

# Mah-Jong

## Regolamento Internazionale Ufficiale

### *Introduzione al Regolamento Internazionale Ufficiale*

Nel gennaio del 1998 la Commissione Statale degli Sport della Cina riconobbe ufficialmente il Mah-Jong, decretandolo 255° sport nazionale.

Il Regolamento Internazionale Ufficiale per questo nuovo sport fu definito nel settembre dello stesso anno.

La stesura di un regolamento unico comportò notevoli difficoltà, infatti a causa della vastità della Cina, ogni città, Beijing, Tianjin, Qingdao, Shanghai, Ningbo, Guangzhou ecc., aveva delle regole particolari che distinguevano il “suo” Mah-Jong dagli altri. La redazione del regolamento fu eseguita da un gruppo di ricercatori di Mah-Jong provenienti da ogni regione della Cina. Questi si divisero in sottogruppi di nove per iniziare un laborioso e profondo dibattito riguardante ciò che avrebbe costituito il Regolamento Internazionale Ufficiale.

Le regole qui presentate sono il frutto di due anni di duro lavoro durante i quali sono state esaminate tutte le 440 mani esistenti in Cina; da queste si è passati, attraverso una prima cernita, a 200 mani ed infine, dopo un'altra scrematura, alle 81 qui riportate.

Alcune delle mani incluse potranno sembrare stravaganti, ma assicuriamo che nessuna di esse è stata scelta per capriccio; al contrario l'introduzione di ogni mano nel regolamento, è stata vagliata attentamente.

### *Principali novità del metodo internazionale*

Per poter imparare al meglio il Regolamento Internazionale Ufficiale, è importante mettere da parte ogni preconcetto sul Mah-Jong che proviene dal tipo di gioco che si conosce. Una volta che si è pronti ad affrontare quello che potrebbe essere una cosa molto diversa dal Mah-Jong che si conosce si può andare avanti a leggere e scoprire molto di più su questo nuovo affascinante Mah-Jong Ufficiale.

Il numero di mani riconosciute in questo regolamento è di 81; ad ognuna è assegnato un certo valore di punti che varia da 1 a 88, a seconda della sua difficoltà.

Non ci sono raddoppi dei punti, ma semplicemente si sommano i punti acquisiti dalle varie mani che si creano.

La regola più importante è che per chiudere ( fare Mah-Jong) servono almeno 8 punti: per esempio 2 punti per Tutte Scale più 2 per Senza Teste e così via fino a che non si sono raggiunti almeno 8 punti.

Una partita è formata da 4 giri (in ognuno dei quali il Vento di Giro è Est, Sud, Ovest, Nord) ciascuno di 4 turni.

Si usano anche 8 pedine dette Fiori ognuna delle quali vale 1 punto; questi punti però si contano come bonus che va aggiunto agli 8 punti necessari per la chiusura.

In alcune forme di Mah-Jong il giocatore che scarta la pedina vincente è unicamente responsabile del pagamento del vincitore. Invece nel Regolamento Internazionale Ufficiale, quando il vincitore chiude grazie allo scarto di un altro riceve 8 punti da ciascuno dei 3 giocatori, ed in più prende, come pagamento separato, dal giocatore che ha scartato la pedina i punti dovuti al valore del suo Mah-Jong. Quando la pedina vincente è pescata dal vincitore, questo riceve dagli avversari un pagamento pari al valore del Mah-Jong più 8 punti.

## *Sommario delle Regole*

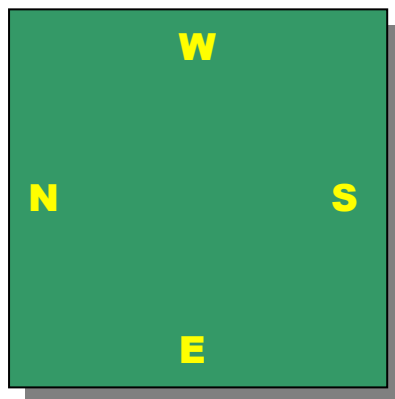
1. 81 differenti mani a cui è assegnato un valore tra 1 e 88 punti.
2. Minimo di 8 punti richiesto per chiudere, esclusi i fiori.
3. Una partita consiste di 4 giri (16 mani).
4. Si fa una semplice somma per calcolare le combinazioni delle mani.
5. La regola Giapponese "Reach" non è inclusa.
6. L'Est non riceve/effettua un pagamento addizionale quando vince/perde né rimane Est per due volte consecutive.
7. La regola del "Sacro Scarto" non è applicata. Un giocatore può chiudere con una pedina che in precedenza aveva scartato.
8. Tutte Scale può finire con qualsiasi tipo di Chiusura: laterale, incastro o coppia.
9. Un giocatore chiude dichiarando "hu" (Mandarino Cinese seconda tonalità).
10. Non c'è un termine per il muro, ma si gioca fino a che non sono finite le pedine.
11. All'inizio della prima mano, per decidere la disposizione dei giocatori, si coprono le quattro pedine dei venti (Est, Sud, Ovest e Nord) e le si pescano a turno. Il giocatore che è l'Est sarà quello che comincerà il gioco, gli altri si disporranno in senso antiorario a partire da lui nel modo seguente: Est, Sud, Ovest e Nord.
12. Per decidere dove iniziare a giocare l'Est tirerà una volta due dadi e col numero ottenuto, contando a partire da se stesso, in senso antiorario, determinerà la stecca dove andare a pescare, inoltre con lo stesso numero, contando da destra verso sinistra nella stecca prescelta, si romperà il muro e si inizieranno a pescare le pedine successive.
13. Ogni volta che si termina una mano l'Est cambia (insieme a tutti gli altri venti e anche qualora la mano vada a monte) e passa al giocatore successivo in senso antiorario.
14. Non c'è il muro dei fiori ma questi e i Poker si rimpiazzano pescando le pedine in senso antiorario a partire dal punto in cui è stato rotto il muro.

## ***Premessa***

### ***Come iniziare una partita***

Per prima cosa i giocatori devono sorteggiare i posti da occupare.

Si prendono le quattro pedine dei diversi venti, le si coprono, le si mescolano e a turno se ne prende una. Il vento pescato determinerà la posizione da occupare nel tavolo da gioco: andando in senso antiorario, che è anche il verso in cui si svolge il gioco, partendo da Est, si siederanno Sud, Ovest e Nord.



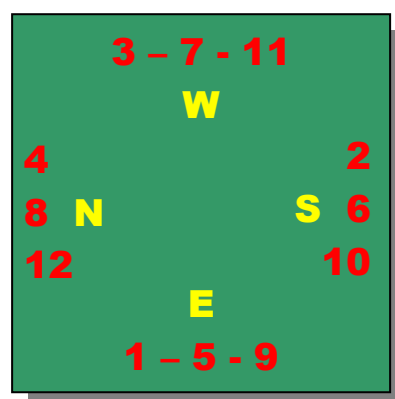
Una volta assegnati i posti si procede con la costruzione del muro. Per prima cosa tutte le pedine si coprono a faccia in giù, dopo di che ogni giocatore costruisce, davanti al proprio posto, due file sovrapposte di 18 pedine ciascuna. Ci si può aiutare con la stecca, che nella maggior parte dei casi è lunga tanto quanto una fila di 18 pedine.

Il muro non deve essere mai spostato dalla posizione in cui si trova, in quanto davanti ad esso si dovranno disporre gli scarti effettuati durante il gioco.

### ***Distribuzione delle pedine***

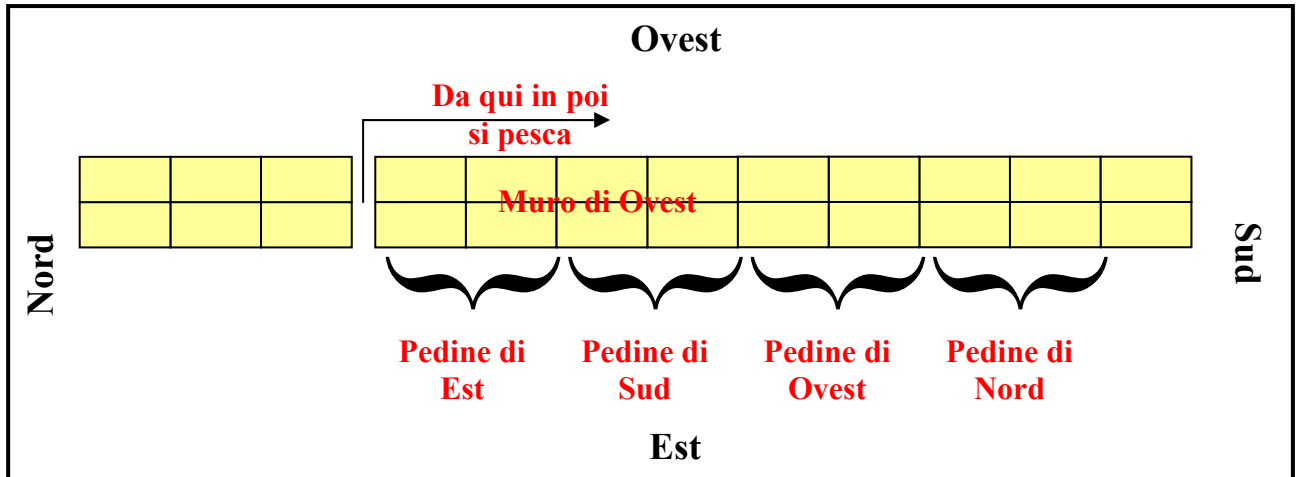
Per decidere da che punto iniziare a prendere le pedine, Est tira due dadi.

