



# Introducción al Mahjong

*Guía para principiantes, con una introducción a la mecánica de juego más común de las reglas más conocidas*

*Asociación  
Mahjong Valencia*

---

*Introducción al Mahjong*

*Asociación Mahjong Valencia  
Calle de San Roque 11, 9; 46960 Aldaia (Valencia)  
<http://www.mahjong-valencia.es>  
[info@mahjong-valencia.es](mailto:info@mahjong-valencia.es)*

*Copyright del texto © 2019 Edgar Rubio Rodilla  
Todos los derechos reservados.*

*Primera edición: 2017*

# ¿Quiénes <sup>somos?</sup>

---

**Mahjong Valencia** es una asociación cultural sin ánimo de lucro, cuyos objetivos son la promoción y la práctica del juego del Mahjong en la Comunidad Valenciana. Para ello, organizamos talleres y charlas, campeonatos de carácter local, nacional e internacional y, en general, estamos en contacto con organizaciones privadas y gubernamentales que pueden ayudar a la difusión de este juego de mesa que tiene ya carácter marcadamente deportivo e intelectual en el mundo.

Formamos parte de la **Federación Española de Mahjong** (FEMJ), que coordina a las distintas asociaciones del Estado Español en la práctica regulada del juego y, a su vez, integrada en la **Asociación Europea de Mahjong** (EMA), que hace lo propio con 20 países europeos, incluyendo a Rusia y que trabaja codo con codo con otras organizaciones internacionales, tales como la **World Mahjong Organization** (WMO), la **Mahjong International League** (MIL), la **Japan Professional Mahjong League** (JPML) y la **United States Professional Mahjong League** (USPML) en la promoción del juego en todo el mundo.

Estamos abiertos a la incorporación de nuevos miembros y simpatizantes. Nuestras formas de contacto principales son a través de nuestra web y nuestro correo electrónico en:

<http://www.mahjong-valencia.es>  
[info@mahjong-valencia.es](mailto:info@mahjong-valencia.es)

Así como en Facebook:

<https://www.facebook.com/MahjongVlc/>

Y Twitter:

[https://twitter.com/Mahjong\\_Vlc](https://twitter.com/Mahjong_Vlc)



# ¿Qué es el Mahjong?

El Mahjong es un juego de origen Chino para 4 personas de enorme popularidad en Asia, con 700 millones de jugadores estimados en todo el mundo. Se trata de una evolución de los juegos de cartas que se juega con fichas, en lugar de hojas de papel, y que es divertido y variado, pero también profundo y competitivo. En la actualidad, el Mahjong es un juego en expansión en Europa, promovido por una Asociación Europea (la Asociación Europa de Mahjong -EMA-) que aglutina a federaciones de todo el continente, incluyendo España.

El Mahjong **no** es el popular juego de encontrar parejas que normalmente puedes encontrar en las tiendas de juegos de móviles. Eso es un solitario basado en las fichas de Mahjong; de igual forma que el solitario del ordenador no es el mismo juego que el Poker, aunque use las mismas cartas.

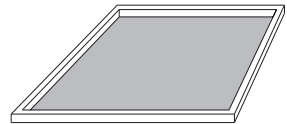
Para jugar al Mahjong necesitas, al menos:



4 personas



Fichas de Mahjong



Mesa cuadrada



2 dados



Papel y lápiz

## Introducción al Mahjong

Un juego de Mahjong completo tiene 144 fichas divididas en dos grupos: números y honores, el primero con tres palos diferentes y el segundo con dos palos. También hay un grupo, opcional, que llamamos “de flores”.

El **grupo de números** consiste en tres palos numerados del 1 al 9. Existen 4 copias de cada ficha:



*Palo de caracteres*



*Palo de círculos*



*Palo de bambú*

Como puedes ver, el valor de la mayoría de fichas es intuitivo. Tan sólo tienes que recordar que el 1 de bambú es un pájaro (normalmente, un gorrión o un pavo real) y que el palo de caracteres tiene su valor escrito en caracteres chinos (es el que está encima, el otro carácter es común a todas). No hay más remedio que aprenderse estos de memoria, pero no es tan difícil como parece: el 1, 2, 3 y 4 son inmediatos (cuenta los trazos), el resto los asimilarás mientras juegas mucho antes de lo que crees (por nuestra experiencia, en aproximadamente una semana).

El **grupo de honores** consiste en dos palos sin secuencia e, igualmente, existen 4 copias de cada ficha:



*Palo de vientos; de izquierda a derecha: Este, Sur, Oeste y Norte*



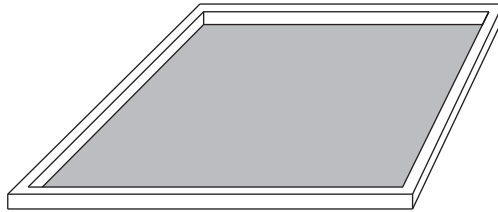
*Palo de dragones; de izquierda a derecha, Blanco, Verde y Rojo*

Al igual que con las fichas de caracteres, no hay más remedio que aprenderse las de memoria. Las fichas de dragones son fáciles de asimilar, ya que están coloreadas del color de su nombre (el dragón blanco a veces tiene un marco azul).

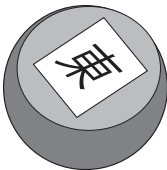
Por último, el **grupo de flores y estaciones** es un grupo opcional que no se usan en todas las reglas. Cuando lo hacen, son como fichas de premio. Consisten en dos palos representado 4 tipos de flores y las 4 estaciones del año aunque, a menudo, y por simplicidad, se les llama flores a las 8 fichas, como si fueran de un único palo. Se distinguen de las demás por tener dibujos complejos, y, a menudo, números occidentales en una de sus esquinas.



La mesa de juego debe ser cuadrada para que los 4 jugadores puedan sentarse alrededor de ella y llegar, de manera fácil, a todos sus lados. A menudo se utiliza un tablero, también cuadrado, que mejora mucho la experiencia de juego mediante el uso de un marco sobre el cual apoyar las fichas (y, de paso, evitar que se caigan al suelo) y un fieltro o similar para amortiguar el ruido. Sea tablero o mesa, es recomendable que esta sea de entre 85 a 90 cm. de lado.



Se utilizan dos dados de 6 caras para decidir aleatoriamente cómo se reparten las fichas entre los jugadores. Los dados chinos tienen el 1 y el 4 grabados en rojo, y los dados japoneses sólo el 1, pero aparte de eso son exactamente iguales que los occidentales.



El indicador de vientos suele venir incluido en los juegos de Mahjong. Suele ser un dado o un rodillo metidos en un soporte más grande. Sirve para llevar la cuenta de las rondas de juego (lo veremos más tarde). No es obligatorio para jugar, pero bastante conveniente. En los torneos oficiales suelen usarse casi siempre.

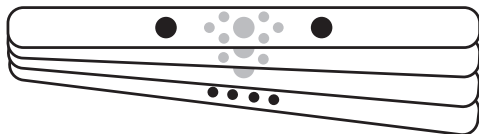
Por último, el papel y lápiz es necesario para ir llevando la cuenta de la puntuación de los jugadores. Es posible, sin embargo, dar el salto al siglo XXI y utilizar móviles y tabletas. ¡Incluso existen aplicaciones diseñadas específicamente para llevar las puntuaciones de Mahjong!

Algunos juegos tienen también unos palos que pueden usarse para llevar la pun-



## Introducción al Mahjong

tuación, a modo de monedas, en lugar de apuntarlas en papel. Sobre todo se usan en las reglas japonesas (muy populares), y a veces también en las reglas más clásicas.



Si encuentras más cosas en la caja (fichas redondas, *jokers*, un marcador triangular...), estas se utilizan muy raramente, en algunas reglas muy específicas que probablemente nunca llegues a jugar. De momento puedes ignorarlas completamente. Algunos juegos (especialmente antiguos, o los que tradicionalmente se han fabricado en Europa y Estados Unidos) también incluyen *racks* de madera para apoyar las fichas. Salvo que las fichas sean muy finas y no se sostengan bien de pie, tampoco los necesitas.

Si todavía no tienes fichas, es posible que te estés preguntando dónde comprarlas. Hasta hace no mucho algún fabricante español de juegos de mesa hacía juegos de Mahjong (típicamente de madera) que a lo mejor aún pueden encontrarse en algún centro comercial. No obstante su calidad era bastante mediocre y no lo recomendamos en absoluto.

Técnicamente, la población china que vive en nuestro país tiene acceso a juegos de fichas de buena calidad, pero los vendedores generalmente no los disponen al público por no ser, en estos momentos, un artículo con demanda para los españoles. Si conoces personalmente a alguno, es posible que puedas hacerte con algún juego a través de él. O contactando con algún almacén de importación de productos chinos.

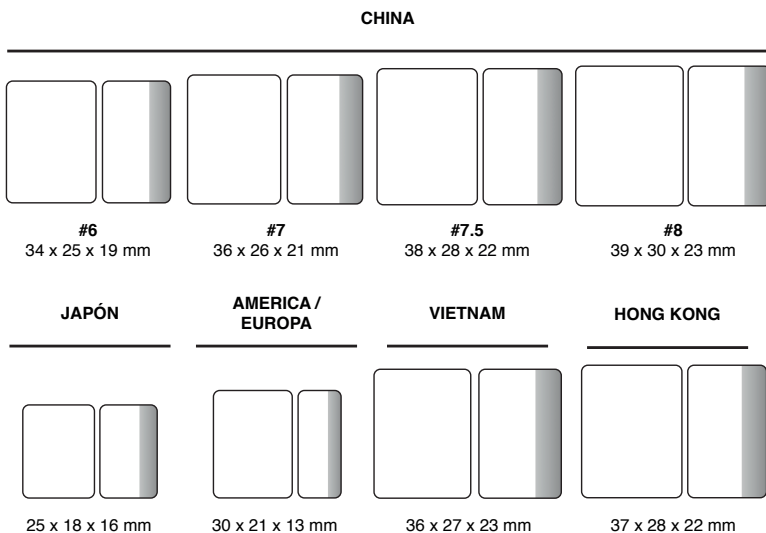
Otra forma es comprarlas en Internet, siendo el mayor problema los gastos asociados al envío y el coste de aduanas, si tienes mala suerte (el problema principal es el peso). En Estados Unidos existe una tienda online llamada Yellow Mountain Imports, que también vende a través de Amazon USA, con una variedad decente de fichas de calidad. En Aliexpress y eBay también puedes encontrar algunos juegos de calidad a buenos precios, pero cuidado con no comprar juegos “de viaje” porque las fichas son en miniatura.

Más cerca de España, las distintas tiendas europeas de Amazon pueden ser una alternativa interesante, pues suelen vender juegos de fabricación europea de calidad más o menos aceptable. Especialmente en las tiendas de Francia, Alemania y Reino Unido. Es posible, sin embargo, que sean más pequeñas y finas de lo

normal. Cuidado porque algunos juegos tienen números y letras occidentales grabados en las esquinas de las fichas, cosa que tampoco recomendamos pues, aunque son apropiadas para aprender a jugar, en los torneos oficiales no pueden usarse y es mejor acostumbrarse desde el principio a no depender de estas ayudas.

Si lo que buscas son, específicamente, fichas japonesas, en estos momentos la mejor relación calidad-precio que puedes encontrar son las fichas “AMOS Monster” en Amazon Japón. Los gastos de envío son altos, pero llevan pagados los portes de aduana.

Como referencia, estos son los distintos tamaños de fichas más comunes: las japonesas son las fichas más pequeñas que se pueden encontrar (si no contamos los kits “de viaje” de Aliexpress y eBay), y no suelen tener las 8 fichas de flores y estaciones, mientras que las de Vietnam y Hong Kong suelen ser las más grandes. Las fichas chinas tienen una gama amplia de tamaños. Las fichas americanas y vietnamitas suelen tener fichas extra que nosotros no usamos, pero pueden utilizarse perfectamente.

