

# 中庸

- SISTEMA ZUNG JUNG DI PUNTEGGIO DEL MAHJONG -

(V 3.3)

Copyright KWAN Alan Shiu Ho

Il Mahjong (o Mahjàng) è un antico gioco della tradizione cinese, promosso nel 1998 a rango di sport nazionale. Si è espanso ed è giocato in tutto il mondo sviluppando anche numerosi sistemi per calcolare i punti delle mani vincenti. Nel Mahjong il sistema di punteggio influenza significativamente lo svolgimento della mano: ne consegue che i sistemi più semplici possono risultare poco stimolanti per i giocatori esperti, mentre i sistemi più complicati possono scoraggiare i principianti che si avvicinano a questo meraviglioso gioco. Il sistema di punteggio Zung Jung (letteralmente "la dottrina di mezzo"), ideato dal cinese di Hong Kong Mr. Alan Kwan, si pone come giusta misura tra un gioco strategico-stimolante e un gioco accessibile ai principianti, adatto sia ai tornei mondiali, sia al livello familiare-amicale.

Nella sua traduzione italiana si è ricercato il miglior bilanciamento tra la disambiguazione dei termini, la loro descrittività e il materiale ufficiale sul Mahjong già esistente in italiano. Ad esempio, è stato introdotto il termine **TESTE** per indicare "Onori + Estremi"; esso non è presente nel sistema Zung Jung, ma facendo parte della tradizione italiana ed essendo funzionale al sistema, ha ottenuto il benestare dell'autore.

La presente traduzione è adatta ad un gioco divulgativo, familiare e amicale; non è intesa a soddisfare i criteri per lo svolgimento di tornei; per questo scopo si rimanda al sito ufficiale del sistema Zung Jung.

Hu!

### - ALCUNI TERMINI FONDAMENTALI -

**TESSERE NUMERALI:** sono le tessere numerate da 1 a 9 nei tre semi di Palle, Caratteri e Bambù.



**ONORI:** sono le tessere dei 4 venti (EST SUD OVEST NORD) e dei 3 draghi (VERDE BIANCO ROSSO).



**ESTREMI:** sono le tessere con valore 1 e valore 9, di ognuno dei tre semi: Palle, Caratteri e Bambù.

**TESTE:** gli Estremi + gli Onori

**INSIEMI:** sono i raggruppamenti base di tessere con i quali si compongono le combinazioni e le mani vincenti:

- COPPIA (detta anche "GLI OCCHI"): due tessere di identico seme e numero. Es.
- PUNG (il TRIS): tre tessere di identico seme e numero. Es.
- KONG (il POKER): quattro tessere di identico seme e numero. Es.
- CHOW (o CHI; la SCALA): tre tessere di identico seme con numeri consecutivi. Es.

**COMBINAZIONE:** è un accostamento determinato e riconoscibile di **insiemi** che dà luogo a un punteggio

**MANO VINCENTE:** è la giustapposizione di **QUATTRO INSIEMI + UNA COPPIA**. Questa condizione è necessaria per poter dichiarare la vincita: "hu!" o "mahjong!". I quattro insiemi possono essere pung, kong o chow, variamente composti; ad essi va accostata una coppia per completare la mano vincente. Nel sistema Zung Jung non c'è un limite minimo di punti per poter dichiarare la vincita.

Le mani vincenti sono di due tipi:

- regolari, composte cioè da quattro insiemi più una coppia (categorie da 1 a 9 dell'elenco delle combinazioni)
- irregolari (mani speciali elencate alla categoria 10 dell'elenco delle combinazioni)

# - ELENCO DELLE COMBINAZIONI -

Le combinazioni sono accostamenti di insiemi che, composti secondo i criteri qui sotto elencati, danno luogo a un punteggio nella mano vincente. Ci sono 44 combinazioni suddivise in 10 categorie; all'interno delle categorie ci sono le serie (il primo numero è la categoria, il secondo la serie). C'è un'undicesima categoria opzionale, prevista solo nel gioco familiare o amicale quando si decide di introdurre nel gioco anche le tessere con fiori e stagioni.