Il numero ottenuto indica sia il giocatore nel cui muro dovrà essere aperta la breccia, sia il punto da cui si cominceranno a pescare le pedine. Il giocatore si determina contando, a partire da Est, in senso antiorario.

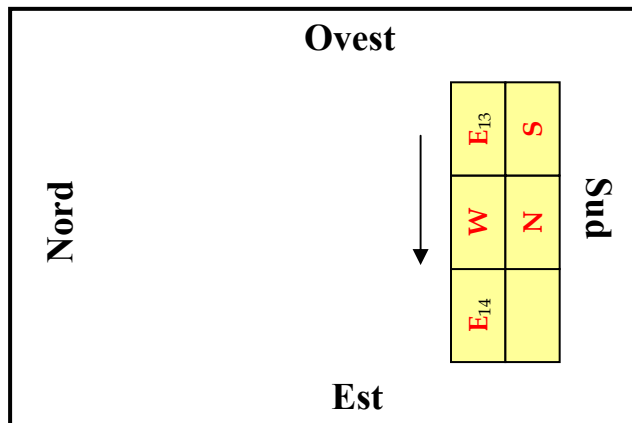


A questo punto Est apre la breccia in questo modo: conta in senso orario, a partire dall'inizio del muro in cui deve essere aperta la breccia, le due coppie di pedine fino al numero ottenuto dal lancio dei dadi e poi prende le due coppie di pedine successive a queste.

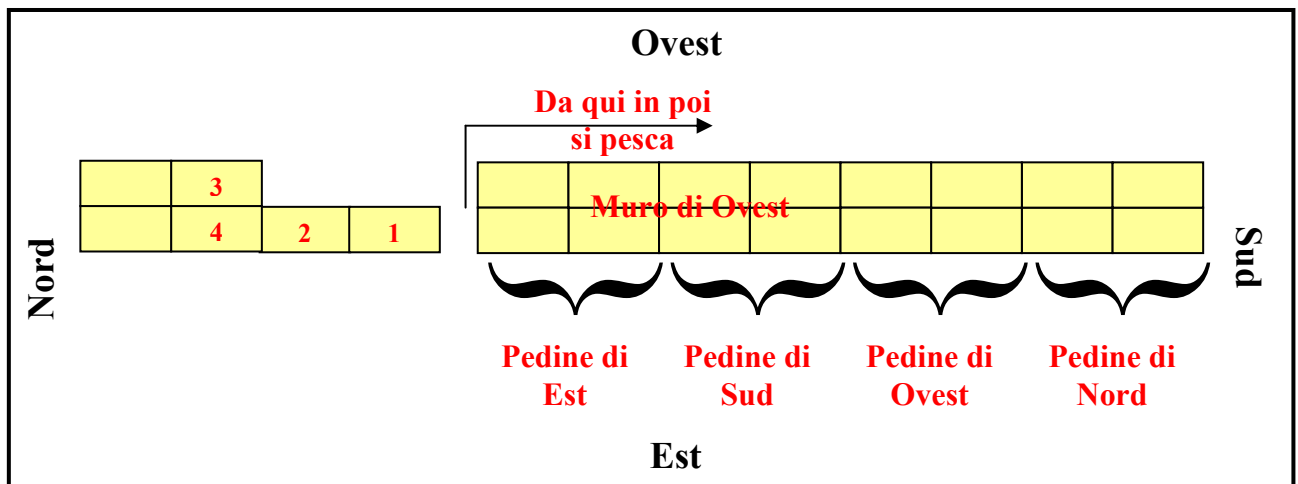
Esempio: Est ha tirato ed ha ottenuto 3. Il giocatore prescelto in cui andare ad aprire la breccia è Ovest, ed il punto in cui iniziare a pescare è quello indicato in figura



In seguito Sud prenderà le altre due coppie di pedine, poi Ovest, poi Nord, e così via fino a che tutti i giocatori avranno 12 pedine. A questo punto Est pescherà le due pedine indicate in figura, in quanto deve avere nella mano iniziale 14 pedine, mentre gli altri giocatori pescheranno la loro tredicesima pedina prendendo quella contrassegnata in figura dal proprio vento.



Torniamo al punto in cui è stata aperta la breccia: le pedine vanno disposte in questo modo, in quanto queste verranno pescate nel momento in cui si dovrà ripristinare il numero legale delle pedine in stecca, che è venuto a mancare a causa dell'esposizione di fiori e/o stagioni o Poker.



## Scopo del gioco

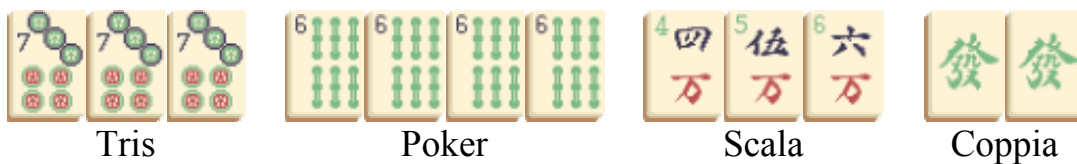
Lo scopo del gioco è quello di chiudere la mano (fare Mah-Jong) formando, con le proprie pedine, quattro combinazioni di Tris (eventualmente anche Poker) e/o scale, più una coppia (salvo eccezioni illustrate successivamente).

Si deduce quindi che, avendo ogni giocatore 13 pedine, la chiusura si effettua senza che si debba scartare.

La mano chiusa deve valere almeno 8 punti, escludendo il valore dei fiori e/o delle stagioni.

Il Tris è formato da tre pedine identiche, mentre il Poker naturalmente da quattro; la scala è costituita da tre (e solo tre) pedine di uno stesso seme, con una numerazione consecutiva.

Dichiarare “hu” e mostrare le proprie pedine senza che si abbiano gli 8 punti minimi necessari, porta a pagare una penalità di 30 punti, 10 ad ogni giocatore.



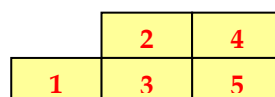
## Inizio della partita

Ogni giocatore, terminato il prelievo iniziale delle pedine, provvede a disporle sulla stecca ed espone i Fiori e/o le Stagioni, rimpiazzandoli con altre pedine come spiegato in precedenza (l'ordine che si segue per prendere le pedine è quello di gioco).

Se, attraverso la sostituzione delle pedine, si pescano altri Fiori e/o Stagioni, si attende che tutti abbiano ultimato il giro di sostituzione prima di poter pescare di nuovo.

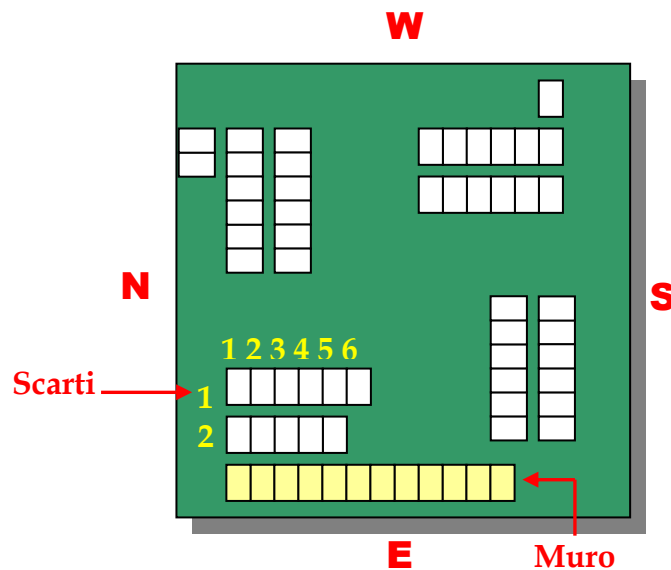
Il gioco parte da Est, che come detto, ha 14 pedine. Per averne 13 come gli altri giocatori deve scartarne una senza pescare dal muro; in seguito, come qualsiasi altro giocatore, pescherà dal muro e scarterà.

Se il primo scarto di Est non dovesse servire a nessuno, Sud andrà a pescare laddove si era ultimata la pesca iniziale, poi seguirà Ovest, Nord e così via, procedendo ordinatamente come indicato in figura:



N.B.: Notare che mentre il gioco si svolge in senso antiorario, le pedine sono pescate in senso orario.

Ogni giocatore deve disporre i propri scarti davanti al muro da lui costruito, in file di sei pedine, da sinistra verso destra e dall'alto verso il basso.



Non c'è alcun obbligo di pescare, ma nel caso in cui lo si riterrà utile, si può utilizzare l'ultima pedina che è stata scartata per effettuare delle combinazioni di Tris, Poker e Scale (non per la Coppia).

**Tris:** nel caso in cui si formi un Tris o un Poker con l'ultima pedina che è stata scartata, qualsiasi giocatore può fermare il gioco, dichiarando rispettivamente Pung o Kong. Il chiamante dovrà esporre in stecca le due o tre pedine in suo possesso e dovrà affiancare a queste la pedina chiamata.



Il gioco poi riparte dal chiamante, facendo saltare la pescata agli eventuali giocatori che si trovano tra di esso e colui che ha scartato.

Nel caso in cui sia formato un Poker, si dovrà rimpiazzare una pedina, pescandone un'altra dal muro, come se fosse un Fiore o una Stagione, altrimenti non si sarà più in grado di realizzare la chiusura, dopo di che si scarcerà normalmente.

**Scala:** la scala, al contrario del Tris e del Poker, può essere formata soltanto con una pedina scartata dal giocatore che si trova alla sinistra di chi necessita della tegola scartata.