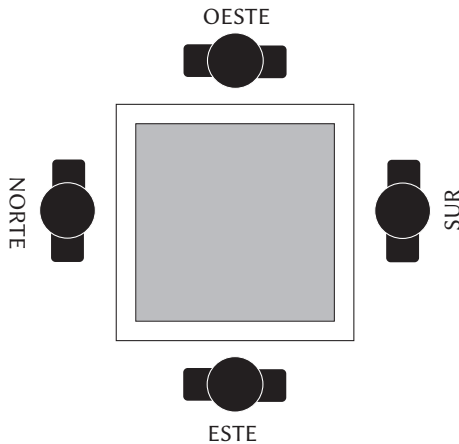




# ¿Cómo se juega?

Lo primero es asignar a cada jugador una posición en la mesa. Esto se hace con las fichas de vientos: un jugador será Este, otro será Sur, otro Oeste y el que queda será Norte. El método es mediante sorteo: uno de los jugadores coloca una ficha de cada viento boca abajo y las mezcla en la mesa. El resto de jugadores, por turnos, levantan una ficha que indicará que viento tienen asignado. El que ha mezclado las fichas suele ser el último, para evitar que se hagan trampas.

Una vez sorteados los vientos, los jugadores se colocan de la siguiente manera en la mesa (fíjate que las direcciones no son exactamente iguales a las de una brújula):



¿Por qué es importante esto? Porque los vientos deciden los turnos de juego. El jugador Este es el que comienza a jugar, y el turno pasa hacia la derecha, de modo que el siguiente será el Sur, luego el Oeste y, por último, el Norte, para volver al Este. A veces el jugador Este tiene ciertas ventajas (¡y desventajas!) pero, como veremos más tarde, todos los jugadores tendrán la oportunidad de ser

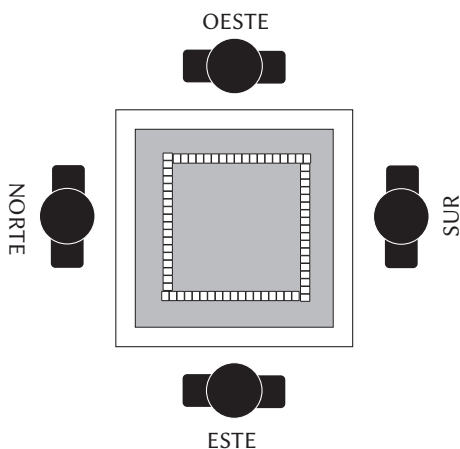
## Introducción al Mahjong

jugador Este en algún momento.

Una vez sentados en la mesa, los 4 jugadores mezclan las fichas, boca abajo, con la mano y crean, en su lado, dos filas, siempre boca abajo, de 18 fichas (17, si no se usan las flores), que montarán una encima de la otra, de esta manera (vistas de frente):



Una vez construidas las filas, se acercan al centro de la mesa, formando un cuadrado de fichas al que se le llama “el muro”.



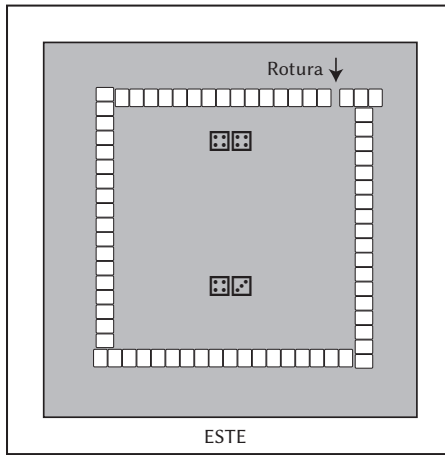
Ahora es cuando decidimos, con la ayuda de los dados, por donde se va a “romper” el muro para repartir 13 fichas iniciales a cada jugador. Los dados deciden dos cosas: el lado del que se rompe y la ficha por la que se empieza a robar. Aunque hay varias formas de hacerlo, nosotros lo haremos de la siguiente manera:

- El jugador que es Este coge los dados y los lanza una vez en el centro de la mesa.
- Observa el número obtenido y cuenta, empezando por él mismo y hacia la derecha, a los jugadores.
- Al jugador que le haya tocado le toca volver a tirar los dados (puede ser el mismo jugador Este si los números obtenidos son 5 o 9) y sumará los resultados de ambas tiradas. A continuación contará las fichas (teniendo sólo en cuenta la fila superior) desde el extremo de su derecha hacia el

izquierda, tantas veces como haya resultado la suma de tiradas anterior.

- La ficha designada indica por donde se rompe el muro, y será el “final del muro”. La siguiente ficha (la que está a su izquierda) será el “principio del muro”).

Imaginemos que el jugador Este lanza los dados y obtiene un 7. Contándose a sí mismo, le tocaría lanzar los dados al jugador enfrente de él (el jugador Oeste). Ya tenemos el lado del muro que se va a romper. Este jugador vuelve a lanzar los dados e, imaginemos, que saca un 8. La suma da 15, por lo que, contando desde su derecha hacia la izquierda, así es como quedaría la rotura del muro:



Ahora comienza el reparto. A cada jugador le corresponden 13 fichas iniciales, excepto al jugador Este que le corresponden 14, que robarán de 4 en 4 fichas (o sea, dos columnas de fichas, si las miramos desde arriba) desde el inicio del muro y en el sentido de las agujas del reloj, por orden empezando por el jugador Este (roba 4), luego el Sur (roba otras 4), Oeste (roba 4) y Norte (roba 4) y vuelta a empezar. Tras 3 vueltas de coger 4 fichas cada uno, cada jugador tiene 12 fichas, por lo que en la última vuelta cada jugador cogerá sólo una ficha y el jugador Este volverá a coger una ficha más. En la *Figura 1* puede verse como quedaría la mesa tras el reparto inicial.

Como puedes ver, hemos colocado los dados en lado derecho del jugador Este. Esto se hace así para que todos los jugadores tengan claro quién empezó la mano y, por lo tanto, qué viento tiene cada uno asignado. ¡En la mayoría de reglas, esto es muy importante!

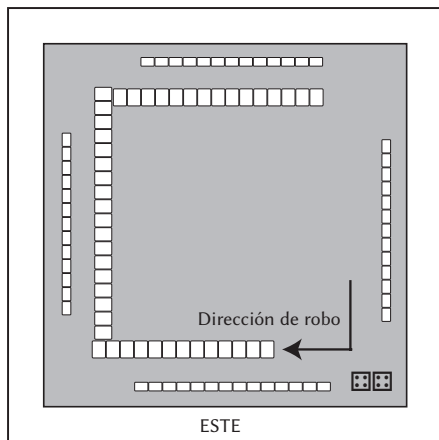
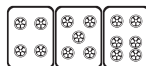


Figura 1: Reparto inicial

Ahora, cada jugador tendrá frente a sí 13 (14, en el caso de Este) fichas completamente aleatorias que, al igual que con los juegos de cartas, deberán mantener ocultas al resto de jugadores. El objetivo de cada jugador es ser los primeros en transformar su mano aleatoria en una mano que tenga **cuatro combinaciones** de las siguientes permitidas:

- **Escaleras** de tres fichas del mismo palo, llamadas *Chow* o *Chii*, que sólo pueden hacerse con las fichas de números siendo, al contrario de lo que pasa con muchos juegos de cartas, que el 9 no conecta con el 1 ni viceversa:



- **Tríos** de tres fichas iguales y del mismo palo, llamados *Pung* o *Pon*, que pueden hacerse tanto con las fichas de números como con las fichas de honores (vientos y/o dragones):



- **Cuartetos** de cuatro fichas iguales y del mismo palo, llamados *Kong* o *Kan*, que también pueden hacerse con cualquier tipo de ficha (¡pero no valen escaleras de cuatro fichas!):



Y, además, **una pareja** de dos fichas iguales de cualquier tipo.

Por ejemplo, si un jugador ha recibido las siguientes fichas en el reparto:



El jugador puede intentar transformar su mano en esta otra, que contiene cuatro combinaciones y una pareja:



¿Y cómo se hace eso? Robando fichas, bien del muro o bien de otros jugadores. Cada jugador roba una ficha cada vez en su turno, descartando otra de su mano (o la misma, si no le vale), hasta tener 14 que cumplan con los requisitos de cuatro combinaciones y una pareja. El método es el siguiente:

- Empieza el jugador Este. Este empieza con 14 fichas porque comienza la mano descartando una ficha cualquiera de las que tiene.
- Tras descartar Este, los otros jugadores tienen la oportunidad de robar la ficha descartada (con ciertas reglas de las que hablamos a continuación). Si no le interesa a nadie, el jugador Sur roba una ficha del muro, en el mismo sentido de las agujas del reloj del reparto, y descarta una ficha, bien de su mano, o bien la misma ficha que ha robado.
- Tras el descarte, los jugadores Oeste y Norte repiten el mismo procedimiento que Sur, antes de pasar el turno al jugador Este de nuevo, que a partir de entonces jugará como el resto de jugadores, completándose una *vuelta*.

El juego tendrá tantas vueltas como sean necesarias, hasta que uno de los jugadores complete una mano válida (cuatro combinaciones y una pareja) o hasta que se terminen todas las fichas del muro.

Hemos dicho anteriormente que cada jugador puede robar una ficha, o bien del muro, o bien de otro jugador. Robar del muro no tiene ningún misterio: simplemente esperas tu turno y robas del muro en el sentido de las agujas del reloj. Robar fichas de otro jugador, sin embargo, tiene reglas muy estrictas, para hacer el juego más interesante. Son las siguientes:

- *Requisito indispensable:* un jugador sólo puede robar de los descartes de otro jugador para completar una combinación de su mano o para terminar la mano. Es decir, no puede robar para acumular fichas. ¿Cómo se hace esto? El jugador dice en voz alta el nombre de la combinación que quiere terminar (dice “Chow”, “Pung” o “Kong”) y enseña las otras dos fichas que completan esa combinación. Por ejemplo, si un jugador quiere robar un 5 de bambú para completar una escalera 4-5-6, enseñará el 4 y el 6 de su mano al resto de jugadores y cogerá el 5, para a continuación apartar la escalera a su lado, siendo visible al resto para el resto de la



## Introducción al Mahjong

mano. Si quiere robar una ficha para completar un trío o un cuarteto, tendrá que enseñar las otras dos o tres fichas que lo completan. Las parejas no pueden robarse, excepto que sea para terminar la mano, habiendo completado ya el resto de combinaciones.

- Sólo puede robarse el último descarte de un jugador, y sólo en el momento en que lo descarta. Si un jugador descarta y nadie reclama la ficha, (es decir, que el siguiente jugador al que le toca decide robar del muro), esa ficha queda inutilizada para el resto de la mano.
- Cualquier jugador puede robar una ficha descartada, teniendo en cuenta la regla anterior, y sin importar el orden de turnos, para completar un trío, un cuarteto o para terminar su mano. Es decir, que el jugador Norte podría perfectamente robar al jugador Este una ficha para completar un trío, saltándose los turnos de los jugadores Sur y Oeste. En este caso, el turno pasa al jugador Norte, siguiendo Este de nuevo en una nueva vuelta.
- Para completar una escalera, sin embargo, sólo puede robarse el descarte del jugador a la izquierda (el inmediatamente anterior), no del que tiene enfrente o a su derecha. Esto se hace así porque resultaría demasiado fácil terminar las manos.
- Si hay un conflicto entre dos jugadores por la misma ficha, se resuelve mediante el siguiente sistema de prioridad: completar una mano tiene prioridad sobre cualquier cosa; un trío o cuarteto tiene prioridad sobre una escalera; y si dos jugadores quieren la misma ficha para el mismo tipo de combinación o para ganar, se la lleva el que tenga el turno más cercano al jugador que la descartó.

Cuando se roba una ficha de otro jugador, la combinación entera se aparta a un lado, expuesta, girando la ficha robada respecto a las otras para que los otros jugadores puedan analizar qué ficha se ha robado y para qué. Además, la ficha robada también se coloca a la izquierda, centro o derecha de la combinación expuesta para indicar a quién se ha robado. ¡Toda esta información resulta de mucha importancia a la hora de jugar! Algunos ejemplos de cómo colocar las combinaciones expuestas al robar ficha de un descarte ajeno:



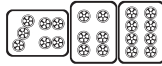
Así se indica que se ha robado un 3 de círculos del jugador de la izquierda para completar un trío.



Así se indica que se ha robado un 1 de bambú del jugador a la derecha para completar un trío.

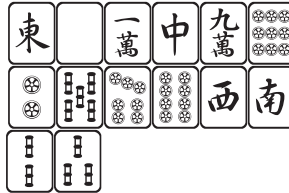


Así se indica que se ha robado un dragón verde del jugador del frente para completar un cuarteto.



Y así se indica que se ha robado un 7 de círculos para completar una escalera 6-7-8. Fíjate que la ficha robada siempre estará a la izquierda, porque es al único jugador al que se le puede robar, y que la ficha girada es siempre la robada aunque no se “lea” en orden.