Quando si calcola il punteggio della mano vincente, si conteggiano tutte le combinazioni contenute, anche se una implica un'altra, purché appartengano a serie differenti. Non si possono conteggiare più combinazioni della stessa serie, né si può conteggiare la stessa combinazione più di una volta. Fa eccezione la combinazione 3.1 "Onori con valore": nella mano si possono infatti conteggiare 10 punti per ogni insieme di Onori con valore.

Una nota a parte va spesa per la cosiddetta "mano del pollo", "chicken hand". Anche nel sistema Zung Jung si può fare Mahjong con una mano composta da quattro insiemi più la coppia senza una particolare sequenza, ma le viene assegnato 1 solo punto. Chi chiude strategicamente con la chicken hand per non far vincere gli altri giocatori, si ritrova così con pochissimi punti e perde. Inoltre, con l'assegnazione di un solo punto viene incentivata la costruzione di mani vincenti complesse, rendendo il gioco più stimolante.

## 1.0 COMBINAZIONI SEMPLICI

### 1.1 Tutte scale (平和): 5 punti

la mano contiene 4 scale; nessun pung o kong  
(non ci sono restrizioni su coppia, tessera vincente e mano coperta)

### 1.2 Tutto pescato (門前清): 5 punti

mano regolare interamente coperta, in cui nessun insieme sia stato esposto prima della vittoria. E' ammesso vincere con uno scarto (Quasi tutto pescato). I kong coperti sono ammessi.

### 1.3 Senza Teste (斷么九): 5 punti

la mano è composta interamente con tessere numerali tra il 2 e l'8; niente Estremi né Onori

## 2.0 COMBINAZIONI CON UN SOLO SEME

### 2.1.1 Mano pura (混一色): 40 punti

La mano è composta di tessere numerarie appartenenti a un solo seme e da Onori

### 2.1.2 Mano purissima (清一色): 80 punti

La mano è composta interamente di tessere numerarie appartenenti a un solo seme

### 2.2 Casa piena di nove pezzi (九蓮寶燈): 480 punti

Mano interamente coperta in cui si arriva ad avere la sequenza "1112345678999" di un solo seme ed essere a punto su nove tessere dello stesso seme.

## 3.0 ONORI

### 3.1 Onori con valore (番牌): 10 punti per ogni insieme

Pung/kong di proprio vento o di Draghi

Nota: nel sistema Zung Jung il vento di round non è considerato.

### 3.2.1 Piccolo raduno dei Draghi (小三元): 40 punti

Mano che contiene due pung/kong di Draghi differenti e una coppia del rimanente

Esempio:   

La mano contiene anche due pung/kong di Draghi (3.1) quindi vale almeno 40+10+10=60 punti

### 3.2.2 Grande raduno dei Dragoni (大三元): 130 punti

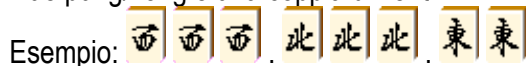
Tre pung/kong di Draghi



(questa mano comprende anche tre pung di Draghi, quindi vale almeno  $130+10+10+10=160$ )

### 3.3.1 Tre piccole benedizioni della Casa (小三風): 30 punti

Due pung/kong e una coppia di venti



### 3.3.2 Tre grandi benedizioni della Casa (大三風): 120 punti

tre pung/kong di Venti



### 3.3.3 Quattro piccole benedizioni della Casa (小四喜): 320 punti

Tre pung/kong più una coppia di Venti



### 3.3.4 Quattro grandi benedizioni della Casa (大四喜): 400 punti

quattro pung/kong di Venti



### 3.4 Tutti Onori (字一色): 320 punti

Mano composta interamente da Onori

## 4.0 PUNG E KONG

### 4.1 Tutti tris (對對和): 30 punti

La mano contiene 4 pung/kong, nessuna scala

### 4.2.1 Due tris coperti (二暗刻): 5 punti

La mano contiene due pung/kong coperti

### 4.2.2 Tre tris coperti (三暗刻): 30 punti

La mano contiene tre pung/kong coperti

### 4.2.3 Quattro tris coperti (四暗刻): 125 punti

La mano contiene quattro pung/kong coperti

### 4.3.1 Un Kong (一槓): 5 punti

la mano contiene un Kong (indipendentemente se coperto o esposto)

