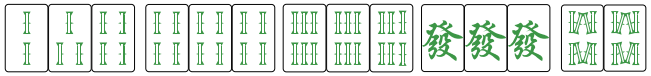
• 88 Fan (八十八番)

I quattro grandi venti
大四喜

I tre grandi draghi
大三元



Tutto verde
绿一色



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

Nove Cancelli
九莲宝灯

Una mano di un solo seme formata da 1112345678999 più una tessera aggiuntiva dello stesso seme; in questo esempio, la tessera aggiuntiva è un 1.

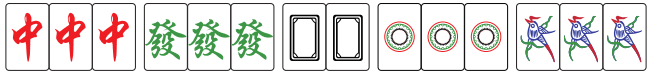
Tredici orfani
十三幺

• 64 Fan (六十四番)

Tutti i terminali
清幺九

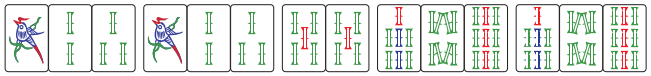
I quattro piccoli venti
小四喜

I tre piccoli draghi
小三元



Tutti gli onori
字一色

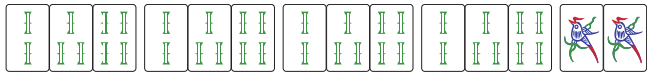
Chow terminali puri
一色双龙会



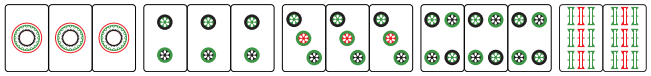
Include due chow terminali (123 e 789) dello stesso seme (ognuno compare due volte), più una coppia di 5 di quel seme.

• 48 Fan (四十八番)

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



Quattro pung puri scalati 一色四节高



• 32 Fan (三十二番)

Quattro chow puri a scalini
一色四步高

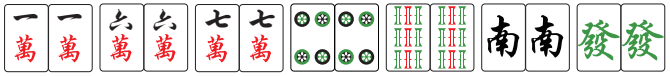
Tre kong
三杠

Terminali e onori
混幺九

Include tessere 1, 9 e tutti gli onori

• 24 Fan (二十四番)

Sette coppie
七对



Onori maggiori e tessere intrecciate 七星不靠

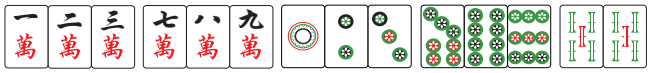
Seme puro
清一色

Tessere superiori
全大

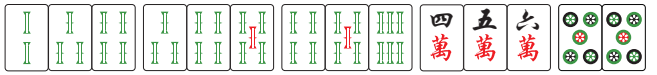
• 16 Fan (十六番)

Scala pura
清龙

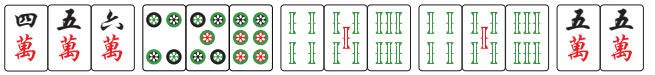
Chow terminali in tre semi
三色双龙会



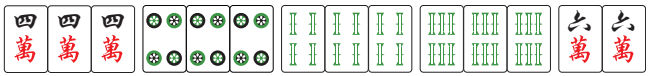
Chow puri scalati
一色三步高



Tutti i cinque
全带五

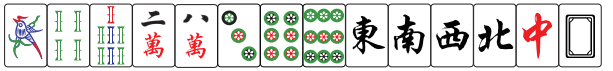


Triplo pung
三同刻

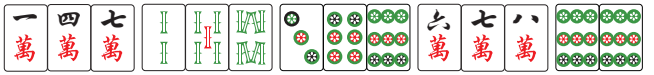


• 12 Fan (十二番)

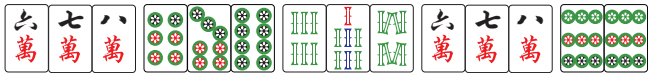
Onori minori e tessere intrecciate 全不靠



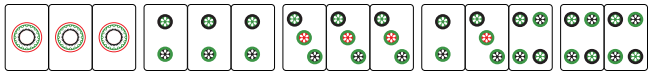
Scala intrecciata
组合龙



Quattro superiori
大于五



Quattro inferiori
小于五

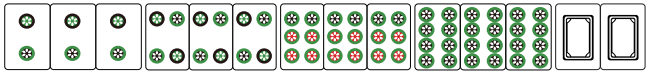


Tre pung dei Venti
三风刻

• 8 Fan (八番)

Scala mista
花龙

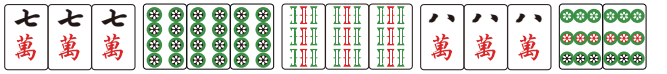
Tessere reversibili
推不倒



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.

Triplo chow misto
三色三同顺

Pung misti scalati
三色三节高

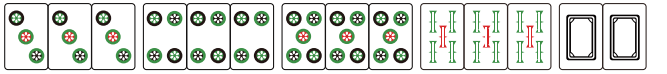


Mano di pollo
鸡和

Una mano vincente valida che non soddisfa alcun altro schema di punteggio. Secondo la lista dei fan MCR, la Mano di pollo vale 8 fan.

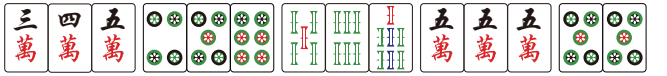
• 6 Fan (六番)

Tutti i pung
碰碰和

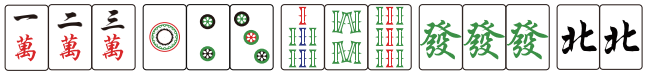


Un seme con onori
混一色

Chow misti scalati
三色三步高



Tutti i tipi
五门齐



• 4 Fan (四番)

Mano esterna
全带幺

Due kong scoperti
双明杠

• 2 Fan (二番)

Pung di drago
箭刻

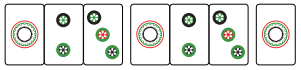
Vento prevalente (vento da tavola)
圈风刻

Vento del sedile (vento del giocatore)
门风刻

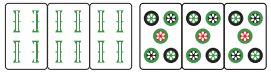
Tutti i chow
平和

Quattro chow e una coppia di tessere numerate, senza tessere d'onore. Le tessere terminali possono comparire come parte di un chow. Questo schema vale 2 fan; la mano completa illustrata può ottenere fan aggiuntivi grazie ad altri schemi.

Accaparratore di tessere
四归一



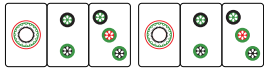
Due pung nascosti
双暗刻



Kong nascosto
暗杠

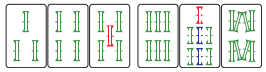
• 1 Fan (一番)

Doppio chow puro
一般高

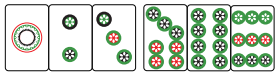


Chow misto doppio
喜相逢

Scala corta
连六

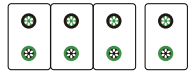


Due chow terminali
老少副

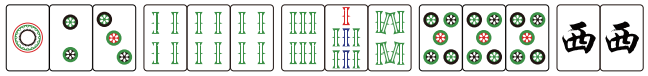


Pung di terminali o onori
幺九刻

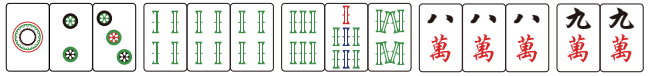
Kong scoperto
明杠



Un seme mancante
缺一门



Nessun onore
无字



Tessere Fiore o Stagione
花牌

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Versione 1-80
©2026 Yellow Mountain Imports Inc.