Además, las fichas descartadas por todos los jugadores en sus respectivos turnos también se colocan con un cierto orden en la mesa: frente a cada jugador, cerca del centro de la mesa y bien visible para el resto de jugadores, en filas de 6 fichas que se van llenando de izquierda a derecha. Por ejemplo, un jugador en su 15º turno tendría, frente a sí, algo como lo siguiente:



El orden en que se han ido descartando servirán a los jugadores para analizar varias cosas, como por ejemplo qué fichas quedan en juego y para tratar de adivinar qué fichas tienen los contrarios. Todo esto es muy avanzado, claro, así que de momento lo mejor es centrarse simplemente en la mecánica.

La *Figura 2*, en la siguiente página, muestra como quedaría una mesa a mitad de una partida. Fíjate como cada jugador va colocando, en orden, sus descartes en filas de 6 fichas, al mismo tiempo que expone, a su derecha, las combinaciones que ha terminado robando fichas a otros jugadores (se llaman combinaciones expuestas). En este caso, el jugador Este no ha robado ninguna ficha a otros jugadores (se dice que tiene una mano “oculta”), el jugador Sur le ha robado una ficha al jugador a su izquierda (Este), el jugador Oeste le ha robado una ficha a Sur y



Figura 2: Mesa a mitad de partida

Norte ha robado dos fichas al jugador enfrente de él (Sur), que sólo pueden ser tríos porque no se puede robar para completar escaleras a otro jugador que no sea el de la izquierda. Quizás hayas notado que el jugador Oeste tiene menos descartes de lo normal. Eso es porque, como el jugador Norte ha robado dos veces a Sur, se ha saltado dos veces el turno de Oeste, provocándole dos oportunidades menos de robar y descartar.

Los cuartetos (*Kong* o *Kan*) son un poco especiales y merecen una mención aparte. Probablemente hayas pensado que, al hacer combinaciones de 4 fichas en lugar de 3, faltan fichas para poder hacer cuatro combinaciones y una pareja, y es totalmente cierto. Por eso es por lo que, cada vez que se completa un cuarteto, el jugador *debe robar una ficha extra del muro*. Así, si un jugador tiene un cuarteto como combinación tendrá que terminar su mano con 15 fichas en lugar de 14. Si tiene dos cuartetos, con 16, etc.

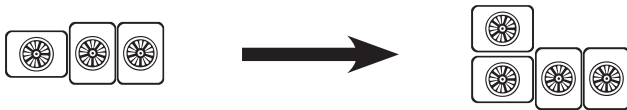
El procedimiento para hacer cuartetos está regulado de la siguiente manera:

Antes que nada, si tienes cuatro fichas iguales en la mano, eso no cuenta automáticamente como un cuarteto, sino más bien como un trío con una ficha extra. Para que cuente como cuarteto, el jugador tiene que declararlo (dice "*Kong*"), *en su turno*, y apartar las cuatro fichas a un lado, como si fuera una combinación expuesta quedando "bloqueada" para el resto de la mano (el jugador ya no puede deshacer el cuarteto). En algunas reglas, este cuarteto se enseña, mientras que en otras no. En cualquier caso, el jugador, tras declararlo y apartarlo a un lado, *roba una ficha extra del muro*, sólo que esta vez del lado contrario, es decir, del final del muro. Las fichas extra de los cuartetos son el único de dos casos (el otro son

los reemplazos de flores de los que hablaremos después) en los que se roba una ficha de este lado (contrario a las agujas del reloj). Tras este robo extra, el jugador debe, si no ha completado su mano, descartar ficha normalmente.

También se puede robar la cuarta ficha de otro jugador, cuando es descartada, si se tiene previamente las otras tres en la mano. En este caso siempre se enseñan las tres fichas, como si fuera para completar un trío, pero con cuatro fichas en lugar de tres. Y, al igual que en el caso anterior, se roba una ficha extra del final del muro antes de descartar ficha y pasar turno.

Y hay una última forma de hacer un cuarteto: “actualizando” un trío que se ha expuesto previamente (porque se ha completado robando de otro jugador). Esto sólo puede hacerse cuando la cuarta ficha es robada, del muro, por el mismo jugador que completó ese trío. Si esta cuarta ficha es descartada por otro jugador, no puede reclamarse para añadirla al trío que ya estaba expuesto. Y, como siempre, se roba una ficha extra del final del muro antes de descartar ficha y pasar turno. ¡Pero cuidado! Si la ficha con la que “actualizas” el trío a cuarteto es la ficha ganadora de otro jugador, este podrá reclamarla para ganar. A esto se le llama “Robar el Kong” y sólo pasa en este caso concreto. No puede robarse un cuarteto si es oculto o si se forma reclamando un descarte de otro jugador.

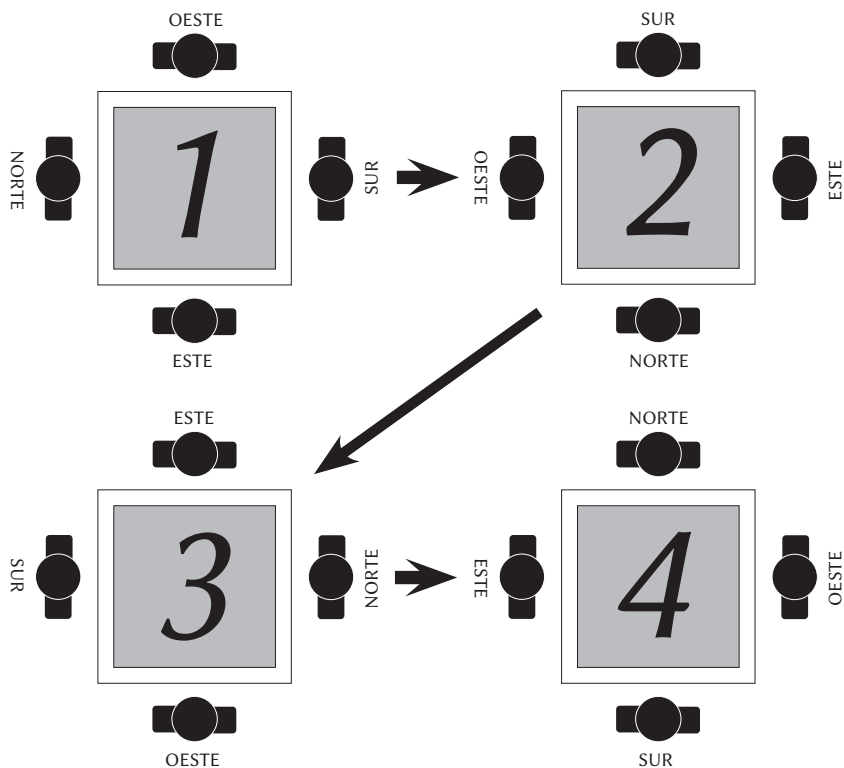


*Antes del kan, el jugador tiene expuesto un trío de círculos*

*Tras robar el último 1 de círculos del muro, el jugador lo añade al trío*

¿Y cuando se termina la partida? Como hemos mencionado antes, la mano termina cuando, o bien un jugador completa cuatro combinaciones y una pareja (en este caso, se suele decir “Hu” o incluso “Mahjong”, aunque algunas reglas especifican otras cosas, y se enseñan las fichas para comprobar su validez), o bien cuando se terminan todas las fichas del muro. Sea un caso o el otro, se mezclan las fichas de nuevo y se empieza de nuevo, con una salvedad: la asignación de vientos de los jugadores sufre una rotación en sentido contrario a las agujas del reloj, de modo que en la segunda mano, quien era Este será Norte, quien era Sur será Este, quien era Oeste será Sur y quien era Norte será Oeste. Cada vez que se termine la mano, hay una nueva rotación, de modo que todos los jugadores jugarán, tras 4 manos, con cada uno de los vientos asignados, terminando una *ronda* (el jugador que empezó siendo Este volverá a ser Este al final de la ronda).

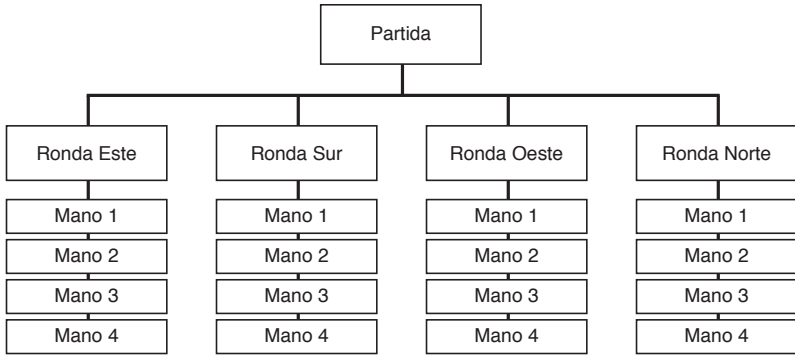
En la *Figura 3*, en la siguiente página, se ilustra cómo se produce la rotación de



*Figura 3: Rotación de vientos durante una ronda.*

vientos entre jugadores en una ronda. Es importante hacer notar que los jugadores *no se mueven de los asientos* durante la ronda, sólo se mueve la asignación de sus vientos. En cada uno de las manos de cada ronda, los dados que deciden la rotura del muro son lanzados por el jugador Este de esa mano (es decir, que los dados irán rotando y es importante que al inicio de cada mano el jugador Este se los coloque en su lado derecho para no perderse). Es también importante recordar que el jugador Este de cada mano es el que empieza con 14 fichas y quien, por lo tanto, comienza la mano.

Una partida completa tiene 4 rondas con 4 manos cada una, para un total de 16 manos. Las rondas, al igual que las posiciones, tienen asignado un viento, que sigue la misma secuencia que los vientos de juego: la primera ronda es la Este, la segunda ronda es la Sur, la tercera la Oeste y la cuarta y última el Norte. En la *Figura 4*, en la siguiente página, se ilustra un esquema que resume todas las rondas y manos.



*Figura 4: Esquema de rondas y manos*

En algunas reglas los jugadores intercambian sus asientos al inicio de cada ronda, para favorecer que todos los jugadores jueguen con cada uno de los jugadores a su izquierda, derecha y frente; otras reglas mantienen a los jugadores en los mismos asientos hasta el final de la partida. Lo que es común, en cualquier caso, es que los jugadores no se mueven de los asientos entre manos de una misma ronda, pero sí que se rotan la asignación de vientos como hemos explicado anteriormente.

Al final de la partida, se suman las puntuaciones de todos los jugadores y el jugador con más puntos gana. ¿Y cómo se puntúa? Lo explicamos en el siguiente capítulo.



# Jugadas y puntuación

Obviamente un juego competitivo tiene que tener una forma de juzgar el desempeño de sus jugadores. Hasta ahora hemos visto que el requisito para completar una mano era tener cuatro combinaciones y una pareja pero, ¿es este el único requisito? ¿son todas las combinaciones igual de difíciles? Por supuesto que no, y es aquí donde se introduce el concepto de jugadas y su puntuación asociada.

Cuando se inventó el juego, en seguida se vió que completar manos era muy fácil. Era necesario un incentivo para los jugadores otorgando puntos por combinaciones difíciles de hacer. Esto, además, alargaba la duración de las manos y aumentaba su diversión.

Lo primero que se entendió es que hacer tríos es, obviamente, más difícil que hacer escaleras, y de entre todos los tríos, los más difíciles de hacer son los tríos de honores (vientos y dragones) y los tríos de 1 y 9 de las fichas de número (llamadas fichas terminales), así que en muchas reglas se reconoce como puntuable tener un trío de cualquiera de estas fichas, distinguiendo además, entre los tríos expuestos (los que se completan robando de otros jugadores) y los tríos ocultos (los que se forman únicamente robando del muro).

En las reglas más clásicas, las primeras que aparecieron sobre el juego, se basaron precisamente en la puntuación de las combinaciones sueltas, y en las mismas, los tríos ocultos valen el doble que los expuestos. A modo didáctico, y para entender el concepto, nosotros vamos a desarrollar un sistema de puntuación parecido. Así que, si consideramos que los tríos expuestos valen, por ejemplo, 1 punto y los ocultos 2 puntos, si completamos una mano como la siguiente:



Diríamos que la mano tiene 3 puntos: 2 puntos por el trío oculto de 1 y 1 punto más por el trío expuesto del viento Sur.