### 4.3.2 Due Kong (二槓): 20 punti

La mano contiene due Kong (indipendentemente se coperti o esposti)

### 4.3.3 Tre Kong (三槓): 120 punti

La mano contiene tre Kong (indipendentemente se coperti o esposti)

### 4.3.4 Quattro Kong (四槓): 480 punti

La mano contiene quattro Kong (indipendentemente se coperti o esposti)

## 5.0 INSIEMI IDENTICI

Gli insiemi identici sono composti da tessere dello stesso seme e dello stesso numero. Ovviamente, dato il numero di tessere disponibili, solo le scale possono essere identiche.

### 5.1.1 Due scale identiche (一般高): 10 punti

Due scale dello stesso seme e con gli stessi numeri

Esempio: 

### 5.1.2 Due volte due scale identiche (兩般高): 60 punti

La mano contiene due gruppi, anche di semi diversi, di "5.1.1 Due scale identiche"

Esempio: 

### 5.1.3 Tre scale identiche (一色三同順): 120 punti

La mano contiene tre scale dello stesso seme e con gli stessi numeri

Esempio: 

### 5.1.4 Quattro scale identiche (一色四同順): 480 punti

La mano contiene quattro scale dello stesso seme e con gli stessi numeri

Esempio: 

## 6.0 INSIEMI SIMILI

Si considerano simili quegli insiemi di tessere con gli stessi numeri, ciascuno nei tre semi diversi. Nello Zung Jung tutti e tre i semi devono essere presenti; le mani con due semi non sono considerate.


### 6.1 Tre scale simili (三色同順): 35 punti

Tre scale dello stesso numero, nei tre differenti semi.

Esempio: 

### 6.2.1 Due pung e coppia nei tre semi (三色小同刻): 30 punti

Due pung/kong dello stesso numero in due semi differenti, più la coppia dello stesso numero nel terzo seme.

Esempio: 

### 6.2.2 Tre pung simili (三色同刻): 120 punti

Tre pung/kong dello stesso numero nei tre differenti semi

Esempio: 

## 7.0 INSIEMI CONSECUTIVI

Gli insiemi consecutivi sono composti da tessere dello stesso seme in numeri consecutivi. Queste mani richiedono tre o più combinazioni così formate.

### 7.1 Serpente di colore (一氣通貫): 40 punti

La mano deve contenere esattamente queste tre scale dello stesso seme: "123" "456" "789"

Esempio: 

### 7.2.1 Tre pung consecutivi (三連刻): 100 punti

Tre pung/kong di numeri consecutivi e dello stesso seme

Esempio: 

### 7.2.2 Quattro pung consecutivi (四連刻): 200 punti

Quattro pung/kong di numeri consecutivi e dello stesso seme

Esempio: 

## 8.0 ESTREMI E TESTE

Gli Estremi sono le tessere appartenenti ai tre semi, con numero 1 e numero 9

le Teste sono l'insieme di Estremi e Onori

Le combinazioni maggiori sono composte di soli Estremi o Teste, mentre le combinazioni minori includono anche le scale "123" e "789"

### 8.1.1 Tutte Teste minore (混全帶么): 40 punti

I quattro insiemi della mano e la coppia, conengono una testa (estremo o onore)

Esempio: 

### 8.1.2 Tutti Estremi minore (純全帶么): 50 punti

I quattro insiemi della mano e la coppia, contengono un estremo

Esempio: 

### 8.1.3 Tutte Teste maggiore (混么九): 100 punti

Mano con "tutti pung", oppure di "sette coppie", composta di sole Teste (non applicabile alla mano 10.1 "tredici orfani")

Esempio: 