Nel caso in cui si formino delle combinazioni di Tris o Scale interamente pescate non possono essere esposte in stecca (il motivo è che gli unici a trarne vantaggio sarebbero gli avversari, in quanto potrebbero capire il gioco che si sta tentando di fare).

La situazione cambia invece per un Poker interamente pescato, in quanto se non venisse dichiarato non si sarebbe più in grado di chiudere la mano. Questo va allora messo in stecca, però con le pedine coperte, in modo che gli avversari non possano vedere di quali pedine si tratta. Una volta dichiarato si pesca la pedina di rimpiazzo e si gioca normalmente.

Quando si è a punto per fare Mah-Jong (chiudere) si ha la possibilità di prendere la pedina vincente da qualsiasi giocatore, sia che serva per costituire un Tris, una Scala o anche la Coppia.

Se una stessa pedina dovesse servire a più giocatori, si deve seguire la seguente gerarchia per assegnarla: prima c'è la Chiusura, poi il Tris ed infine la Scala.

Nel caso in cui una pedina serva a due persone per fare Mah-Jong, questa verrà assegnata a colui che si trova più vicino a chi l'ha scartata, seguendo il senso antiorario di gioco.

È possibile chiamare uno scarto fino a che il giocatore successivo non ha ancora deposto nella stecca la pedina pescata. Una volta che questa è stata messa nella stecca lo scarto è dichiarato morto, per cui non è più utilizzabile per costituire delle combinazioni o per chiudere.

### ***Fine del gioco***

Il gioco termina quando:

- 1) viene realizzato Mah-Jong;
- 2) nessuno ha realizzato Mah-Jong con tutte le pedine disponibili per il gioco.

Una volta che si è terminata una mano in uno dei modi sopra riportati si prosegue diversamente da come si è iniziato. I giocatori infatti cambiano il proprio vento: Est diventa Nord, Sud diventa Est, Ovest diventa Sud e Nord diventa Ovest. In pratica vi è una rotazione antioraria dei venti.



In giallo è riportata la disposizione dei venti al primo giro, in rosso quella che si ha al secondo giro. In seguito seguirà la stessa rotazione.

### ***Durata di una partita***

Una partita di Mah-Jong ha una durata pari alle mani occorrenti per compiere quattro giri completi (quindi 16). Durante il primo giro il Vento di Giro (o vento dominante) sarà Est, poi seguirà Sud, poi Ovest ed infine Nord. Come si vedrà in seguito il Vento di Giro godrà di alcuni privilegi rispetto agli altri. Un giro termina quando chi ha iniziato la partita nel ruolo di Nord avrà concluso la mano che si sta giocando nel ruolo di Est.

## Conteggio dei punti

Il giocatore che chiude ha due possibilità per farlo: può fare Mah-Jong con una pedina scartata da un avversario, oppure può pescarsela da solo.

In questi due casi vi è una sostanziale differenza nei punti che vengono incassati. Nel primo caso il giocatore che ha scartato la pedina vincente paga, a chi ha chiuso, il valore della mano vincente più 8 punti di bonus, mentre gli altri due giocatori pagano soltanto 8 punti al vincitore.

Nel secondo caso, invece, tutti e tre i giocatori perdenti pagano al vincitore il valore della mano più gli 8 punti di bonus.

Per contare i punti realizzati con una mano si utilizzano le pedine, visto che le mani possono essere tante e ci si può dimenticare di qualche punto se non si presta attenzione nel fare la somma. Si utilizzano le pedine che sono state scartate o quelle da pescare, e le pedine che si mettono col disegno in vista valgono un punto, mentre quelle che si mettono coperte ne valgono dieci. Riportiamo qui sotto due esempi di conteggio.










Una regola importante che va tenuta a mente nel conteggio dei punti è la seguente:

**“Ogni combinazione comprende le combinazioni implicite per poterla realizzare”.**

Ad esempio Quattro Tris coperti (73), che dà 64 punti, comprende in sé anche Tre Tris Coperti (54), Due Tris coperti (21), Tutti Tris (28) .



# Legenda

<b>Canne</b>	
<b>Caratteri</b>	
<b>Palle</b>	
<b>Venti</b>	
<b>Draghi</b>	
<b>Estremi</b>	
<b>Onori</b>	
<b>Teste</b>	
<b>Fiori</b>	
<b>Stagioni</b>	

## Mani da 1 punto

### 1. Due Scale Uguali di Colore – Pure Double Chow

Due scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.

Es:



### 2. Due Scale Uguali Miste – Mixed Double Chow

Due scale della stessa sequenza numerica ma di due semi diversi.

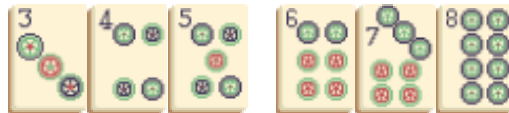
Es:



### 3. Serpentino – Short Straight

Due scale consecutive dello stesso seme.

Es:



### 4. Due Scale Lateralì di Colore – Two Terminal Chows

Le due scale 1-2-3 e 7-8-9 dello stesso seme.

Es:



### 5. Tris di Testa – Pung of Terminals or Honors

Ogni tris di 1, 9, drago e vento (ad eccezione del proprio o di quello di giro) vale 1 punto.

### 6. Poker Scoperto – Melded Kong

Poker che viene chiamato dallo scarto di un giocatore o che viene creato da un tris già esposto.

### 7. Senza un Seme – One Voided Suit

Mano che manca di uno dei tre semi.

### 8. Senza Onori – No Honors

Mano che non comprende draghi e venti.

**9. A Punto su 3 o 7 – Edge Wait**

Chiudere con un 3 o un 7 quando si ha rispettivamente 1-2 o 8-9.

La mano non vale se si è “a punto” su due distinte pedine. Vale invece se si è “a punto” su una stessa pedina per due combinazioni.

Anche in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Es: avendo in stecca 1-2-3-3, si è contemporaneamente *A Punto su 3 o 7* e *A Punto sulla Coppia*, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 3.

**10. A Punto su Incastro – Closed Wait**

Chiudere con una pedina che si “incastra” tra altre due per formare una scala.

La mano non vale se si è “a punto” su due distinte pedine. Vale invece se si è “a punto” su una stessa pedina per due combinazioni.

Anche in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Es 1: avendo in stecca 2-4-4-4 non si è né *A Punto su Incastro*, né *A Punto sulla Coppia*, perché si può chiudere con un 3, o con un 2.

Es. 2: avendo in stecca 1-2-2-3-4 si è *A Punto su Incastro* e *A Punto su 3 o 7*, in quanto la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 3.

Es. 3: avendo in stecca 3-4-4-5 si è *A Punto su Incastro* e *A Punto sulla Coppia*, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 4.

**11. A Punto sulla Coppia – Single Wait**

Chiudere con la pedina che permette di realizzare la coppia.

La mano non vale se si è “a punto” su due distinte pedine. Vale invece se si è “a punto” su una stessa pedina per due combinazioni.

Anche in tale caso la mano vale comunque un solo punto.

Es. 1: avendo in stecca 1-2-3-4 non si è *A Punto sulla Coppia* perché si può chiudere sia con un 1 che con un 4.

Es. 2: avendo in stecca 4-5-5-6 si è *A Punto su Incastro* e *A Punto sulla Coppia*, perché la sola pedina che si aspetta per la chiusura è il 5.

**12. Chiusura Pescata – Self-drawn**

Chiudere pescandosi da soli la pedina su cui si è “a punto”.

**13. Fiori e Stagioni – Flower Tiles**

Ogni fiore e ogni stagione valgono un punto. Quando si pesca una di queste pedine la si espone in stecca e la si rimpiazza andando a pescare nella parte di muro appropriata.

Se un giocatore chiude con la pedina di rimpiazzo, allora si aggiunge 1 punto alla mano per *Chiusura Pescata* (12).

## Mani da 2 punti

**14. Tris di Drago – Dragon Pung**

Ogni tris di drago vale due punti.  
Include i punti per *Tris di Testa* (5).

**15. Tris del Vento di Giro – Prevalent Wind**

Tris del vento di giro (o di round).

**16. Tris del Proprio Vento – Seat Wind**

Tris del vento che corrisponde al proprio per quella fase di gioco.

**17. Quasi Tutto Pescato – Concealed Hand**

Chiudere con lo scarto di un giocatore senza avere precedentemente esposto in stecca nessuna combinazione a parte eventuali poker coperti.

**18. Tutte Scale – All Chows**

Mano costituita solamente da scale e con una coppia non di onori.  
Include i punti per *Senza Onori* (8).

**19. Tutte e Quattro – Tile Hog**

Avere tutte e quattro le singole pedine di un seme senza dichiararle come poker. Un poker coperto o scoperto non conta come *Tutte e Quattro*.

**20. Due Tris Uguali – Double Pung**

Due tris dello stesso numero.

Es.:



**21. Due Tris Coperti – Two Concealed Pungs**

Due tris, o un tris ed un poker, che sono stati creati senza pedine chiamate da scarti di altri..

**22. Poker Coperto – Concealed Kong**

Poker formato da quattro pedine pescate. Per poter prendere la pedina di rimpiazzo, il poker deve essere messo in stecca con le pedine coperte, non visibili agli altri giocatori.

**23. Senza Teste – All Simple**

Mano che non comprende estremi e onori.  
Include i punti per *Senza Onori* (8).