Más tarde se pensó que sería interesante incrementar el valor de algunas fichas



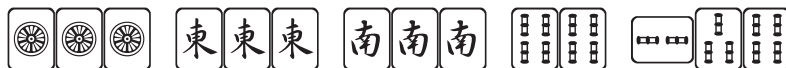
## Introducción al Mahjong

de honores (pero no de todas). Así se llegó a la conclusión de que los dragones debían de valer más. Según nuestro sistema, podríamos considerar que tener un trío expuesto de dragones vale 2 puntos, y tener uno oculto 4 puntos (el doble). Veamos como queda esta mano:



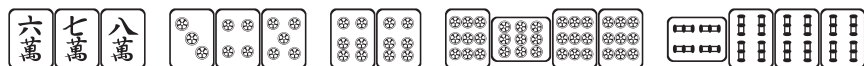
4 puntos por el dragón rojo oculto, 2 puntos por el trío de Oeste oculto y 1 punto más por el trío de 9: total de 7 puntos.

¿Recuerdas que cada jugador tiene asignado un viento según su posición y cada ronda también tiene un viento asignado? ¿Por qué no jugamos con eso? Pongamos que hacer un trío de un viento que corresponde con el viento que tienes asignado (se le llama “viento de asiento”) vale el doble de lo que normalmente valdría. Y supongamos que hacer un trío del viento que tiene asignado la ronda en curso (se le llama “viento de ronda”) también vale el doble. De repente se abre todo un mundo de posibilidades estratégicas, pues en cada mano un viento será codiciado por todos los jugadores y, cada jugador, codiciará también el viento que tiene asignado por posición. Y sí, ¡uno de los jugadores codiciará especialmente el viento que es, a la vez, el viento de su asiento y el viento de ronda, ya que para él valdrá 4 veces más! Supongamos un jugador que es Este durante la ronda Este:



De normal el trío oculto de Este valdría 2 puntos, uno por ser un trío de honor y otro por ser oculto, pero como es el viento asignado al jugador vale el doble: 4 puntos, y como además es el viento de la ronda, su valor vuelve a duplicarse: 8 puntos. Más 2 puntos por el trío de 1 oculto y otros 2 puntos por el trío de Sur, tenemos una mano de 12 puntos.

Esto ya se vuelve interesante, ¿no? Pero resulta que hay algo aun más difícil de hacer que los tríos, que son los cuartetos. Siendo justos, un cuarteto debería valer el doble de lo que valdría el trío, y el doble más si es oculto. Y esta vez deberían de contar todas las fichas, no solo las de honor y los 1 y 9, sino también las de número entre el 2 y el 8, ya que hacer un cuarteto es excepcionalmente difícil. Con este esquema, veamos esta otra mano:



En condiciones normales ese trío de cuatro de bambú no valdría nada, pero como

es un cuarteto, le haremos valer un punto. En cuanto al 9 de círculos, si de normal valía 1 punto por ser expuesto, le asignaremos 2 puntos por ser un cuarteto. El valor de la mano sería de 3 puntos.

Por supuesto, los cuartetos deberían aumentar el valor de los honores con valor especial (dragones y vientos de asiento o de ronda), así que podríamos tener:



Si somos el jugador Este en la ronda Este, ese cuarteto oculto de Este valdrá, por sí sólo, 16 puntos (2 puntos por ser el viento de asiento, el doble por ser el de la ronda, el doble por ser oculto y el doble por ser un cuarteto). El cuarteto oculto de dragón rojo vale 8 puntos (2 por ser un trío de dragón, el doble por ser oculto y el doble por ser cuarteto). Esta mano valdría la friolera de 24 puntos.

Después alguien pensó que sería interesante otorgar otros puntos por la intervención de la pura suerte. Así, y siguiendo nuestro esquema, podríamos asignarle un punto adicional a lo siguiente:

- Completar la mano con una ficha robada del muro.
- Completar la mano con la ficha extra al hacer un cuarteto.
- Completar la mano robando el cuarteto a otro jugador.
- Completar la mano con la última ficha de la mano (la última del muro, que la puede robar uno mismo o ser el último descarte de la mano).

Y, ya que estamos, ¿por qué no asignarle también un punto extra si completar la mano entraña una dificultad añadida? Por ejemplo:

- Si la ficha necesaria para completar la mano es la única de su tipo con la que se puede completar. Por ejemplo, el 7 de una escalera 7-8-9, el 3 de una escalera 1-2-3 (a estas dos situaciones se le llama “espera de borde”), la ficha central de una escalera cualquiera (“espera central”), como el 6 en 5-6-7 o la ficha que falta para formar la pareja obligatoria (“espera única”).
- Si la ficha necesaria para completar la mano es la única ficha que queda disponible (por que las otras tres ya han sido usadas o descartadas por otros jugadores).

Suponiendo esto:



## Introducción al Mahjong

Supongamos que se ha ganado con el 3 de círculos que completa el 1-2-3, y que además era el último 3 de círculos disponible porque los otros tres ya habían sido descartados o usados por otros jugadores. Tenemos 2 puntos por el cuarteto expuesto de 1 de bambú, 2 puntos por el trío oculto de 9 de caracteres, 1 punto por la espera en el 3 de círculos, siendo el único tipo de ficha posible y 1 punto más por ser la última ficha de 3 de círculos disponible: 6 puntos.

Para entender mejor el concepto de “la única ficha de su tipo posible”, modifiquemos un poco la mano. Supongamos:

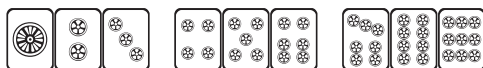


También ha ganado con el 3 de círculos, y también era la última ficha disponible, porque las otras tres copias habían sido descartadas o usadas por otros jugadores, pero no es “la única ficha de su tipo posible” porque el jugador también podría haber ganado con el 6 de círculos para formar la escalera 4-5-6 en lugar de 3-4-5. En este caso, la mano valdría 5 puntos (dos del cuarteto expuesto de 1, dos del 9 oculto y uno por última ficha disponible).

Por último tenemos las flores y las estaciones. ¿Las recuerdas? Son esas 8 fichas con motivos de flores y estaciones que hemos comentado que son opcionales y que no intervienen en el juego. Pues, cuando se usan, otorgan 1 punto extra que se cuenta sólo cuando se completa la mano. Como no intervienen en el juego (no se pueden combinar ni usar para nada), simplemente se cambian por una ficha nueva en el momento en que son robadas, del final del muro, como si fuera una ficha extra que se roba tras hacer un cuarteto, apartándola a un lado para contarla más tarde, si se completa la mano.

¿Fácil de entender hasta el momento, no? Sin embargo lo mejor viene ahora ya que, tarde o temprano, alguien pensó que el juego mejoraría mucho si se contasen no sólo las combinaciones sueltas de la mano, sino también combinaciones de combinaciones que resultarían difíciles de completar y así es como nació el aspecto más atractivo del juego del Mahjong: las *jugadas*.

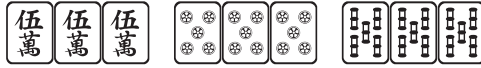
Consideremos, por ejemplo:



Tener tres escaleras del mismo palo formando una secuencia del 1 al 9 (“Escalera Pura”) es algo difícil de obtener, que debería ser premiado especialmente. Las tres combinaciones sueltas no valen nada, pero juntas decimos que forman una jugada. O, también:



Tres escaleras del mismo valor (“Tres Chow Mixtos”), pero de palos diferentes. O, mejor aún:

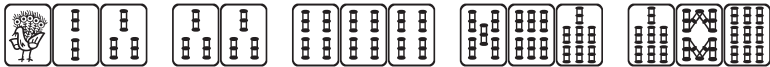


Tres tríos del mismo valor (“Tres Pung Mixtos”), pero de palos diferentes. Esta jugada, por supuesto, debería valer el doble que su versión en escaleras, por lo menos.

¿Y qué tal una mano que sólo tenga fichas de un palo de números y honores? Como por ejemplo:



A esto se le llama “Mano semipura” y, por supuesto existe una mano mejor, compuesta sólo fichas de un palo de números:



Que se llama “Mano pura” y que suele valer bastante en todas las reglas, por la dificultad que entraña.

La forma de completar la mano entera también debería puntuar, si entraña una dificultad. Por ejemplo, ¿y si decido no robar fichas a ningún jugador y logro completar la mano robando del muro (incluyendo la ficha ganadora)? A esto se le llama “Mano completamente oculta”. O lo contrario: completar la mano robando cuatro veces a otros jugadores y ganar robando la ficha pareja que me falta, también a otro jugador. A esto se le llama “Mano completamente expuesta”.

¿Y si involucramos a las fichas de más valor como los honores y los 1 y 9? Por ejemplo:



A esto se le suele llamar “Mano externa”. Tener una mano que use fichas de 1 y 9 y honores en todas las combinaciones es algo difícil de hacer, aunque sea con escaleras. No digamos ya si no hay escaleras:

## Introducción al Mahjong



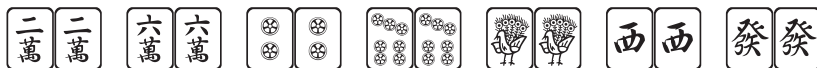
Este tipo de manos empiezan a ser extremadamente difíciles de obtener, por lo que deberían ser premiadas también de forma excepcional. ¡En algunas reglas, manos así pueden terminar la partida al instante!

Lo contrario también existe: una “Mano simple” es una mano que no usa 1, ni 9 ni honores:



Aunque, evidentemente, como es mucho más fácil de hacer en todas las reglas suele valer muy poco. Pero combina bien con otras jugadas.

La mayoría de reglas también han incorporado tres formas de mano que son *irregulares*, es decir, que no cumplen la forma de cuatro combinaciones y una pareja. Sólo existen tres, como máximo, en todas las reglas, y son:



“Siete parejas”. La dificultad principal es que es necesario robar del muro 6 parejas antes de poder ganar con una espera única.



A esta se le llama “Fichas cosidas con honores”. No está reconocida en todas las reglas, pero cuando lo hace, tiene guasa: se trata de una mano que premia ser *excepcionalmente mala*. La peor posible, de hecho. Si te fijas, las fichas de número están separadas entre sí por más de dos números en la secuencia, así que son imposibles de conectar y los honores están todos sueltos. A veces, las fichas de reparto serán tan malas que ir a por esta jugada será lo más plausible. Lo malo es que hay que robar todas las fichas del muro, menos la última, y que las fichas de número deben de tener una secuencia particular (“cosida”, se le llama) de 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro y 3-6-9 del que queda. Lo bueno: que, dependiendo de las fichas de reparto, pueden aumentar mucho la probabilidad de completar una mano que, de otro modo, sería muy difícil.



Esta es una de las joyas de la corona del juego: “Los 13 Huérfanos”, una ficha

suelta de cada terminal de número, de cada viento y de cada dragón, más una ficha repetida de cualquiera de ellas. Esta mano es extremadamente difícil de hacer y suele tener el máximo de puntuación posible.

Si hojeas varias reglas de Mahjong verás otra mano que *parece* irregular pero que, en realidad, no lo es:



A esta jugada se le llama “Las Nueve Puertas” y sólo puede hacerse de manera oculta, es decir, sin robar a otros jugadores, excepto para completar la mano. Lo que se premia aquí es que, si se consigue completar esta forma (que tiene 13 fichas, por lo tanto necesita una más), el jugador puede ganar con cualquier ficha de número de ese palo (es decir, con 9 fichas diferentes), formando a su vez las cuatro combinaciones y una pareja reglamentarias. Pruébalo: forma esta mano y trata de formar cuatro combinaciones y una pareja con otra ficha cualquiera del mismo palo. Verás que es posible en cualquier caso. Esta jugada también suele puntuar lo máximo posible y es incluso más difícil de hacer que la de “Los 13 Huérfanos”. La gran mayoría de jugadores de Mahjong no la han hecho nunca, ¡pero de vez en cuando alguien lo consigue!.

Y, ya por último, algunas reglas también puntúan, excepcionalmente, formas de ganar en la que la suerte interviene de manera también excepcional: concretamente, si al levantar las fichas de reparto, siendo el jugador Este, ya tienes una mano de cuatro combinaciones y una pareja (tienes una mano completa); o, si no eres el jugador Este, si, al levantar las fichas de reparto, te falta una ficha para completar cuatro combinaciones y una pareja y completas la mano antes de tu turno (con el primer descarte de uno de los otros jugadores), o en el primer turno (cuando robas la primera ficha del muro). ¿Esto realmente pasa? Pues sí. Aunque probablemente no te pasará más de una vez en la vida.