### 8.1.4 Tutti Estremi maggiore (清么九): 400 punti

La mano è interamente composta da Estremi

Esempio: 

## 9.0 BONUS FORTUITI

Si tratta di punti attribuiti a rari e fortunati eventi con cui si vince

### 9.1.1 Ultima tessera (海底撈月): 10 punti

Vincere pescando l'ultima tessera del muro, detta "seabed" (Tr. "fondo del mare"):

### 9.1.2 Ultimo scarto (河底撈魚): 10 punti

Vincere chiamando la "riverbed" (Tr. "letto del fiume"): la tessera scartata dal giocatore dopo che ha pescato la "seabed", l'ultima tessera del muro

### 9.2 Chiudere col rimpiazzo del Kong (嶺上開花): 10 punti

Vincere pescando una tessera di rimpiazzo, dopo aver dichiarato un kong (se la tessera supplementare è anche la "seabed", ambedue i punteggi vengono assegnati). Se si sta giocando con fiori e stagioni, il loro rimpiazzo non è valido per ottenere questo bonus.

### 9.3 Pezzo rubato (搶槓): 10 punti

Vincere rubando il pezzo che un avversario ha appena aggiunto a un pung esposto per promuoverlo a kong (è considerato una vincita pescata)

### 9.4.1 Benedizione del Cielo (天和): 155 punti

Est vince con la sua Mano iniziale di 14 tessere. La Combinazione non è valida se Est ha composto un kong coperto

### 9.4.2 Benedizione della Terra (地和): 155 punti

Un giocatore Sud, Ovest, Nord, è a punto con le sue 13 tessere iniziali e vince sul primissimo scarto di Est. La combinazione non è valida se Est ha composto un kong coperto

## 10.0 MANI IRREGOLARI

Le mani irregolari sono mani che non sono composte da 4 insiemi più una coppia. Alle mani irregolari non vanno assegnati i punti per "mano coperta"

### 10.1 Tredici lanterne meravigliose (十三么九): 160 punti

Tra tutti i 13 tipi di Teste, la mano ne contiene una coppia di un tipo, e una tessera per ognuno dei rimanenti 12 tipi. E' necessariamente una mano coperta

Esempio:

### 10.2 Tutte coppie (七對子): 30 punti

La mano è composta da sette coppie. E' necessariamente una mano coperta

Esempio:

Quattro tessere identiche possono essere due coppie se non viene dichiarato un kong. La mano "Tutte Coppie" non può ottenere i punti di quelle combinazioni che richiedono pung, kong o chi; può invece ottenere i punti di altre combinazioni che non richiedono queste condizioni.

## 11.0 FIORI E STAGIONI

				1 EST PRUNO	2 SUD GIGLIO	3 OVEST CRISANTEMO	4 NORD BAMBU
				1 EST PRIMAVERA	2 SUD ESTATE	3 OVEST AUTUNNO	4 NORD INVERNO

### 11.1.1 Fiore o stagione non proprio (花偏): 2 punti per tessera

Una tessera di Fiore/Stagione non corrispondente al proprio vento

### 11.1.2 Proprio Fiore o Stagione (正花): 4 punti per tessera

Una tessera di fiore/stagione corrispondente al proprio vento

### 11.2.1 Quattro fiori (齊四花): 10 punti

Tutte le 4 tessere dei fiori

### 11.2.2 Quattro stagioni (齊四季): 10 punti

Tutte le 4 tessere delle stagioni

(Nota: i giocatori che volessero usare i fiori e le stagioni attribuendo ad essi meno peso nel punteggio, possono accordarsi per dimezzare tutti i valori sopra elencati.)