## Mani da 4 punti

### 24. Teste Ovunque – Outside Hand

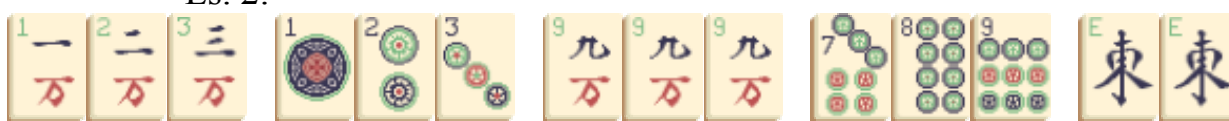
Mano che include estremi e/o onori in ogni combinazione, compresa la coppia.

Es. 1:



combinato con Tre Inferiori (63), Tutte e Quattro (19), Due Tris Uguali (20), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tris di Testa (5) x 2.

Es. 2:



combinato con Due Scale Uguali Miste (2), Due Scale Lateralì di Colore (4), Senza un Seme (7) e Tris di Testa (5).

### 25. Tutto Pescato – Fully Concealed Hand

Mano che un giocatore chiude senza avere chiamato nessuna pedina, pescandosi quindi anche la pedina di chiusura.

La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Include i punti per Chiusura Pescata (12).

### 26. Due Poker – Two Kongs

Mano che include due poker scoperti o un poker coperto e un poker scoperto.

### 27. Quarto Pezzo – Last Tile

Chiudere con una pedina che è l'ultima (la quarta) del suo tipo.

Questo deve essere evidente per tutti i giocatori, cioè le altre tre pedine di quel tipo devono già trovarsi tra quelle scartate o in combinazioni esposte in stecca. Si può essere a punto anche su una scala bilaterale, purché la pedina con la quale si chiude sia l'ultima del suo tipo.

## Mani da 6 punti

### 28. Tutti Tris – All Pungs

Mano formata soltanto da tris e/o poker e la coppia.

### 29. Mano Pura – Half Flush

Mano formata da pedine di un unico seme e onori.

### 30. Tre Scale Incatenate nei Tre Semi – Mixed Shifted Chows

Tre scale, una per ogni seme, ciascuna spostata di un solo numero rispetto alla precedente.

Es:



combinato con Tutte Scale (18) e Serpentino (3).

### 31. Tutti i Tipi – All Types

Mano in cui le cinque combinazioni sono composte da tutti i diversi tipi di pedine: caratteri, palle, canne, draghi e venti.

Es:



combinato con Serpente nei Tre Semi (35) e Tris di Drago (14).

### 32. Tutto Chiamato – Melded Hand

Mano che deve essere completata con pedine scartate dagli altri giocatori, chiamando quindi anche la pedina di chiusura.

Le quattro combinazioni devono essere tutte chiamate e si deve andare “a punto” sulla coppia aspettando lo scarto di un altro giocatore.

Include i punti per A Punto sulla Coppia (11).

### 33. Due Poker Coperti – Two Concealed Kongs

Mano che include due poker coperti.

### 34. Due Tris di Drago – Two Dragons

Due tris o poker di draghi.

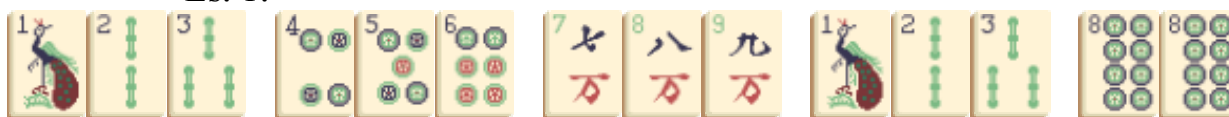
Include Tris di Drago (14).

## Mani da 8 punti

### 35. Serpente nei Tre Semi – Mixed Straight

Mano costituita da tre scale consecutive dall'uno al nove, ciascuna di un seme diverso.

Es. 1:



combinato con Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

Es. 2:



combinato con Tutte Scale (18) e Serpentino (3) (oppure al posto di Serpentino (3) si può contare Due Scale Uguali Miste (2))

### 36. Senza Verso – Reversible Tiles

Mano costituita da combinazioni composte solamente da pedine che rimangono uguali anche se capovolte.

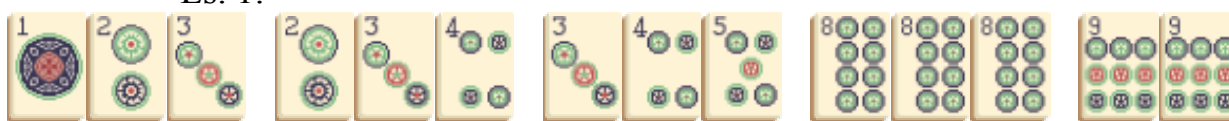
Le pedine “senza verso” sono le seguenti:



Include i punti per Senza un Seme (7).

N.B. Nei set di gioco orientali il drago bianco, a differenza di alcuni occidentali, non reca la lettera “B” e quindi va considerato “buono” per realizzare questa mano.

Es. 1:



combinato con Mano Purissima (58) e Tre Scale Incatenate di Colore (51).

Es. 2:



combinato con Tutti Tris (28), Tris di Drago (14), Due Tris Uguali (20) e Tris di Testa x 2 (5).

**37. Tre Scale Uguali nei Tre Semi – Mixed Triple Chow**

Tre scale della stessa sequenza numerica e di ciascuno dei tre semi.

Es. 1:



combinato con Tutte Scale (18), Tutte e Quattro (19) e Senza Teste (23).

Es. 2:



combinato con Sopra il Cinque (46), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

**38. Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi – Mixed Shifted Pungs**

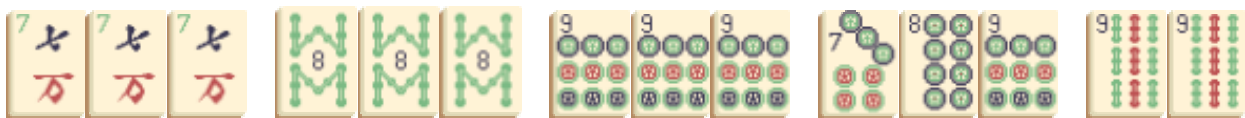
Tre tris, uno per ogni seme, spostati di un numero rispetto al precedente.

Es. 1:



combinato con Sotto il Cinque (47), Tutti Tris (28), Due Tris Uguali (20) e Senza Teste (23)

Es.2 :

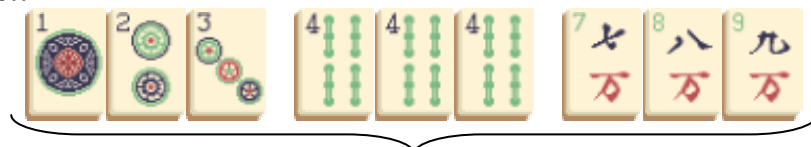


combinato con Tre Superiori (61), Tutte e Quattro (19) e Tris di Teste (5).

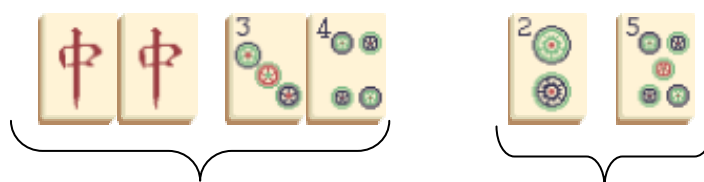
**39. Mano del Pollo – Chicken Hand**

Mano che di per sé vale zero punti. Agli 8 punti della mano si aggiungono eventualmente i punti relativi a Fiori e Stagioni.

Es.:



pedine esposte in stecca



pedine coperte in stecca

pedine su cui si è a punto



**40. Ultima Pedina – Last Tile Draw**

Chiudere pescando l'ultima pedina disponibile nel gioco.  
Include i punti per *Chiusura Pescata*(12).

**41. Ultimo Scarto – Last Tile Claim**

Chiudere con l'ultimo scarto possibile nel gioco.  
N.B. Il giocatore che pesca l'ultima pedina deve comunque scartare.

**42. Chiuso col Rimpiazzo del Poker – Out with Replacement Tile**

Chiudere con la pedina di rimpiazzo che si pesca dopo aver realizzato un poker.

Include i punti per *Chiusura Pescata* (12).

N.B. La mano non vale nel caso che si chiuda rimpiazzando Fiori o Stagioni.

**43. Pezzo Rubato – Robbing the Kong**

Chiudere “rubando” la pedina che un giocatore aggiunge ad un tris esposto per creare un poker.

Non combina con *Tutto Pescato* (25).

Include *Quarto Pezzo* (27).

## Mani da 12 punti

### 44. Piccolo Raduno degli Onori – Lesser Honors and Knitted Tiles

Mano costituita da singoli esemplari delle seguenti pedine: 5/6 onori distinti e 9/8 pedine dei tre semi che appartengono a sequenze di *Serpente Legato*: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente.

Non combina con *Tutti i Tipi* (31), *Tutto Pescato* (25), *A Punto su 3 o 7* (9), *A Punto su Incastro* (10) e *Quasi Tutto Pescato* (17).

Eventualmente combina con *Chiusura Pescata* (12) ed anche con *Serpente Legato* (45).

Es. 1:



Es. 2:



combinato con *Serpente Legato* (45).

### 45. Serpente Legato – Knitted Straight

Uno speciale serpente che è formato non con scale convenzionali ma con tre sequenze legate: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente. In questo caso le tre scale 123, 456, 789 non possono essere realizzate con pedine scartate dagli avversari, tranne nel caso in cui la pedina serva per chiudere.

Può combinare con *A Punto su 3 o 7* (9) e *A Punto su Incastro* (10).