Estas que hemos mencionado son sólo un conjunto muy diminuto de las posibles jugadas posibles, pero son suficientes para introducir los conceptos básicos de lo que es una jugada. Las reglas actualmente en uso con menos jugadas posibles tienen 31 jugadas diferentes, y la que más, 81, siendo que casi todas exigen tener, por lo menos, una jugada para poder completar una mano.

En el próximo capítulo se hará una introducción de las dos reglas oficiales de la Asociación Europea de Mahjong: las Reglas de Competición de Mahjong y las Reglas de Competición de Riichi.

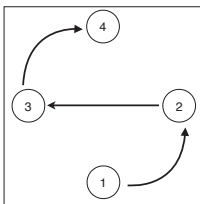


# Reglas de Competición de Mahjong

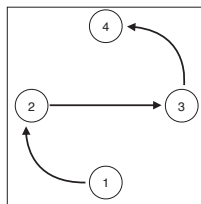
En el capítulo anterior hemos descrito una introducción al concepto de jugadas y puntuación, pero se trata simplemente de un esquema didáctico. En este capítulo y el siguiente haremos una descripción de las reglas utilizadas oficialmente por nuestra asociación, pero también por todas las asociaciones de Mahjong que componen la Federación Española de Mahjong y la Asociación Europea de Mahjong.

La primera de las reglas de las que hablaremos son las Reglas de Competición de Mahjong. Diseñadas en China por la Federación Mundial de Mahjong en 1998 y reconocidas como reglas deportivas en su país, se trata de un conjunto de reglas diseñado para la competición internacional, sustituyendo a las reglas locales de cada país. En Europa, la Asociación Europea de Mahjong nació al calor de estas reglas y es, precisamente en Europa, donde más se juegan en el mundo.

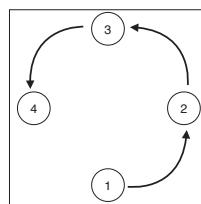
La mecánica del juego es muy sencilla, siguiendo las reglas explicadas en este libro sin ningún añadido ni excepción. Se juega a 4 rondas de vientos (es decir, 16 manos en total), durante un máximo de 2 horas y los jugadores se intercambian los asientos tras cada ronda de vientos (o sea, cada 4 manos), de la siguiente manera:



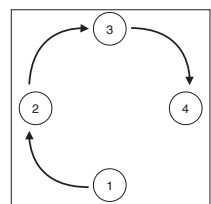
Jugador empieza siendo Este.



Jugador empieza siendo Sur.



Jugador empieza siendo Oeste.



Jugador empieza siendo Norte.

Existen 81 jugadas posibles con un valor que va desde 1 punto hasta 88 puntos. Para poder cerrar la mano es necesario tener, al menos, 8 puntos. El número tan elevado de jugadas, comparado con otras reglas, así como su puntuación mínima,



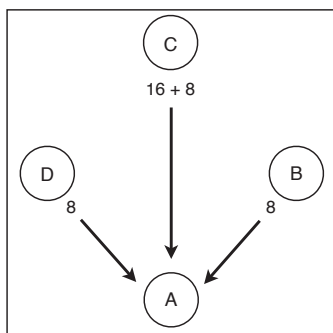
## Introducción al Mahjong

también bastante elevada, puede intimidar al principio, pero en realidad muchas de las jugadas son versiones “mayores” de otras “menores” y por lo tanto, son mucho más fácil de aprender de lo que parece. Esta forma de juego, muy orientada a las jugadas, representa el mayor atractivo para los que sienten que es esa la esencia del Mahjong.

La forma de pago es la siguiente:

- Si el jugador cierra la mano de un descarte de otro jugador, este le pagará el valor de su mano más 8 puntos. El resto de jugadores le pagarán únicamente 8 puntos.
- Si el jugador cierra la mano del muro, todos los jugadores le pagarán el valor de su mano más 8 puntos.

El esquema de pago se resume en el siguiente gráfico:

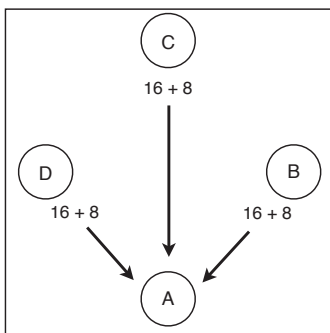


Caso 1:

Jugador A cierra una mano de 16 puntos con el descarte del jugador C.

C paga  $16 + 8$  puntos.  
D y B pagan 8 puntos cada uno.

A recibe en total 40 puntos.



Caso 2:

Jugador A cierra una mano de 16 puntos robando la ficha ganadora del muro.

Cada jugador paga  $16 + 8$  puntos.

A recibe en total 72 puntos.

Las 81 jugadas y sus puntos asociados se listan a continuación. La forma de contar puntos sigue cinco principios:

1. *Con implicación*: cuando una jugada implica inevitablemente a otra, no pueden contarse las dos a la vez.
2. *Sin separar*: cuando se cuenta una jugada, no pueden separarse las fichas involucradas en esa jugada para contarse otras.

3. *Sin repetir*: no se puede contar una jugada dos o más veces usando parte o la totalidad de las fichas ya contadas con esa jugada.
4. *Con libertad de conteo*: si, con las mismas fichas, es posible contarse dos jugadas diferentes, cada una de ellas con una puntuación distinta, tienes derecho a escoger la jugada con la puntuación más alta (y descartar la otra).
5. *Con exclusión*: cuando se usa parte de la mano para contar una jugada, el resto de fichas sueltas sólo puede combinarse con esas fichas ya contadas una sólo vez para contar una jugada más.

### Jugadas de 1 punto:

- *Doble chow puro*: tener dos chow (escaleras) iguales, del mismo palo y mismos números. Por ejemplo, dos escaleras de 7-8-9 de círculos.
- *Doble chow mixto*: tener dos chow (escaleras) iguales, de los mismos números, pero de distintos palos. Por ejemplo, una escalera 1-2-3 de bambúes y otra 1-2-3 de círculos.
- *Escalera corta*: tener dos chow (escaleras) del mismo palo, con números consecutivos. Por ejemplo, 2-3-4 y 5-6-7 de caracteres.
- *Chow terminales*: tener dos chow (escaleras) del mismo palo formando los números 1-2-3 y 7-8-9.
- *Pung de terminales u honores*: tener un pung (trío) de 1, de 9, de vientos o de dragones.
- *Kong expuesto*: tener un kong (cuarteto) expuesto (formado robando de otro jugador) de cualquier palo.
- *Familia ausente*: carecer de fichas de uno de los palos de números. Por ejemplo, tener bambúes y círculos, pero no caracteres.
- *Sin honores*: carecer de fichas de vientos y de honores (la mano completa está formada con números).
- *Espera de borde*: cerrar la mano con un 3 teniendo las fichas 1-2 o cerrar con un 7 teniendo las fichas 8-9.
- *Espera central*: cerrar la mano con una ficha de número que está en el medio de dos fichas de número de una escalera incompleta. Por ejemplo, cerrar con 4 teniendo el 3 y el 5.
- *Espera única*: cerrar la mano con una ficha que completa la pareja de la mano. No vale si se puede cerrar la mano con más de tipo de ficha (por ejem-

## Introducción al Mahjong

plo, si se tiene 1-2-3-4, el 1 y el 4 forman la pareja, cerrando la mano, pero no se considera “espera única”).

- *Cerrar del muro*: cuando se cierra la mano con una ficha cogida del muro (en vez de robarla a uno de los otros jugadores).
- *Flor*: cada ficha de flor otorga 1 punto extra, sin embargo, hay que tener en cuenta de que estos puntos no valen para llegar al mínimo de 8 puntos requeridos.

### Jugadas de 2 puntos:

- *Pung de dragones*: tener un pung (trío) de dragones.
- *Viento prevalente*: tener un pung (trío) de la ficha del viento de la ronda en juego (en las primeras cuatro manos es el Este, en las siguientes cuatro el Sur, en las siguientes cuatro el Oeste y en las cuatro últimas el Norte).
- *Viento de asiento*: tener un pung (trío) que corresponda a la posición del jugador en la mesa en esa mano en concreto (ver página 10 para más información sobre las posiciones de los jugadores en la mesa).
- *Mano oculta*: cerrar la mano sin robar fichas a otros jugadores, excepto la última ficha con la que se cierra la mano.
- *Todo chow*: una mano compuesta de 4 escaleras y una pareja de fichas de número, es decir, sin vientos ni dragones.
- *Ficha acaparada*: una mano que contiene las cuatro copias de una ficha de números, sin que el jugador lo haya declarado como un kong (cuarteto). Por ejemplo, con un trío 3-3-3 y una escalera 3-4-5.
- *Dos pung iguales*: tener dos pung (tríos) del mismo número, pero de palos diferentes. Por ejemplo, 8-8-8 de caracteres y 8-8-8 de bambúes.
- *Dos pung ocultos*: tener dos pung (tríos) que se han completado sin robar ficha a otros jugadores.
- *Kong oculto*: tener un kong (cuarteto) que se ha formado sin robar ficha a otros jugadores.
- *Todo simples*: una mano que consiste únicamente en fichas de número del 2 al 8, es decir, sin 1 ni 9 ni vientos ni dragones.

### Jugadas de 4 puntos:

- *Mano externa*: una mano que contiene, al menos, una ficha de 1, 9, vientos o dragones en todas las combinaciones. Es decir, escaleras 1-2-3, 7-8-9, tríos

1-1-1, 9-9-9, parejas 1-1, 9-9 o tríos y parejas de vientos y dragones.

- *Mano completamente oculta*: cerrar la mano sin robar fichas a otros jugadores, incluyendo la ficha con la que se cierra la mano.
- *Dos Kong expuestos*: tener dos kong (cuartetos) que se han formado robando fichas a otros jugadores (es decir, a la vista).
- *Última ficha*: cerrar la mano con la última copia disponible de la ficha necesaria para cerrar, siendo que todos los jugadores conocían este hecho (es decir, tres copias de la ficha estaban ya a la vista entre descartes y combinaciones expuestas).

### Jugadas de 6 puntos:

- *Todo pung*: una mano que contiene 4 pung o kong (tríos o cuartetos) y una pareja. Es decir, que no hay escaleras.
- *Semipura*: una mano que sólo contiene fichas de un palo y, además, vientos o dragones.
- *Chows escalonados mixtos*: una mano que contiene tres escaleras, de cada uno de los palos de números, cuyos números están escalonados entre sí por una posición. Por ejemplo, 1-2-3 de caracteres, 2-3-4 de bambúes y 3-4-5 de círculos.
- *Todas las familias*: una mano que contiene fichas de todos los palos, incluyendo vientos y dragones. Por ejemplo, puede ser una escalera de cada palo de números, un trío de vientos y una pareja de dragones.
- *Mano expuesta*: una mano que se ha cerrado robando fichas a otros jugadores para formar todas las combinaciones, incluyendo la última ficha que completa la pareja. Es decir, que el jugador tiene 4 combinaciones expuestas en la mesa y tiene sólo una ficha oculta en su posesión, siendo que algún jugador descarta esa misma ficha.
- *Dos pung de dragones*: una mano que contiene dos pung (tríos) de fichas de dragones.

### Jugadas de 8 puntos:

- *Escalera mixta*: tener tres chow (escaleras) de 1-2-3, 4-5-6 y 7-8-9, cada una de las cuales es de un palo de números diferente.
- *Fichas reversibles*: una mano compuesta de fichas que son verticalmente simétricas. Es decir, que tienen el mismo aspecto boca arriba que boca abajo. Particularmente son el 1, 2, 3, 4, 5, 8 y 9 de círculos, el 2, 4, 5, 6, 8 y 9 de

## Introducción al Mahjong

bambúes y el dragón blanco.

- *Triple Chow Mixto*: tener tres chow (escaleras) de la misma secuencia, pero en cada uno de los palos de números. Por ejemplo, 4-5-6 de círculos, 4-5-6 de bambúes y 4-5-6 de caracteres.
- *Pungs Mixtos Escalonados*: tener tres pung (tríos) o kong (cuartetos) con números escalonados. Por ejemplo, 2-2-2 de círculos, 3-3-3 de bambúes y 4-4-4 de caracteres.
- *Mano Vacía* (coloquialmente “Mano del Pollo” por su nombre en Chino y en Inglés): una mano que tiene exactamente 0 puntos (sin contar las fichas de flores), o lo que es lo mismo, una mano en la que no pueda contarse ninguna de las jugadas expuestas en este libro. A pesar de lo que pueda parecer es una mano complicada de hacer y que requiere un conocimiento muy preciso de todas las jugadas existentes.
- *Última ficha del muro*: cerrar la mano con la última ficha disponible del muro.
- *Último descarte*: cerrar la mano con el último descarte posible, es decir, que un jugador ha robado la última ficha del muro, ha descartado su última ficha y esa resulta ser la ficha necesaria para cerrar la mano del ganador.
- *Reemplazo de Kong*: cerrar la mano tras hacer un kong (cuarteto) y robar la ficha ganadora de la ficha de reemplazo. Nota: aunque los reemplazos de flores se cogen del mismo sitio, ganar con este reemplazo no cuenta.
- *Robo de kong*: cerrar la mano con la ficha con la que otro jugador ha actualizado un pung (trío) a un kong (cuarteto). Ver página 17 para más detalles.
- *Dos Kong ocultos*: una mano que contiene dos kong (cuartetos) que se han formado y declarado sin robar fichas a otros jugadores (y que están, por lo tanto, ocultos).