NUMERO E NOME DELLA COMBINAZIONE		PUNTI	ESEMPIO/COMMENTO
<b>COMBINAZIONI SEMPLICI</b>			
1.1	TUTTE SCALE (all chow)	5	123 567 789 345
1.2	TUTTO e QUASI TUTTO PESCATO (fully concealed hand OR c.h.)	5	la mano deve essere coperta
1.3	SENZA TESTE (all simples)	5	nessun estremo né onore
<b>COMBINAZIONI DI UN SOLO SEME</b>			
2.1.1	MANO PURA (TUTTO STESSO SEME + ONORI) (half flush)	40	123 234 888 EEE RR
2.1.2↑	MANO PURISSIMA (TUTTO STESSO SEME) (full flush)	80	123 234 555 888 11
2.2	CASA PIENA DI 9 PEZZI (9 gates)	480	111 2345678 999
<b>ONORI</b>			
3.1	ONORI CON VALORE (10 punti per ogni insieme) (value honor)	10	10 punti ogni pung/kong di drago/proprio vento
3.2.1	PICCOLO RADUNO DEI DRAGONI (little three dragons)	40+20	RRR BBB VV
3.2.2↑	GRANDE RADUNO DEI DRAGONI (big three dragons)	130+30	RRR BBB VVV
3.3.1	TRE PICCOLE BENEDIZIONI DELLA CASA (little three winds)	30	EEE SSS NN
3.3.2↑	TRE GRANDI BENEDIZIONI DELLA CASA (big three winds)	120	NNN EEE SSS
3.3.3↑	QUATTRO PICCOLE BENEDIZIONI DELLA CASA (little four winds)	320	SSS NNN OOO EE
3.3.4↑	QUATTRO GRANDI BENEDIZIONI DELLA CASA (big four winds)	400	EEE SSS OOO NNN
3.4	TUTTI ONORI (all honors)	320	tutti venti e dragoni
<b>PUNG E KONG</b>			
4.1	TUTTI TRIS (all pung)	30	222 4444 666 VVVV coperti o esposti
4.2.1	DUE TRIS COPERTI (two concealed pung)	5	333 555 devono essere coperti
4.2.2↑	TRE TRIS COPERTI (three concealed pung)	30	444 777 333 devono essere coperti
4.2.3↑	QUATTRO TRIS COPERTI (four concealed pung)	125	222 444 555 888 devono essere coperti
4.3.1	UN KONG (one kong)	5	4444 esposto o coperto
4.3.2↑	DUE KONG (two kong)	20	7777 RRRR esposti o coperti
4.3.3↑	TRE KONG (three kong)	120	2222 4444 9999 esposti o coperti
4.3.4↑	QUATTRO KONG (four kong)	480	1111 3333 6666 4444 esposti o coperti
<b>INSIEMI IDENTICI</b>			
5.1.1	DUE SCALE IDENTICHE (pure double chow)	10	123 123
5.1.2↑	DUE VOLTE DUE SCALE IDENTICHE (pure double chow twice)	60	345 345 789 789
5.1.3↑	TRE SCALE IDENTICHE (pure triple chow)	120	567 567 567
5.1.4↑	QUATTRO SCALE IDENTICHE (quadruple chow)	480	789 789 789 789
<b>INSIEMI SIMILI</b>			
6.1	TRE SCALE SIMILI (mixed triple chow)	35	345 345 345
6.2.1	DUE PUNG E LA COPPIA NEI TRE SEMI (small three similar pung)	30	555 555 55
6.2.2↑	TRE PUNG SIMILI (triple pung)	120	444 444 444
<b>INSIEMI CONSECUTIVI</b>			
7.1	SERPENTE DI COLORE (pure straight)	40	123 456 789
7.2.1	TRE PUNG CONSECUTIVI (pure shifted pung)	100	333 444 555
7.2.2↑	QUATTRO PUNG CONSECUTIVI (four pure shifted pung)	200	666 777 888 999
<b>ESTREMI E TESTE</b>			
8.1.1	TUTTE TESTE MINORE (outside hand)	40	123 999 RRR 789 99
8.1.2↑	TUTTI ESTREMI MINORE (pure lesser terminals)	50	123 999 999 111 99
8.1.3↑	TUTTE TESTE MAGGIORE (mixed greater terminals)	100	999 111 OOO VVV 11
8.1.4↑	TUTTI ESTREMI MAGGIORE (pure greater terminals)	400	111 999 111 999 99
<b>BONUS FORTUITI</b>			
9.1.1	ULTIMA TESSERA (last tile draw)	10	vincere con l'ultima tessera del muro
9.1.2	ULTIMO SCARTO (last tile claim)	10	vincere con l'ultimo scarto della partita
9.2	CHIUDERE COL RIMPIAZZO DEL KONG (out with replacement tile)	10	vincere con il rimpiazzo di un kong
9.3	PEZZO RUBATO (robbing the kong)	10	vincere con la tessera che promuove un pung esposto
9.4.1	BENEDIZIONE DEL CIELO (blessing of heaven)	155	EST chiude con le prime 14 tessere
9.4.2	BENEDIZIONE DELLA TERRA (blessing of earth)	155	NON-EST chiude con il 1° scarto di Est
<b>MANI IRREGOLARI</b>			
10.1	TREDICI LANTERNE MERAVIGLIOSE (thirteen orphans)	160	19 19 19 R B V E S O N N (mano coperta)
10.2	TUTTE COPPIE (seven pairs)	30	doppie coppie permesse (mano coperta)
<b>FIORI E STAGIONI</b>			
11.1.1	FIORE O STAGIONE NON PROPRIO (a tessera)	2	Est: 1, prugna, primavera Sud: 2, giglio, estate Ovest: 3, crisantemo, autunno Nord: 4, bambù, inverno
11.1.2	PROPRIO FIORE O STAGIONE (a tessera)	4	
11.2.1	QUATTRO FIORI (four flowers)	10	
11.2.2	QUATTRO STAGIONI (four seasons)	10	