N.B. *A Punto su Incastro* vale soltanto se si è “a punto” sul 2, sul 5 o sul 7.

Es. 1:



combinato con *Tutte Scale* (18).

Es. 2:



combinato con *Tutti i Tipi* (31) e *Tris di Testa* (5).

**46. Sopra il Cinque – Upper Four**

Mano formata dalle sole pedine 6, 7, 8 e 9 dei tre semi.  
Include i punti per *Senza Onori* (8).

Es. 1:



combinato con Tutte e Quattro (19) e Due Scale Uguali Miste (2).

Es. 2:



combinato con Tre Scale Uguali nei Tre Semi (37), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

**47. Sotto il Cinque – Lower Four**

Mano formata dalle sole pedine 1, 2, 3 e 4 dei tre semi.  
Include i punti per *Senza Onori* (8).

Es:



combinato con Tre Scale Uguali nei Tre semi (37), Due Scale Uguali di Colore (1) e Tutte Scale (18).

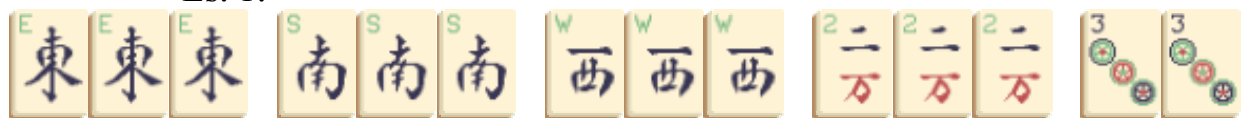
**48. Tre Benedizioni della Casa – Big Three Winds**

Mano che include tre tris e/o poker di tre venti.

Può combinare con *Tris del Vento di Giro* (15) e *Tris del Proprio Vento* (16).

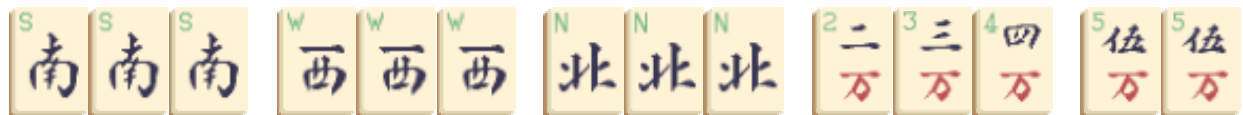
Include i punti per *Tris di Testa* (5) relativi ai venti.

Es. 1:



combinato con Tutti Tris (28) e Senza un Seme (7).

Es. 2:



combinato con Mano Pura (29).

## Mani da 16 punti

### 49. Serpente di Colore – Pure Straight

Mano costituita da tre scale consecutive dall'uno al nove, dello stesso seme.

Include *Serpentino* (3) e *Due Scale Lateralì di Colore* (4).

Es. 1:



combinato con *Mano Purissima* (58), *Due Scale Uguali di Colore* (1) e *Tutte Scale* (18).

Es. 2:



combinato con *Senza Onori* (8) e *Senza un Seme* (7).

### 50. Doppie Scale Lateralì con Tutti i Semi – Three-suited Terminal Chows

Mano formata da:

- 1-2-3 e 7-8-9 di un seme;
- 1-2-3 e 7-8-9 di un altro seme;
- la coppia del 5 del seme rimanente.

Include *Due Scale Uguali Miste* (2), *Due Scale Lateralì di Colore* (4), *Senza Onori* (8) e *Tutte Scale* (18).

Es:



### 51. Tre Scale Incatenate di Colore – Pure Shifted Chows

Tre scale di un solo seme, ciascuna spostata di uno o due numeri rispetto alla precedente, ma non una combinazione di entrambe.

Es. 1:



combinata con *Tutte Scale* (18), *Due Scale Uguali Miste* (2) e *Senza un Seme* (7).

Es. 2:



combinato con *Senza Onori* (8).

**52. Cinque Ovunque – All Fives**

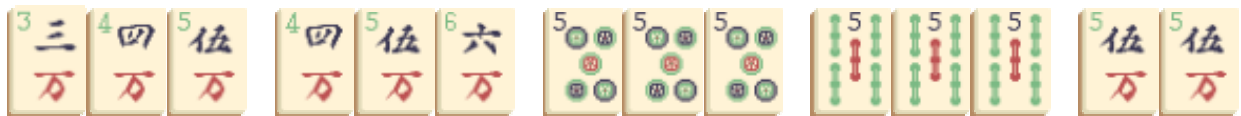
Mano che include dei cinque in ogni combinazione, compresa la coppia. Include i punti per *Senza Teste* (23).

Es. 1:



combinato con *Tre Centrali* (62), *Tre Scale Uguali nei Tre Semi* (37), *Tutte e Quattro* (19), *Due Scale Uguali di Colore* (1) e *Tutte Scale* (18).

Es. 2:



combinato con *Tutte e Quattro* (19) e *Due Tris Uguali* (20).

**53. Tre Tris Uguali – Triple Pung**

Tre tris dello stesso numero, uno per ogni seme.

Es:



combinato con *Sotto il Cinque* (47), *Tutte e Quattro* (19) e *Senza Teste* (23).

**54. Tre Tris Coperti – Three Concealed Pungs**

Tre tris e/o poker realizzati senza chiamare pedine.

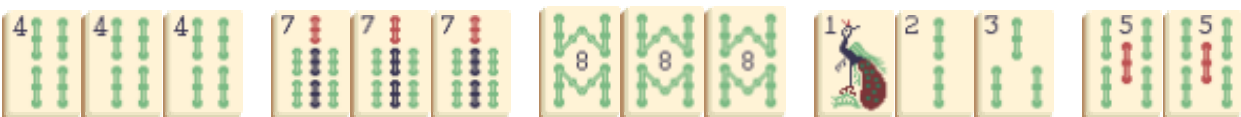
N.B. La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Es. 1:



combinato con *Tutte Teste* (66), *Tutti i Tipi* (31) e *Tris di Drago* (14). Eventualmente si aggiunge il *Tris del Proprio Vento* (16) e/o il *Tris del Vento di Giro* (15).

Es. 2:



combinato con *Mano Purissima* (58).

## Mani da 24 punti

### 55. Tutte Coppie – Seven Pairs

Mano formata da sette coppie.

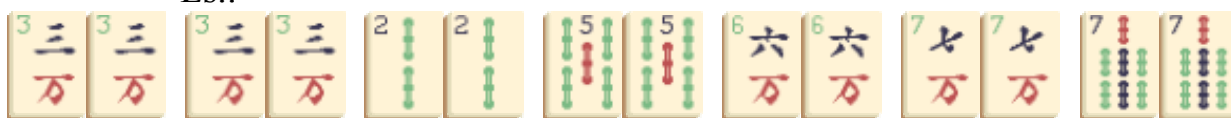
Non combina con *Tutti i Tipi* (31), *Tutto Pescato* (25) e *Quasi Tutto Pescato* (17).

Include *A Punto sulla Coppia* (11). Eventualmente si aggiungono i punti per *Chiusura Pescata* (12).

N.B. In particolare può combinare con le seguenti mani:

*Senza Verso* (36), *Sopra il Cinque* (46), *Sotto il Cinque* (47), *Tutte Pari* (57), *Tre Superiori* (61), *Tre Centrali* (62), *Tre Inferiori* (63), *Tutte Teste* (66), *Tutti Estremi* (69), *Tutti Onori* (72) e *Tutto Verde* (77).

Es.:



combinato con *Tutte e Quattro* (19), *Senza Teste* (23) e *Senza un Seme* (7).

### 56. Grande Raduno degli Onori – Greater Honors and Knitted Tiles

Mano costituita da singoli esemplari delle seguenti pedine: i 7 onori distinti e 7 pedine dei tre semi che appartengono a sequenze di *Serpente Legato*: 1-4-7 di un seme, 2-5-8 di un altro e 3-6-9 del rimanente.

Non combina con *Tutti i Tipi* (31), *Tutto Pescato* (25) e *Quasi Tutto Pescato* (17).

Eventualmente combina con *Chiusura Pescata* (12).

Es. 1:



Es. 2:



### 57. Tutte Pari – All Even

Mano formata da tris e/o poker di 2, 4, 6 e 8.

Include i punti per *Tutti Tris* (28) e *Senza Teste* (23).

Es:



combinato con *Due Tris Uguali* (20) x 2 e *Senza un Seme* (7).

**58. Mano Purissima – Full Flush**

Mano formata completamente da pedine di un unico seme.

Include i punti per *Senza Onori* (8)

Es:



combinato con Quattro Tris Consecutivi di Colore (68) e Tris di Teste (5).

N.B. *Tutti tris* (28) non vale dal momento che è incluso in *Quattro Tris Consecutivi di Colore*.



combinato con Quattro Scale Uguali di Colore (67), Sotto il Cinque (47) e Tutte Scale (18).

**59. Tre Scale Uguali di Colore – Pure Triple Chow**

Tre scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.

Include i punti per *Due Scale Uguali di Colore* (1).

Es:



combinato con Tre Centrali (62), Cinque Ovunque (52), Tutte Scale (18), Due Scale Uguali Miste (2) e Senza un Seme (7).

**60. Tre Tris Consecutivi di Colore – Pure Shifted Pungs**

Tre tris dello stesso seme ognuno spostato di uno dal precedente

Es:



combinato con Sotto il Cinque (47), Tutti Tris (28), Senza Teste (23), Due Tris Uguali (20) e Senza un Seme (7).

**61. Tre Superiori – Upper Tiles**

Mano formata dalle sole pedine 7, 8 e 9 dei tre semi.