### Jugadas de 12 puntos:

- *Fichas cosidas con pequeños honores*: una mano que consiste en tener fichas en secuencia cosida (1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro palo y 3-6-9 del último palo) y fichas sueltas de honores y vientos, sin tener una ficha de cada tipo. No es necesario tener las 9 fichas de números. Por ejemplo, una mano válida podría ser 1-4-7 de círculos, 2-5-8 de bambúes, 3-9 de caracteres, Este, Sur, Oeste, Norte, Dragón rojo, Dragón blanco. Por supuesto, el jugador no puede robar este tipo de escaleras especiales de otros jugadores: debe robar por el mismo todas las fichas excepto la ficha con la que cierra la mano.
- *Fichas cosidas*: tener las tres secuencias cosidas (1-4-7, 2-5-8, 3-6-9), una de

cada palo de números. El resto de la mano pueden ser chow (escaleras), pung (tríos) y una pareja, como en cualquier mano normal. Por ejemplo, una mano válida es: 1-4-7 de bambú, 2-5-8 de caracteres, 3-6-9 de círculos, 2-3-4 de círculos y una pareja de vientos de Oeste.

- *Cuatro superiores*: una mano que consiste únicamente en fichas de números que van del 6 al 9, sin vientos ni dragones.
- *Cuatro inferiores*: una mano que consiste únicamente en fichas de números que van del 1 al 4, sin vientos ni dragones.
- *Tres grandes vientos*: tener tres pung (tríos) o kong (cuartetos) de fichas de vientos.

### Jugadas de 16 puntos:

- *Escalera pura*: tener tres chow (escaleras) de números del mismo palo, formando la secuencia del 1 al 9. Es decir, 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9.
- *Chow terminales en tres palos*: tener las secuencias 1-2-3 y 7-8-9 de un palo de números, 1-2-3, 7-8-9 de otro palo de números y una pareja 5-5 del palo de números restante.
- *Chows escalonados puros*: tener tres chow (escaleras) del mismo palo de números, escalonados en una o dos posiciones. Por ejemplo, 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5 o 2-3-4, 4-5-6, 6-7-8. No vale mezclar ambas cosas, por ejemplo, 1-2-3, 2-3-4, 4-5-6 no es válido.
- *Todo con 5*: una mano en la cual todas las combinaciones tienen al menos una ficha del número 5 de cualquier palo. Por ejemplo, 3-4-5, 5-5-5 de círculos, 5-6-7 de bambú, 4-5-6, 5-5 de caracteres.
- *Triple pung*: tener tres pung (tríos) iguales (del mismo número) en cada uno de los palos.
- *Tres pung ocultos*: tener tres pung (tríos) que han sido formados sin robar fichas a otros jugadores.

### Jugadas de 24 puntos:

- *Siete parejas*: una mano que consiste en 7 parejas de fichas, en lugar de 4 combinaciones y una pareja. Es válido utilizar 4 fichas iguales para formar 2 parejas. El jugador no puede robar fichas de ningún jugador, excepto para cerrar la mano.
- *Fichas cosidas con grandes honores*: es una versión mayor de la jugada Fichas cosidas con pequeños honores. El concepto es el mismo, pero en esta mano

## Introducción al Mahjong

se ha conseguido todas las fichas sueltas de vientos y dragones. Por ejemplo, 1-4 de bambú, 2-8 de círculos, 3-6-9 de caracteres, Este, Sur, Oeste, Norte, Dragón rojo, Dragón Blanco, Dragon verde. Igualmente, el jugador no puede robar ninguna ficha de otros jugadores, excepto para cerrar la mano.

- *Todo pung de pares*: una mano que consiste en cuatro pung (tríos) y una pareja de números pares, es decir: de 2, 4, 6 y 8 de cualquier palo.
- *Mano pura*: una mano formada únicamente por fichas de un sólo palo de números, es decir, sólo bambúes o sólo círculos o sólo caracteres.
- *Triple chow puro*: tener tres chow (escaleras) del mismo palo y con la misma secuencia. Por ejemplo, 6-7-8, 6-7-8, 6-7-8 de caracteres.
- *Pungs escalonados puros*: tener tres pung (tríos) del mismo palo, formando una secuencia consecutiva. Por ejemplo, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4 de círculos.
- *Tres superiores*: una mano que consiste únicamente en fichas de números 7, 8 y 9.
- *Tres inferiores*: una mano que consiste únicamente en fichas de números 1, 2 y 3.
- *Tres centrales*: una mano que consiste únicamente en fichas de números 4, 5 y 6.

### Jugadas de 32 puntos:

- *Cuatro chow escalonados puros*: tener cuatro chow (escaleras) del mismo palo, en secuencia escalonada en una o dos posiciones (pero no una mezcla de ambas). Por ejemplo, 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6 o bien 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7, 7-8-9.
- *Tres kong ocultos*: tener tres kong (cuartetos) que se han formado y declarado sin robar fichas a otros jugadores (y que, por lo tanto, están ocultos a los demás).
- *Todo terminales y honores*: Una mano compuesta únicamente en fichas de 1, 9, vientos y dragones. Pueden ser todo tríos y una pareja o siete parejas.

### Jugadas de 48 puntos:

- *Cuadruple chow*: tener cuatro chow (escaleras) de la misma secuencia y en el mismo palo. Por ejemplo, 4-5-6, 4-5-6, 4-5-6, 4-5-6 de círculos.
- *Cuatro pung escalonados puros*: tener cuatro pung (tríos) del mismo palo, en secuencia consecutiva. Por ejemplo, 6-6-6, 7-7-7, 8-8-8, 9-9-9.

## Jugadas de 64 puntos:

- *Todo terminales*: una mano compuesta únicamente de fichas de números de 1 y 9, sin vientos ni dragones.
- *Cuatro pequeños vientos*: tener tres pung (tríos) o kong (cuartetos) de vientos, más una pareja del cuarto viento.
- *Tres pequeños dragones*: tener dos pung (tríos) o kong (cuartetos) de dragones, más una pareja del tercer dragón.
- *Todo honores*: una mano compuesta únicamente de fichas de vientos y dragones. Puede ser de pung (tríos) y una pareja o de siete parejas.
- *Cuatro pung ocultos*: tener cuatro pung (tríos) que se han formado sin robar fichas a otros jugadores.
- *Chows terminales puros*: una mano que consiste en tener dos veces las secuencias 1-2-3 y 7-8-9 de un sólo palo, más una pareja de 5 también del mismo palo.

## Jugadas de 88 puntos:

- *Cuatro grandes vientos*: tener cuatro pung (tríos) o kong (cuartetos) de fichas de viento (es decir, de todos los vientos).
- *Tres grandes dragones*: tener tres pung (tríos) o kong (cuartetos) de fichas de dragones (es decir, de todos los dragones).
- *Nueve puertas*: una mano compuesta de fichas de números de un sólo palo de la siguiente forma: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9. Tiene este nombre porque, de conseguir esta forma, uno puede cerrar una mano válida (con cuatro combinaciones y una pareja) con cualquier ficha de número adicional de ese mismo palo. La forma de la mano tiene que hacerse sin robar fichas a otros jugadores.
- *Cuatro kong*: tener cuatro kong (cuartetos), no importa si son ocultos (formados por uno mismo) o expuestos (formados robando a otros jugadores).
- *Siete parejas consecutivas*: una mano consistente en siete parejas de números del mismo palo en secuencia consecutiva. Por ejemplo: 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 7-7.
- *13 Huérfanos*: una mano compuesta de una copia de 1 y 9 de cada palo, una copia de cada viento y una copia de cada dragón, más una copia adicional de cualquiera de ellas. Es decir, que tendría, por ejemplo, la forma: 1-9 de círculos, 1-9 de bambúes, 1-9 de caracteres, Este, Sur, Oeste, Norte, Dragón



## Introducción al Mahjong

rojo, Dragón verde, Dragón blanco y una copia de cualquier ficha anterior.

- *Todo verde*: una mano compuesta de fichas de bambú que, tradicionalmente, no tienen colores rojo ni azul y dragón verde. Las fichas de bambú que cumplen con este requisito son: 2, 3, 4, 6 y 8.

En la página web de la Asociación Europea de Mahjong (<http://mahjong-europe.org>) y en la de la Federación Española de Mahjong (<http://www.femj.es>) pueden encontrarse descripciones precisas de las Reglas de Competición de Mahjong; especialmente un libro denominado coloquialmente “El libro verde”, publicado por la World Mahjong Federation que describe de forma pormenorizada las distintas jugadas con ejemplos, compatibilidades e incompatibilidades, así como reglas adicionales sobre las partidas referentes a tiempos, faltas, errores, etc.





# Reglas de Competición de Riichi

---

Las Reglas de Competición de Riichi son la segunda modalidad de Mahjong reconocida por la Asociación Europea de Mahjong y, por lo tanto, por la Federación Española de Mahjong y por nuestra propia asociación. Es una modalidad nacida de Japón y tremendamente popular en el mundo entero, contando con la ventaja de disponer a los jugadores de numerosos recursos en forma de videojuegos y literatura para su práctica y profundización.

Si lo comparamos con las Reglas de Competición de Mahjong, las Reglas de Competición de Riichi son una variante algo más rápida y ligera, debido a que no tiene un mínimo de jugadas tan grande (tan sólo es necesario hacer una jugada de cualquier valor para poder cerrar la mano) y sus partidas duran también menos (tan sólo dos rondas de viento: Este y Sur y un máximo de 90 minutos en torneos oficiales). No obstante, las Reglas de Competición de Riichi tienen una dificultad adicional al introducir numerosos mecanismos y variaciones no previstos en este libro, de los cuales destacan los siguientes:

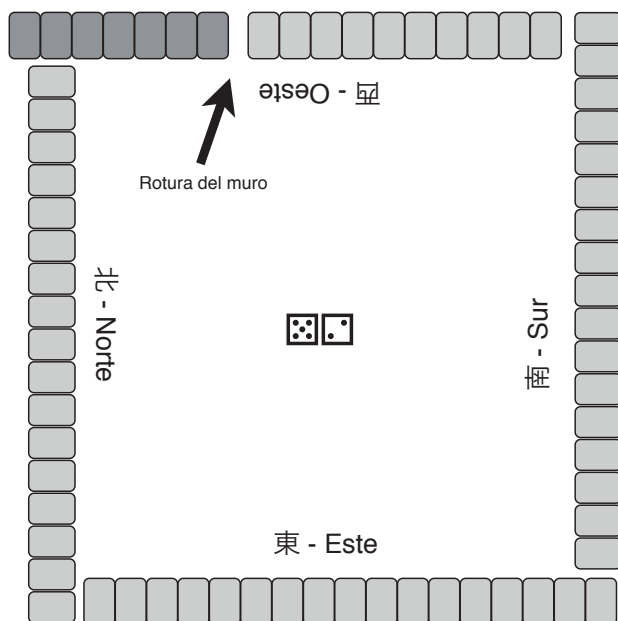
- La jugada de *Riichi*, de la cual la variante toma su nombre, consiste en una declaración opcional del jugador al que, con una mano oculta (sin robar fichas de otros jugadores), declara que le falta sólo una ficha para ganar, introduciendo con ello un depósito de puntos que podrá recuperar si gana la mano, o perderlo si no lo hace. A cambio, dicho jugador se gana el derecho de poder cerrar la mano, aunque no tenga una jugada, y de conseguir algunos premios adicionales que explicaremos a continuación.
- Las fichas de *dora*, que son 4 fichas decididas al inicio de cada mano que otorgan un punto de jugada adicional sólo por poseerlas. Estas fichas de *dora* están, además, asociadas al concepto de Muro muerto, que aparta las últimas 14 fichas del muro para no ser utilizadas en el juego.
- El *furiten*, una regla muy particular, que impide a los jugadores ganar de un descarte de un jugador si, entre sus propias fichas descartadas, se encuentra alguna con la que podría haber cerrado previamente. Digamos que es una re-

## Introducción al Mahjong

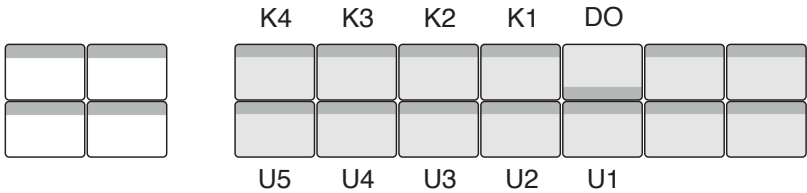
gla que penaliza los cambios de opinión, aunque también introduce lo que, para muchos, es la parte más atractiva de esta modalidad: el concepto de defensa, es decir, de poder decidir si uno se arriesga o no a la hora de descartar una ficha, puesto que en todo momento existen fichas en juego con las que determinados jugadores no pueden cerrar de un descarte.