NUMERO E NOME DELLA COMBINAZIONE		PUNTI
11.1.1	FIORE O STAGIONE NON PROPRIO (a tessera)	2
11.1.2	PROPRIO FIORE O STAGIONE (a tessera)	4
1.1	TUTTE SCALE	5
1.2	TUTTO e QUASI TUTTO PESCATO (mano coperta)	5
1.3	SENZA TESTE	5
4.2.1	DUE TRIS COPERTI	5
4.3.1	UN KONG	5
3.1	ONORI CON VALORE (10 punti per ogni insieme)	10
5.1.1	DUE SCALE IDENTICHE	10
9.1.1	ULTIMA TESSERA	10
9.1.2	ULTIMO SCARTO	10
9.2	CHIUDERE COL RIMPIAZZO DEL KONG	10
9.3	PEZZO RUBATO	10
11.2.1	QUATTRO FIORI	10
11.2.2	QUATTRO STAGIONI	10
4.3.2	DUE KONG	20
3.3.1	TRE PICCOLE BENEDIZIONI DELLA CASA	30
4.1	TUTTI TRIS	30
4.2.2	TRE TRIS COPERTI	30
6.2.1	DUE PUNG E LA COPPIA NEI TRE SEMI	30
10.2	TUTTE COPPIE (mano coperta)	30
6.1	TRE SCALE SIMILI	35
2.1.1	MANO PURA (tutto stesso seme + onori)	40
7.1	SERPENTE DI COLORE	40
8.1.1	TUTTE TESTE MINORE	40
8.1.2	TUTTI ESTREMI MINORE	50
5.1.2	DUE VOLTE DUE SCALE IDENTICHE	60
3.2.1	PICCOLO RADUNO DEI DRAGONI	40+20
2.1.2	MANO PURISSIMA (tutto stesso seme)	80
7.2.1	TRE PUNG CONSECUTIVI	100
8.1.3	TUTTE TESTE MAGGIORE	100
3.3.2	TRE GRANDI BENEDIZIONI DELLA CASA	120
4.3.3	TRE KONG	120
5.1.3	TRE SCALE IDENTICHE	120
6.2.2	TRE PUNG SIMILI	120
4.2.3	QUATTRO TRIS COPERTI	125
9.4.1	BENEDIZIONE DEL CIELO	155
9.4.2	BENEDIZIONE DELLA TERRA	155
10.1	TREDICI LANTERNE MERAVIGLIOSE (mano coperta)	160
3.2.2	GRANDE RADUNO DEI DRAGONI	130+30
7.2.2	QUATTRO PUNG CONSECUTIVI	200
3.3.3	QUATTRO PICCOLE BENEDIZIONI DELLA CASA	320
3.4	TUTTI ONORI	320
3.3.4	QUATTRO GRANDI BENEDIZIONI DELLA CASA	400
8.1.4	TUTTI ESTREMI MAGGIORE	400
2.2	CASA PIENA DI 9 PEZZI (9 GATES)	480
4.3.4	QUATTRO KONG	480
5.1.4	QUATTRO SCALE IDENTICHE	480