Include i punti per *Senza Onori* (8) e *Sopra il Cinque* (46).

Es. 1:



combinato con *Due Tris Uguali* (20), *Tutti Tris* (28) e *Tris di Testa* (5).

Es. 2:



combinato con *Due Scale Uguali Miste* (2), *Due Tris Uguali* (20) e *Tutte e Quattro* (19).

**62. Tre Centrali – Middle Tiles**

Mano formata dalle sole pedine 4, 5 e 6 dei tre semi.

Include i punti per *Senza Teste* (23).

Es:



combinato con *Tre Tris Consecutivi di Colore* (60), *Tutte e Quattro* (19) x 3 e *Senza un Seme* (7).

**63. Tre Inferiori – Lower Tiles**

Mano formata dalle sole pedine 1, 2 e 3 dei tre semi.

Include i punti per *Senza Onori* (8) e *Sotto il Cinque* (47).

Es:



combinato con *Tre Scale Uguali nei Tre Semi* (37), *Tutte Scale* (18), *Tutte e Quattro* (19) e *Due Scale Uguali di Colore* (1).



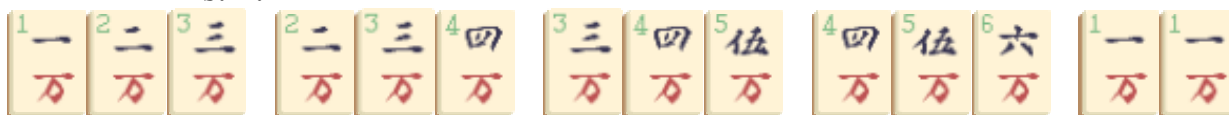
## Mani da 32 punti

### 64. Quattro Scale Incatenate di Colore – Four Shifted Chows

Mano formata da quattro scale di un solo seme, ciascuna spostata di uno o due numeri rispetto alla precedente, ma non una combinazione di entrambe.

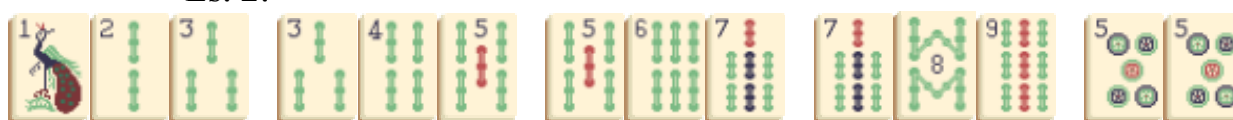
Include i punti per *Tre Scale Incatenate di Colore* (51).

Es. 1:



combinato con *Mano Purissima* (58) e *Tutte Scale* (18).

Es. 2:



combinato con *Tutte Scale* (18), *Senza un Seme* (7).

### 65. Tre Poker – Three Kongs

Mano che contiene tre poker sia coperti che scoperti.

Include i punti per *Poker Scoperto* (6), *Poker Coperto* (22), *Due Poker* (26) e *Due Poker Coperti* (33).

Es:



combinato con *Tre Tris Consecutivi di Colore* (60), *Tutti Tris* (28), *Due Tris Uguali* (20), *Senza un Seme* (7), *Senza Teste* (23) e *Sotto il Cinque* (47).

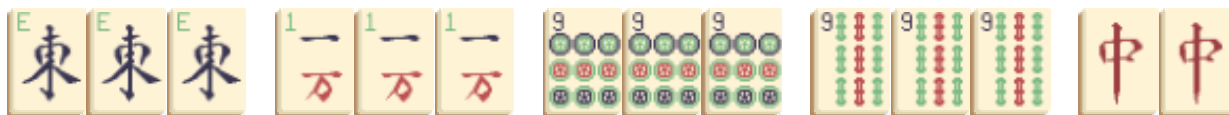
### 66. Tutte Teste – All Terminals and Honors

Mano formata completamente da estremi e/o onori (1, 9, Venti e Draghi).

Include i punti per *Tris di Testa* (5), *Teste Ovunque* (24) e *Tutti Tris* (28)

Eventualmente si aggiungono i punti relativi a *Tris di Drago* (14), *Tris del Vento di Giro* (15) e *Tris del Proprio Vento* (16).

Es:



combinato con *Tutti i Tipi* (31) e *Due Tris Uguali* (20).

## Mani da 48 punti

### 67. Quattro Scale Uguali di Colore – Quadruple Chow

Mano formata da quattro scale della stessa sequenza numerica e dello stesso seme.

Include i punti per *Due Scale Uguali di Colore* (1), *Tre Scale Uguali di Colore* (59) e *Tutte e Quattro* (19)

Es:



combinato con Mano Purissima (58), Sotto il Cinque (47) e Tutte Scale (18).

### 68. Quattro Tris Consecutivi di Colore – Four Pure Shifted Pungs

Mano formata da quattro tris dello stesso seme ognuno spostato di uno dal precedente.

Include i punti per *Tutti Tris* (28) e *Tre Tris Consecutivi di Colore* (60).

Es:



combinato con Tris di Testa (5), Senza un Seme (7), Senza Verso (36) e Sotto il Cinque (47).

## Mani da 64 punti

### 69. Tutti Estremi – All Terminals

Mano in cui sono presenti soltanto pedine di 1 e 9.

Include i punti per *Tris di Testa* (5), *Senza Onori* (8), *Due Tris Uguali* (20), *Teste Ovunque* (24), *Tutti Tris* (28) e *Tutte Teste* (66).

Es. 1:



Es. 2:



combinato con *Tutte e Quattro* (19) e *Tutte Coppie* (55).

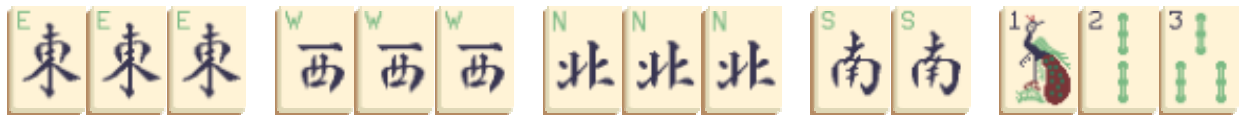
### 70. Quattro Piccole Benedizioni della Casa – Little Four Winds

Mano che include tre tris e/o poker di venti e una coppia del quarto.

Può inoltre combinare con *Tris del Vento di Giro* (15) e *Tris del Proprio Vento* (16).

Include *Tre Benedizioni della Casa* (48) e i punti per *Tris di Testa* (5) relativi ai venti.

Es:



combinato con *Teste Ovunque* (24) e *Mano Pura* (29).

### 71. Piccolo Raduno dei Dragoni – Little Three Dragons

Mano che include due tris di drago e la coppia del rimanente.

Include i punti per *Tris di Drago* (14) e *Due Tris di Drago* (34).

Es. 1:



combinato con *Tutte Teste* (66) e *Mano Pura* (29).

Es. 2:



combinato con *Teste Ovunque* (24), *Tris di Testa* (5) e *Senza un Seme* (7)

### 72. Tutti Onori – All Honors

Mano in cui sono presenti soltanto tris e/o poker di onori.

Eventualmente si contano i punti per i *Tris di Drago* (14), *Due Tris di Drago* (34), *Tris del Vento di Giro* (15) e *Tris del Proprio Vento* (16).

Include i punti per *Tutti Tris* (28), *Teste Ovunque* (24) e *Tris di Testa* (5)

Es:



combinato con Due Tris di Drago (34).

### 73. Quattro Tris Coperti – Four Concealed Pungs

Mano che include quattro tris formati senza chiamare pedine.

Non combina con *Quasi Tutto Pescato* (17) e *Tutto Pescato* (25).

Include i punti per *Due Tris Coperti* (21), *Tutti Tris* (28) e *Tre Tris Coperti* (54).

N.B. La mano è valida anche se ci sono dei poker coperti.

Es:



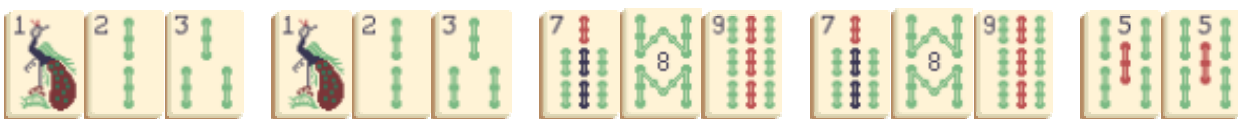
combinato con Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi (38), Sotto il Cinque (47), Due Tris Uguali (20) e Senza Teste (23).

### 74. Doppie Scale Lateralì di Colore – Pure Terminal Chows

Mano costituita da due doppie scale laterali di colore (1-2-3 e 7-8-9) e dalla coppia dei cinque, tutte dello stesso seme.

Include i punti per *Mano Purissima* (58), *Tutte Scale* (18) e *Due Scale Lateralì di Colore* (4).

Es:



## Mani da 88 punti

### 75. Quattro Grandi Benedizioni della Casa – Big Four Winds

Mano che contiene tris e/o poker di tutti e quattro i Venti.

Include i punti per *Tutti Tris* (28), *Tris del Vento di Giro* (15), *Tris del Proprio Vento* (16), *Tre Benedizioni della Casa* (48), *Quattro Piccole Benedizioni della Casa* (70) e i punti per *Tris di Testa* (5).

Es. 1:



combinato con Tutti Onori (72).

Es. 2:



combinato con Tutte Teste (66) e Mano Pura (29).

### 76. Grande Raduno dei Dragoni – Big Three Dragons

Mano che include tris e/o poker di tutti e tre i draghi.