- Las combinaciones tienen nombres ligeramente distintos: *Pon* en lugar de *Pung*, *Chii* en lugar de *Chow*, *Kan* en lugar de *Kong*. Cuando se cierra la mano, se dice *Ron*, si se cierra con el descarte de otro jugador, o *Tsumo*, si se cierra con una ficha robada del muro.
- Los Kan (cuartetos) se enseñan siempre, aunque se formen de manera oculta (robando las 4 fichas del muro). En el caso de que se formen de manera oculta, se muestran y se giran dos fichas (normalmente las de los extremos) para indicar que se ha hecho de manera oculta. Sólo se permite realizar cuatro Kan en cada mano (por uno o por varios jugadores).

Como hemos mencionado antes, en las Reglas de Competición de Riichi se apartan del juego las últimas 14 fichas de juego. Es lo que se llama el muro muerto y se aparta de la siguiente manera (son las fichas en gris oscuro):



Este concepto no es exclusivo del Riichi, lo comparten otras modalidades clásicas como las Reglas de Hong Kong, que no están cubiertas en este libro. Pero lo que sí que hacen las Reglas de Riichi es darles una utilidad adicional: las cuatro últimas fichas son las fichas de reemplazo de Kan. Como sólo son cuatro, en el juego sólo se permite un máximo de cuatro Kan. Las demás fichas son indicadores de dora, es decir, de las mencionadas fichas de premio que otorgan un punto de jugada sólo por tenerlas. Al principio de la mano se descubre una ficha en la parte superior del muro. Por cada Kan declarado en el juego se descubre una más, hasta un total de 4, y las fichas en la parte inferior se descubren sí y sólo si gana un jugador que ha declarado la jugada de Riichi. De forma gráfica es de la siguiente forma:

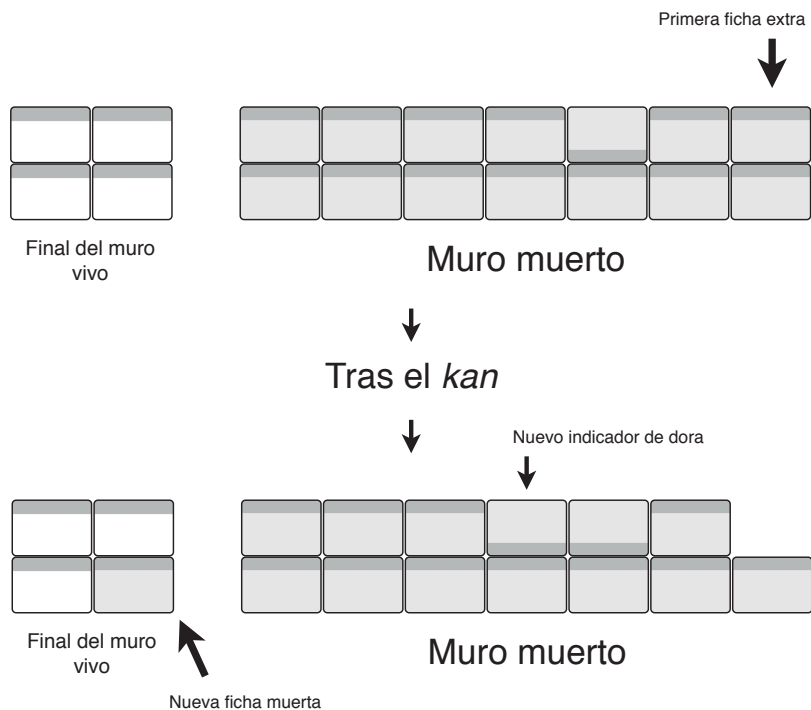


Final del muro vivo

Muro muerto

- DO es un indicador de dora. Se descubre al principio de la mano e indica una ficha de premio, que será la siguiente en la secuencia de la ficha descubierta. Así, si se descubre un 3 de círculos, la ficha de premio es un 4 de círculos. Si se descubre un 9 de bambú, la ficha de premio es un 1 de bambú (da la vuelta a la secuencia), y si es un viento o un dragón, sigue la siguiente secuencia: Este, Sur, Oeste, Norte y Dragón Blanco, Dragón Verde, Dragón Rojo.
- K1 - K2 son también indicadores de dora, pero sólo se descubren después de que un jugador haya declarado un kan (cuarteto), hasta un máximo de 4 kan.
- U1 - U5 son indicadores de dora que se descubren sí y sólo si un jugador ha cerrado la mano, habiendo hecho una declaración de Riichi, y se descubren tantas fichas de la parte inferior como haya en la parte superior. Si solo se descubre DO, el jugador solo tiene derecho a desvelar U1. Si se descubre DO y K1, tendrá derecho a desvelar U1 y U2, etc.

Hay que tener en cuenta que siempre, siempre deben existir 14 fichas fuera del juego, de modo que por cada kan (cuarteto) declarado, se “mata” una ficha del final del muro vivo, hasta un máximo de 4. Gráficamente se ve de la siguiente forma:



Por lo demás, la mecánica de juego es más o menos la misma. Las partidas se juegan a dos vientos (el Este y el Sur) en lugar de a cuatro vientos, por lo que la partida tiene 8 manos en lugar de 16. No obstante, las manos se repiten si ocurre cualquiera de estas dos cosas:

- El jugador Este gana la mano.
- La mano acaba en empate y el jugador Este estaba a falta de una ficha para cerrar la mano.

Por lo que, en realidad, pueden ocurrir más de 8 manos, hasta un número indeterminado o hasta que finalice el tiempo reglamentario de partida, que en el caso del Riichi son de 90 minutos. Cada vez que se repite mano se indica con un marcador de 100 puntos, y el ganador recibirá el equivalente a 100 puntos más por

cada repetición y por cada jugador (hablaremos después de las formas de pago).

A diferencia de las Reglas de Competición de Mahjong, los jugadores no se levantan de sus asientos tras finalizar cada ronda.

La puntuación en las Reglas de Competición de Riichi es completamente distinta a las de las Reglas de Competición de Mahjong y cuenta tanto el valor de las combinaciones de la mano (particularmente tríos, cuartetos, esperas y parejas de valor) como de las jugadas.

Al valor de las combinaciones de la mano se llaman puntos Fu, o coloquialmente, “minipuntos”, y son los siguientes:

### **Puntos Fu por cerrar la mano:**

- 20 puntos si la mano es expuesta (se ha robado una o más fichas de algún jugador) o se cierra del muro.
- 25 puntos si es una mano de Siete Parejas.
- 30 puntos si la mano es oculta (no se ha robado ninguna ficha de ningún jugador, excepto para cerrar) y se gana del descarte de un jugador.

### **Puntos Fu por combinaciones difíciles:**

- 2 puntos por cada Pon (trío) expuesto de fichas simples (2-8), o 4 puntos si es oculto.
- 4 puntos por cada Pon (trío) expuesto de fichas terminales (1 y 9), vientos o dragones, u 8 puntos si es oculto.
- 8 puntos por cada Kan (cuarteto) expuesto de fichas simples (2-8), o 16 puntos si es oculto.
- 16 puntos por cada Kan (cuarteto) expuesto de fichas terminales (1 y 9), vientos o dragones, o 32 puntos si es oculto.

### **Puntos Fu adicionales:**

- 2 puntos por tener una pareja de dragones o de vientos que correspondan al viento del jugador o al viento de la ronda en juego.
- 2 puntos por cerrar con una espera única (la ficha de la pareja), con una espera central (la ficha en medio de una escalera) o una espera de borde (el 7 teniendo 8-9 o el 3 teniendo 1-2).
- 2 puntos por cerrar del muro.
- 2 puntos por cerrar una mano que no tiene más puntos (básicamente, con



## Introducción al Mahjong

cuatro escaleras, una pareja que no sean dragones ni el viento del jugador o de la ronda y una espera en más de una ficha).

Los puntos Fu se redondean siempre hacia arriba, de modo que si el jugador obtiene 23 puntos, se redondea a 30. 36 a 40, etc.

Una vez contados los puntos Fu se cuentan los puntos de jugada, llamados *Han* (es necesario al menos una para poder cerrar la mano). Las jugadas en Riichi, a diferencia de las Reglas de Competición de Mahjong, pueden combinarse entre ellas sin que unas tengan implícito otras. Pueden ser las siguientes:

### Jugadas de 1 punto:

- *Riichi*: con la mano oculta, declarar que se está a falta de una ficha para cerrar, dejando un depósito en el centro de la mesa un marcador de 1.000 puntos que se recuperará si finalmente se cierra la mano o que se perderá si no se cierra. El jugador queda con la mano “bloqueada” y ya no puede cambiar ninguna ficha de su mano.
- *Riichi Ippatsu*: habiendo declarado Riichi, el jugador gana con uno de los descartes de un jugador antes de que llegue su turno de nuevo, o con la siguiente ficha que roba del muro tras hacer la declaración. No vale si antes de que llegue su turno, otro jugador hace una declaración de Chii (escalera), Pon (trío) o Kan (cuarteto).
- *Doble Riichi*: lo mismo que Riichi, pero en el primer turno de la mano (es decir, que el jugador está a la espera de una ficha para cerrar desde el reparto).
- *Mano completamente oculta*: formar una mano sin robar fichas de ningún jugador y completarla robando del muro.
- *Doble Chii puro*: con la mano oculta, lograr dos Chii (escaleras) iguales en palo y número.
- *Triple Chii mixto*: lograr dos Chii (escaleras) con el mismo número, en los tres palos de números (por ejemplo 1-2-3 de bambú, 1-2-3 de círculos, 1-2-3 de caracteres). Vale 1 punto más si se hace con la mano oculta.
- *Escalera pura*: lograr tres Chii (escaleras) en secuencia del 1 al 9 del mismo palo, de la forma 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9. Vale 1 punto más si se hace con la mano oculta.
- *Mano externa*: una mano que contiene, al menos, una ficha de 1, 9, vientos o dragones en todas las combinaciones. Es decir, escaleras 1-2-3, 7-8-9, tríos 1-1-1, 9-9-9, parejas 1-1, 9-9 o tríos y parejas de vientos y dragones. Vale 1 punto más si se hace con la mano oculta.

- *Todo simples*: una mano compuesta únicamente de fichas del 2 al 8, sin 1 ni 9 ni vientos ni dragones.
- *Pon de dragón*: tener un Pon (trío) de un dragón.
- *Pon de viento propio o dominante*: tener un Pon (trío) de un viento que es el viento del jugador o el viento de la ronda en juego.
- *Tras el Kan*: cerrar la mano con la ficha de reemplazo robada tras declarar un Kan (cuarteto).
- *Robo de Kan*: cerrar la mano con la ficha con la que otro jugador “actualiza” un Pon (trío) expuesto a un Kan (cuarteto).
- *Última ficha o último descarte*: cerrar la mano con la última ficha en juego, bien sea del último descarte posible, o de la última ficha del muro antes de llegar al muro muerto.