PARTITA DEL GIORNO:    /    /

ORE:

FINE PARTITA ORE:

TURNO 1	MANO 1	MANO 2	MANO 3	MANO 4	TOT TURNO 1
NOME 1					
NOME 2					
NOME 3					
NOME 4					
TURNO 2	MANO 1	MANO 2	MANO 3	MANO 4	TOT TURNO 2
NOME 1					
NOME 2					
NOME 3					
NOME 4					
TURNO 3	MANO 1	MANO 2	MANO 3	MANO 4	TOT TURNO 3
NOME 1					
NOME 2					
NOME 3					
NOME 4					
TURNO 4	MANO 1	MANO 2	MANO 3	MANO 4	TOT TURNO 4
NOME 1					
NOME 2					
NOME 3					
NOME 4					

TOTALE GENERALE	PUNTI
NOME 1	
NOME 2	
NOME 3	
NOME 4	

**Vincita pescata:** chi vince pescando dal muro, ottiene da ognuno dei 3 avversari il valore in punti della mano vincente, totalizzando tre volte il valore della mano.

**Vincita su scarto** fino a 25 punti, tutti pagano al vincitore il valore della mano vincente. Oltre i 25 punti, il responsabile dello scarto paga anche i rimanenti punti fino al raggiungimento di tre volte il valore della mano (es. Est vince su scarto di Ovest totalizzando 50 punti, quindi deve ricevere 150 punti; Sud e Nord pagano 25 punti ognuno, Ovest paga 25 più i restanti 75 punti)

# Sistema di punteggio Zung Jung (v 3.3)

(copyright KWAN Alan Shiu Ho)  
中庸麻雀計分法 (v 3.3)

Quanto segue è la traduzione del sito ufficiale del sistema di punteggio Zung Jung del Mahjong, con aggiunte e chiarimenti di alcuni termini. Segue uno scritto originale su come si svolge una partita a Mahjong tenendo conto del sistema di punteggio Zung Jung.

## INTRODUZIONE

Zung Jung significa "la Via di Mezzo" come nella dottrina di Confucio. Zung Jung (Zung1 Jung4) è il Cantonese "Jyut Ping"; la "j" ha il suono di "y"

Lo Zung Jung è progettato per essere un sistema di punteggio del mahjong basato sulle combinazioni (pattern). Come il nome suggerisce, il sistema prova ad includere abbastanza combinazioni per divenire un gioco interessante e strategico mentre mantiene la sua semplicità e facilità di apprendimento.

## REGOLE DI BASE

**1 Solo la mano vincente viene conteggiata.** Il giocatore vincente raccoglie punti dagli altri giocatori corrispondenti al valore della sua mano secondo lo "schema di pagamento".

**2 Le 44 combinazioni dello Zung Jung** sono elencate nel documento "elenco delle combinazioni". Ogni combinazione risponde a una certa condizione; se questa condizione è rispettata, nella mano vincente ne viene calcolato il relativo punteggio. Non ci sono "punti base" nello Zung Jung; una mano riceve il punteggio solo per le combinazioni che contiene.

**3 le combinazioni sono organizzate in Categorie e Serie.** Nella numerazione, il primo numero indica la categoria, e il secondo numero indica la serie (all'interno di quella categoria). Per esempio "3.3" indica la categoria "onori" e la serie "venti".