Include *Tris di Drago* (14), *Due Tris di Drago* (34) e *Piccolo Raduno dei Dragoni* (71).

Es. 1:



combinato con Tutte Teste (66) e Senza un Seme (7).

Es. 2:



combinato con Mano Pura (29).

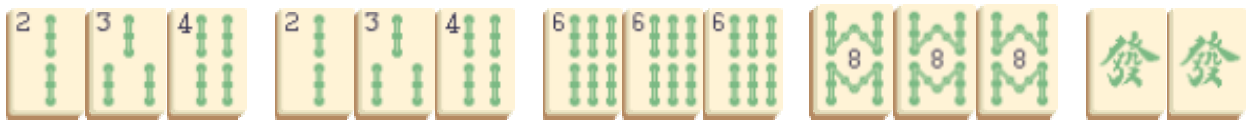
**77. Tutto Verde – All Green**

Mano formata completamente da combinazioni fatte con 2, 3, 4, 6, 8 di canne e con il drago verde, tutte pedine contraddistinte dal solo colore verde. Quando il Drago Verde non c'è la mano è *Purissima* (58).

Include i punti per *Mano Pura* (29).

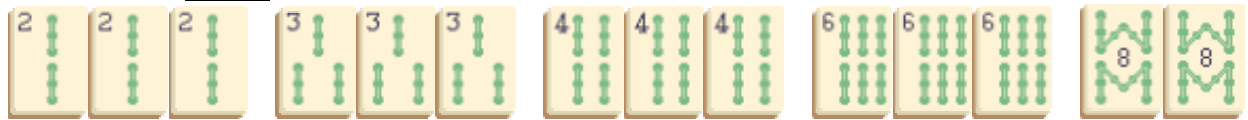
N.B. Nei set di gioco orientali il 3 canne, a differenza di alcuni occidentali, non reca il segmento rosso e quindi va considerato “buono” per realizzare questa mano.

Es. 1:



combinato con Due Scale Uguali di Colore (1).

Es. 2:



combinato con Mano Purissima (58), Tutti Tris (28), Tre Tris Consecutivi di Colore (60) e Senza Teste (23).

**78. Casa Piena di Nove Pezzi – Nine Gates**

Per chiudere questa mano bisogna avere coperte in stecca le seguenti pedine dello stesso seme: **1 1 1 2 3 4 5 6 7 8 9 9 9**.

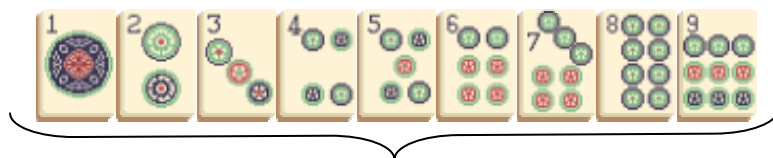
In questo modo si è a punto su tutte e nove le pedine di quel seme.

Eventualmente chiudendo con un 1 o 9 si conta anche *Serpente di Colore* (49).

Non combina *Tris di Testa* (5).

Include i punti per *Mano Purissima* (58).

Es:



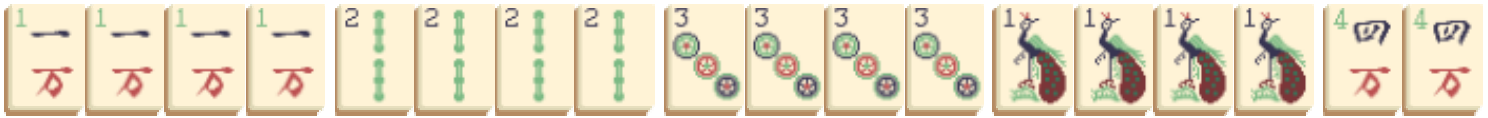
pedine su cui si è a punto

**79. Tutti Poker – Four Kongs**

Mano che include quattro poker sia coperti che scoperti.

Include i punti per *A Punto sulla Coppia* (11), *Poker Scoperto* (6), *Poker Coperto* (22), *Due Poker* (26) e *Due Poker Coperti* (33).

Es:



combinato con *Tre Tris Consecutivi nei Tre Semi* (38), *Due Tris Uguali* (20), *Sotto il Cinque* (47) e *Tris di Testa* (5) x 2.

**80. Sette Coppie Consecutive di Colore – Seven Shifted Pair**

Mano formata da sette coppie dello stesso seme, ognuna spostata di un numero rispetto alla precedente.

Include i punti per *Quasi Tutto Pescato* (17), *Tutto Pescato* (25), *Mano Purissima* (58), *A Punto sulla Coppia* (11) e *Tutte Coppie* (55).

Es:

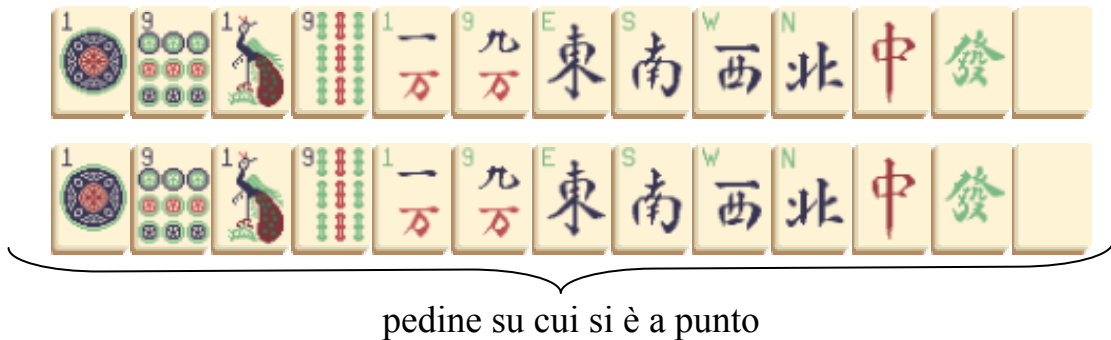


**81. Tredici Lanterne Meravigliose – Thirteen Orphans**

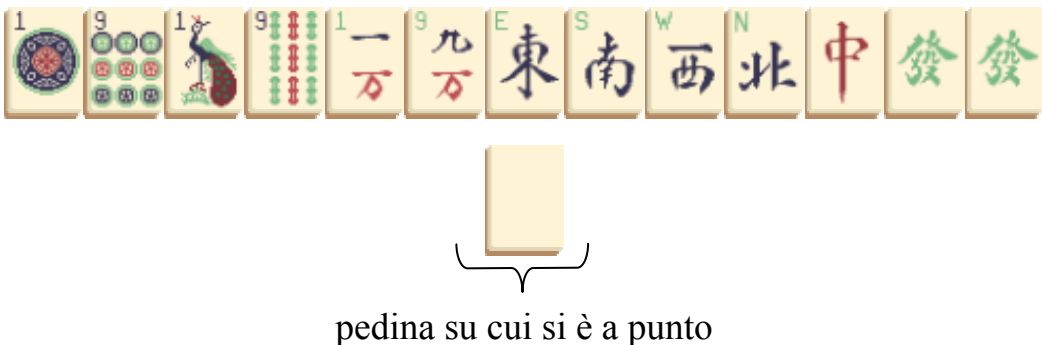
Mano formata dalle 13 pedine distinte di estremi ed onori (1 e 9 di ciascun seme, un drago per tipo, un vento per tipo) più un'altra di queste per formare la coppia.

Non combina con *Tutti i Tipi* (31), *Quasi Tutto Pescato* (17), *Tutto Pescato* (25), *Teste Ovunque* (24) e *A Punto sulla Coppia* (11).

Es. 1:



Es. 2:



## Strategie di Base

Come descritto nell'introduzione il Regolamento Internazionale Ufficiale ha delle caratteristiche che lo rendono unico. Naturalmente è necessario individuare una strategia di gioco in base a tali specifiche caratteristiche, la prima e più immediata delle quali è il raggiungimento degli otto punti minimi richiesti per la chiusura.

Al fine di chiudere è necessario completare una combinazione o una serie di combinazioni che diano almeno 8 punti. Osservando le pedine iniziali, si deve immediatamente considerare quali tipi di mano si possano realizzare a partire dalla dotazione di partenza, per non trovarsi poi ad avere una mano "chiusa" che manca però dei punti richiesti per la chiusura.

Per questa ragione è importante prendere familiarità con le mani più piccole (1 o 2 punti). Può succedere di pensare di avere una mano mancante degli 8 punti necessari, ma di accorgersi ad una seconda occhiata di avere tralasciato di contare alcuni punti. Perciò è altamente consigliato al principiante di memorizzare le combinazioni che danno 1 o 2 punti.

Successivamente si devono memorizzare le mani da 4 e 6 punti. Fatto questo risulterà abbastanza facile creare combinazioni con un maggior numero di punti. Le rimanenti mani, che valgono come minimo 8 punti, si possono per il momento considerare come mani che consentono di chiudere la partita.

Diamo un'occhiata alla mano rappresentata in Figura 1:



Si hanno 4 punti per Tutto Pescato (25) e 2 punti per Tutte Scale (18) per un totale di 6 punti, ma non bastano per chiudere.

Guardando attentamente però si nota che si hanno anche 1 punto per Due scale Uguali Miste (2) e 1 punto per A Punto su Incastro (10).

Poiché si raggiungono gli 8 punti si può chiudere incassare le vincite.

Questa mano vale 8 punti, in più si aggiungono 8 punti della chiusura. Dato che ci si pesca la pedina per poter chiudere da soli, si riscuotono 16 punti da tutti e tre gli avversari, in totale 48 punti.