### Jugadas de 2 puntos:

- *Siete parejas*: cerrar una mano con siete parejas. A diferencia de las Reglas de Competición de Mahjong, cuatro fichas iguales no cuenta como dos parejas.
- *Mano semipura*: una mano que consiste en fichas de un sólo palo con cualquier combinación de vientos o dragones. Vale 1 punto más si se hace con la mano oculta.
- *Todo con terminales*: una mano que contiene, al menos, una ficha de 1 y 9 en todas sus combinaciones, sin vientos ni dragones. Vale 1 punto más si se hace con la mano oculta.
- *Triple Pon*: lograr tres pon (tríos) con el mismo número, en cada uno de los palos de números. Por ejemplo, 3-3-3 de bambú, 3-3-3 de caracteres, 3-3-3 de círculos.
- *Tres Pon ocultos*: lograr hacer tres Pon (tríos) de manera oculta, es decir, sin robar fichas de otros jugadores para hacer estas combinaciones.
- *Tres Kan*: lograr hacer tres Kan (cuartetos), sean expuestos u ocultos.
- *Todo Pon*: una mano que consiste en cuatro Pon (tríos) de cualquier valor y una pareja cualquiera.
- *Tres pequeños dragones*: lograr dos Pon (tríos) de dragones, más una pareja del tercer dragón.
- *Todo terminales y honores*: una mano compuesta únicamente de fichas de 1, 9, vientos y dragones, sin ninguna ficha del 2 al 8.

### Jugadas de 3 puntos:

- *Dos veces doble chii puro*: una mano que consiste en hacer, de manera oculta, dos veces la jugada de doble chii puro, es decir, dos escaleras iguales en palo y número. Por ejemplo, 4-5-6, 4-5-6 de círculos, 1-2-3, 1-2-3 de bambú y una pareja cualquiera.

### Jugadas de 5 puntos:

- *Bendición del hombre*: cerrar la mano con un descarte ajeno, antes de tener la oportunidad de robar del muro por primera vez. Eso significa que el jugador ya estaba a falta de una ficha desde el reparto. No vale si, antes de eso, un jugador reclama una ficha para hacer chii, pon, kan, etc.
- *Mano pura*: tener una mano que consiste en fichas de un sólo palo de números.

### Jugadas límite (yakuman en la jerga de Riichi), conceden la máxima puntuación posible:

- *Cuatro grandes vientos*: tener cuatro pon (tríos) o kan (cuartetos) de fichas de viento (es decir, de todos los vientos).
- *Tres grandes dragones*: tener tres pon (tríos) o kan (cuartetos) de fichas de dragones (es decir, de todos los dragones).
- *Nueve puertas*: una mano compuesta de fichas de números de un sólo palo de la siguiente forma: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9. Tiene este nombre porque, de conseguir esta forma, uno puede cerrar una mano válida (con cuatro combinaciones y una pareja) con cualquier ficha de número adicional de ese mismo palo. La forma de la mano tiene que hacerse de manera oculta, sin robar fichas a otros jugadores.
- *Cuatro kan*: tener cuatro kan (cuartetos), no importa si son ocultos (formados por uno mismo) o expuestos (formados robando a otros jugadores).
- *Siete parejas consecutivas*: una mano consistente en siete parejas de números del mismo palo en secuencia consecutiva. Por ejemplo: 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5, 6-6, 7-7.
- *13 Huérfanos*: una mano compuesta de una copia de 1 y 9 de cada palo, una copia de cada viento y una copia de cada dragón, más una copia adicional de cualquiera de ellas. Es decir, que tendría, por ejemplo, la forma: 1-9 de círculos, 1-9 de bambúes, 1-9 de caracteres, Este, Sur, Oeste, Norte, Dragón rojo, Dragón verde, Dragón blanco y una copia de cualquier ficha anterior.

- *Todo terminales*: una mano compuesta únicamente de fichas de números de 1 y 9, sin vientos ni dragones.
- *Cuatro pequeños vientos*: tener tres pon (tríos) o kan (cuartetos) de vientos, más una pareja del cuarto viento.
- *Cuatro grandes vientos*: tener cuatro pon (tríos) o kan (cuartetos) de vientos, con una pareja cualquiera.
- *Todo honores*: una mano compuesta únicamente de fichas de vientos y dragones. Puede ser de pon (tríos) y una pareja o de siete parejas.
- *Cuatro pon ocultos*: tener cuatro pon (tríos) que se han formado sin robar fichas a otros jugadores.
- *Todo verde*: una mano compuesta de fichas de bambú que, tradicionalmente, no tienen colores rojo ni azul y dragón verde. Las fichas de bambú que cumplen con este requisito son: 2, 3, 4, 6 y 8.
- *Bendición del cielo*: siendo jugador Este, tener una mano válida con las fichas de reparto (no es necesario tener ninguna jugada adicional).
- *Bendición de la tierra*: tener una mano a espera de una ficha con las fichas de reparto y cerrar con la primera ficha robada del muro (no es necesario tener ninguna jugada adicional). Por decirlo de otra manera, el jugador cierra la mano sin necesidad de descartar ninguna ficha.

Es importante recordar que, en las Reglas de Competición de Riichi, es necesario tener al menos 1 punto de jugada para poder cerrar la mano, siendo que no valen las fichas de premio dora para este mínimo (al igual que en las Reglas de Competición de Mahjong tampoco valían las flores).

Una vez conocidos los puntos de combinaciones y los puntos de jugada, se calcula la puntuación final de la mano en base a tablas precalculadas (que los jugadores experimentados llegan a memorizar).

La forma de pago es diferente a las de las Reglas de Competición de Mahjong:

- Si el jugador gana de un descarte de otro jugador: este jugador paga el valor íntegro de la mano, incluyendo los puntos adicionales por repetir mano de los otros jugadores, que no pagan nada en absoluto.
- Si el jugador gana del muro: el valor de la mano se divide entre los otros tres jugadores.

En cualquiera de los dos casos, el jugador Este paga y cobra el doble. En caso de un empate (ningun jugador cierra su mano), los jugadores aún pueden reci-

## Introducción al Mahjong

bir puntuación si han logrado quedarse, al menos, a una ficha de cerrar o, por el contrario, pagar a los jugadores que sí lo han conseguido. Esto ocurre de la siguiente forma:

- Si el jugador es el único a falta de una ficha para cerrar: cobra 1.000 puntos de cada jugador (cada jugador le paga 1.000 puntos y en total cobra 3.000).
- Si hay dos jugadores a falta de una ficha para cerrar: cada uno recibe 1.500 puntos de los otros dos jugadores (cada uno paga 1.500 puntos a uno de los dos jugadores).
- Si nadie ha conseguido quedar a falta de una ficha para cerrar: nadie paga ni recibe puntos.

Las tablas precalculadas para un valor de 1 hasta 4 puntos de jugadas (han) es el siguiente:

**Si el jugador es jugador Este y gana del muro, cada jugador le paga:**

Puntos fu	1 han	2 han	3 han	4 han
20	No posible	700	1.300	2.600
25	No posible	No posible	1.600	3.200
30	500	1.000	2.000	3.900
40	700	1.300	2.600	4.000
50	800	1.600	3.200	4.000
60	1.000	2.000	3.900	4.000
70	1.200	2.300	4.000	4.000

**Si el jugador es jugador Este y gana de otro jugador, este el paga:**

Puntos fu	1 han	2 han	3 han	4 han
25	No posible	2.400	4.800	9.600
30	1.500	2.900	5.800	11.600
40	2.000	3.900	7.700	12.000
50	2.400	4.800	9.600	12.000
60	2.900	5.800	11.600	12.000
70	3.400	6.800	12.000	12.000

Si el jugador no es jugador Este y gana del muro, cada jugador le paga lo siguiente (la cifra más alta corresponde a lo que le paga el jugador Este, que paga el doble que los demás):

<i>Puntos fu</i>	<i>1 han</i>	<i>2 han</i>	<i>3 han</i>	<i>4 han</i>
20	<i>No posible</i>	400 / 700	700 / 1.300	1.300 / 2.600
25	<i>No posible</i>	<i>No posible</i>	800 / 1.600	1.600 / 3.200
30	300 / 500	500 / 1.000	1.000 / 2.000	2.000 / 3.900
40	400 / 700	700 / 1.300	1.300 / 2.600	2.000 / 4.000
50	400 / 800	800 / 1.600	1.600 / 3.200	2.000 / 4.000
60	500 / 1.000	1.000 / 2.000	2.000 / 3.900	2.000 / 4.000
70	600 / 1.200	1.200 / 2.300	2.000 / 4.000	2.000 / 4.000

Si el jugador no es jugador Este y gana de otro jugador, este le paga:

<i>Puntos fu</i>	<i>1 han</i>	<i>2 han</i>	<i>3 han</i>	<i>4 han</i>
25	<i>No posible</i>	1.600	3.200	6.400
30	1.000	2.000	3.900	7.700
40	1.300	2.600	5.200	8.000
50	1.600	3.200	6.400	8.000
60	2.000	3.900	7.700	8.000
70	2.300	4.500	8.000	8.000

A partir de 5 puntos de jugada, los puntos de combinaciones fu ya no se tienen en cuenta y se utiliza, en su lugar, estas tablas más sencillas:

Si el jugador es jugador Este:

<i>Puntuación obtenida</i>	<i>Cerrando del muro, cada jugador le paga</i>	<i>Cerrando de un descarte, el responsable paga</i>
<i>5 han</i>	4.000	12.000
<i>6 - 7 han</i>	6.000	18.000
<i>8 - 10 han</i>	8.000	24.000
<i>11 o más han</i>	12.000	36.000





## Introducción al Mahjong

<i>Puntuación obtenida</i>	<i>Cerrando del muro, cada jugador le paga</i>	<i>Cerrando de un descarte, el responsable paga</i>
<i>Jugada yakuman</i>	16.000	48.000

**Si el jugador no es jugador Este (el número más alto indica lo que le paga el jugador Este, que paga el doble que los demás):**

<i>Puntuación obtenida</i>	<i>Cerrando del muro, cada jugador le paga</i>	<i>Cerrando de un descarte, el responsable paga</i>
<i>5 han</i>	2.000 / 4.000	8.000
<i>6 - 7 han</i>	3.000 / 6.000	12.000
<i>8 - 10 han</i>	4.000 / 8.000	16.000
<i>11 o más han</i>	6.000 / 12.000	24.000
<i>Jugada yakuman</i>	8.000 / 16.000	32.000

El intercambio de puntos, en las Reglas de Competición de Riichi, no suele hacer con papel y lápiz, sino con unos palitos que representan puntos a modo de moneda, y que son los siguientes:

	100 puntos
	1.000 puntos
	5.000 puntos
	10.000 puntos

Cada jugador empieza la partida con 30.000 puntos (generalmente, un palo de 10.000, 3 de 5.000, 4 de 1.000 y 10 de 100). La partida continúa incluso aunque un jugador pierda todos sus puntos (en este caso, los jugadores se prestan puntuación entre ellos).

Esto es lo básico para empezar a jugar. Las Reglas de Competición de Riichi tienen muchas más peculiaridades, descritas con detalle en los manuales oficiales que pueden encontrarse en la página web de la Asociación Europea de Mahjong (<http://mahjong-europe.org>) y en la de la Federación Española de Mahjong (<http://www.femj.es>).





# ¿Y ahora qué?

Ahora toca practicar. El juego del Mahjong asusta un poco, al principio, por la mecánica tan diferente a otros juegos y por la cantidad de jugadas posible de la mayoría de reglas; sin embargo, todo en el Mahjong tiene lógica y, con la práctica, todas las reglas, las jugadas y la puntuación se asimilan de manera natural, sin hacer más esfuerzo.

La mejor manera de practicar es, obviamente, encontrar a gente que quiera jugar; pero es cierto que a veces es difícil juntar a cuatro personas que estén interesadas. En estos casos puede ser muy interesante jugar en el juego online *Mahjong Time* o descargarse alguna de las aplicaciones de móviles ya mencionadas. Respecto a estas últimas, ten en cuenta de que, si buscas aplicaciones en las tiendas occidentales con el nombre “*Mahjong*”, van a ser prácticamente todas referidas al juego del solitario de juntar parejas.

Si vives cerca de Valencia, ¡estás de enhorabuena!: contacta con nosotros a través de nuestra página web (<http://www.mahjong-valencia.es>), nuestro correo electrónico ([info@mahjong-valencia](mailto:info@mahjong-valencia)), Facebook o Twitter. Organizamos partidas lo más asiduamente posible y, cuantos más seamos, más posibilidades existirán de organizarlas. Y si no vives cerca, contacta igualmente con nosotros: existen otros clubes en España que pueden resultarte más prácticos y podemos ponerte en contacto con ellos.

Y por supuesto, estamos abiertos a cualquier pregunta sobre el juego o sobre nosotros, y a cualquier comentario acerca de esta publicación.

¡Esperamos que disfrutes del juego!