Ora si guardi la Figura 2:

Il 6 di caratteri viene scartato da un giocatore. Ovviamente si hanno 2 punti per Quasi Tutto Pescato (17) e 2 punti per Tutte Scale (18), ma 4 punti sono solo la metà dei punti che occorrono. C'è nient'altro? C'è!: A Punto su Incastro (10) (1 punto), Serpentino (3) (1 punto), Due Scale Lateralì di Colore (4) (1 punto) e Senza un Seme (7) (1 punto). Si hanno quindi gli 8 punti per chiudere.



Questa mano vale 8 punti, in più, chi ha scartato il 6 Caratteri, ne paga altri 8. Invece gli altri due avversari pagano soltanto gli 8 punti dovuti alla chiusura (e non gli 8 punti della mano). In tutto il vincitore riscuote 32 punti.

Pescata da Solo

Pedina Scartata



## **Attenzione!!!**

Si ricorda che dichiarare “hu” e mostrare le proprie pedine senza che si abbiano gli 8 punti minimi necessari, porta a pagare una penalità di 30 punti, 10 ad ogni giocatore.

### **L'Efficienza delle Mani Basate sulle Scale**

Si potrebbe considerare di concentrarsi su quelle mani basate sulle scale che sono relativamente semplici da fare ma che allo stesso tempo producono un buon numero di punti.

Queste includono mani come Tre Scale Incatenate nei Tre Semi ( 6 punti), Serpente nei Tre Semi ( 8 punti), Tre Scale Uguali di Colore ( 8 punti) e Serpente di Colore (16 punti).

Una tattica potrebbe essere quella di ricercare mani basate sulle scale che sono relativamente facili da portare a termine e che, allo stesso tempo, fruttano un buon numero di punti, come Tre Scale Incatenate nei Tre Semi (30) (6 punti), Serpente nei Tre Semi (35) (8 punti), Tre Scale Uguali nei Tre Semi (37) (8 punti) e Serpente di Colore (49) (16 punti).

Si guardi la Figura 3:

In questo caso si ha il vantaggio di poter realizzare Tre Scale Uguali nei Tre Semi (37) con 3-4-5 (che sarebbe possibile se si pescasse il 5 o 7 di canne), o Tre Scale Incatenate nei Tre Semi (30) basate sul 4 (2-3-4 canne; 3-4-5 caratteri; 4-5-6 palle). Se ci si pesca il 2 di canne, scartando l'8 di canne ci si mette a punto sul 6 palle.

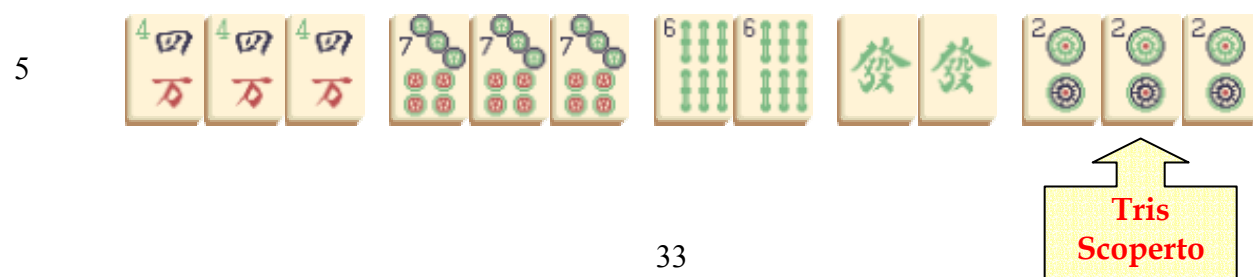
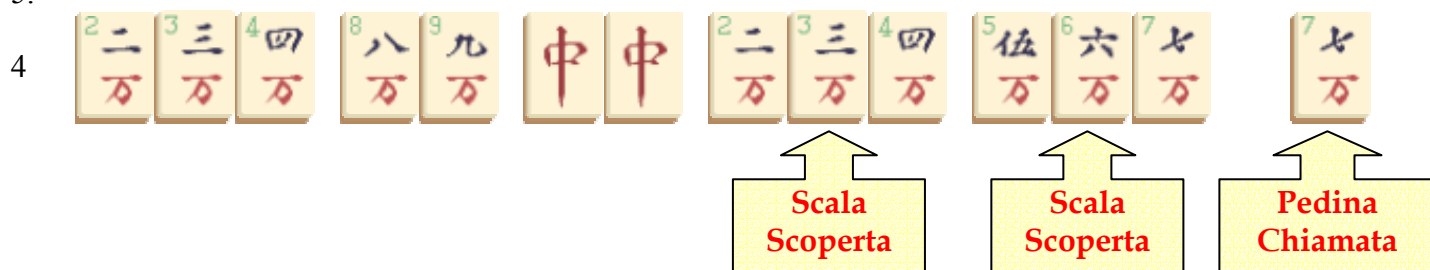


Se si pesca il 5 di canne in una fase successiva del gioco, si può tornare a pensare a Tre Scale Uguali nei Tre Semi (37) che danno più punti.

In questo caso si può anche chiudere con il 6 di palle a condizione che lo si peschi.

Si avrebbero allora i seguenti punti: Tutto Pescato (25) (4 punti), Tutte Scale (18) (2 punti), Due Scale Uguali Miste (2) (1 punto X 2= 2 punti: 345caratteri/345canne e 456canne/456palle). Inoltre, poiché non si applica la regola dello Scarto sacro, si può scartare il 6 palle, nel caso in cui non si raggiungessero gli 8 punti, e mettersi a punto sul 3 di palle.

In alternativa alle mani basate su scale, ci sono mani diverse altrettanto valide, ma che tendono a rivelare il proprio gioco agli avversari, con la conseguente maggior difficoltà a completare la mano. Fra queste ci sono Mano Pura (29) (6 punti) e Tutti Tris (28) (6 punti) come illustrato nella Figure 4 e 5.



Molte mani chiuse hanno al loro interno varie combinazioni. Come esempio, calcoliamo i punti della mano mostrata in Figura 6:



Senza Teste (23) (2 punti), Tutte Scale (18) (2 punti),  
Tre Scale Uguali nei Tre Semi (30) (8 punti), Serpentino (3) (1 punto)  
e A Punto su Incastro (10) (1 punto), per un totale di 14 punti.

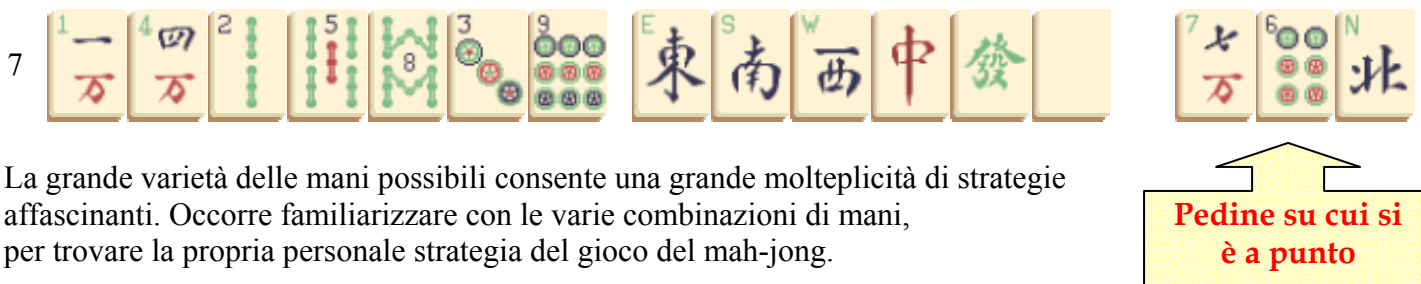
Il vincitore qui riceve 22 punti (14+ 8) dal giocatore che gli ha scartato la pedina della chiusura, e 8 punti dai restanti due giocatori. Nel caso che il vincitore peschi da sé la chiusura, aggiunge 1 punto per Chiusura Pescata (12) per un totale di 15 punti. Allora aggiungono 8 punti ai 15 della mano, e si ricevono 23 punti da ciascuno dei tre avversari. Questo chiarisce l'enorme vantaggio che si ha nel pescarsi da soli la pedina di chiusura.

### Altre Mani Vantaggiose

Strategicamente parlando il Serpente di Colore (49) (16 punti) e Tutte Coppie (55) (24 punti) sono relativamente facili, nonostante il loro alto valore in termini di punteggio. Il Serpente di Colore (49) è all'incirca difficile come Tre Scale Uguali nei Tre Semi (37), ma vale il doppio.

Tutte Coppie necessita di un po' di esperienza per non lasciarsi indurre a chiamare affrettatamente pedine per fare tris.

Spesso una brutta stecca iniziale può indirizzarsi verso una delle molte mani che non si basano su scale o tris, come Le tredici Lanterne Meravigliose (81) (88 punti) o Tutte Coppie (55) (24 punti). Ci sono poi Piccolo Raduno degli Onori (44) (12 punti) o il Grande Raduno degli Onori (55) (24 punti) mostrato nella Figura 7. Questa mano è formata da pedine singole di Onori, combinate con pedine che appartengono a sequenze legate. Quando la mano è raggiunta con i 7 distinti Onori diventa il Grande Raduno degli Onori (24 punti).



La grande varietà delle mani possibili consente una grande molteplicità di strategie affascinanti. Occorre familiarizzare con le varie combinazioni di mani, per trovare la propria personale strategia del gioco del mah-jong.

**A cura di Marco Milandri,  
con la collaborazione di Vito Montanari,  
Paolo Silvestri e Fabrizio Paolini.**