**4 Regola additiva:** quando la mano vincente soddisfa le condizioni per più combinazioni, il valore della mano è generalmente la somma dei valori delle relative combinazioni (non viene usato il sistema moltiplicativo dei "faan"). Si possono conteggiare tutte le combinazioni contenute nella mano, anche se una implica un'altra, purché appartengano a serie differenti. Non si possono conteggiare più combinazioni della stessa serie, né si può conteggiare la stessa combinazione più di una volta. La combinazione 3.1 "onori di valore" è un'eccezione: nella mano si possono conteggiare 10 punti per ogni insieme di onori di valore. Per esempio, una mano con "quattro pung coperti" è sempre anche una "Mano coperta" e una mano con "tutti pung": quindi una mano così composta varrà almeno  $125+5+30 = 160$  punti.

**5 Punteggio minimo:** nello Zung Jung standard, non c'è un minimo punteggio richiesto per vincere; ogni mano riconosciuta come mano vincente (una mano regolare, o una delle mani irregolari elencate nella categoria 10) possono vincere. A una mano che non contiene nessuna combinazione (detta "mano del pollo") viene assegnato 1 simbolico punto.

**6 Limite massimo:** c'è una soglia di 320 punti. Se la mano contiene più combinazioni la cui somma è uguale o maggiore di 320 punti, la mano vale 320 punti (detta "mano con limite composto"). Ma se la mano contiene una combinazione che ha un valore in elenco di 320 o più (detta "mano con limite elencato"), le viene assegnato il punteggio della singola combinazione con il più alto valore (viene conteggiata solo una combinazione).

## SCHEMA DI PAGAMENTO

**1 Principio del pagamento fisso:** il totale dei punti raccolti dal vincitore è determinato solo dal valore totale delle combinazioni che ha in mano, da nient'altro.

**2 Viene adottato lo schema Zung Jung delle competizioni formali.** L'incasso totale del vincitore è sempre tre volte il valore totale delle combinazioni della mano.

**3 Tutti pagano nel caso di vincita pescata.** Quando il vincitore pesca la tessera vincente, nessuno è responsabile della sua vincita. Quando nessuno è responsabile, il pagamento è suddiviso in eguale

misura tra i tre altri giocatori: ogni giocatore paga al vincitore 1 volta il valore totale delle combinazioni della mano vincente (Es. Ovest vince pescando e la sua mano vale 30 punti; Est, Nord e Sud pagano a Ovest ognuno 30 punti; Ovest riceve quindi  $30 \times 3 = 90$  punti).

**4 Per le mani alte, chi scarta paga.** Se un giocatore vince con uno scarto, chi ha scartato è ritenuto responsabile della chiusura (con l'eccezione della "regola di immunità nello stesso round").

Assumendo 25 punti come un valore standard, i giocatori suddividono in parti uguali il pagamento per le mani che valgono fino a 25 punti, pagando ognuno il valore della mano vincente, indipendentemente da chi è responsabile. Per mani dai 26 punti in su ogni giocatore paga inizialmente 25 punti, poi il giocatore responsabile paga il resto del dovuto (così che il vincitore riceva in totale 3 volte il valore della propria mano). Per esempio, se la mano vincente vale 70 punti, il vincitore deve ricevere 210 punti: i due giocatori non responsabili pagano 25 punti ognuno, mentre il giocatore responsabile paga i rimanenti  $(25 + 135) = 160$

**5 Regola di immunità nello stesso round.** Quando un giocatore vince con uno scarto, se nello stesso Round (iniziando da e includendo la tessera precedentemente scartata dal vincitore, fino a prima della vincita) un altro giocatore ha già scartato la stessa tessera di quella vincente, allora chi scarta non è ritenuto responsabile per aver eseguito lo stesso scarto. Se è lo stesso vincitore ad aver scartato la tessera vincente, allora nessuno è considerato responsabile (i tre giocatori dividono il pagamento in parti uguali). Diversamente, il giocatore che per primo ha scartato la tessera vincente nello stesso round (dopo lo scarto precedente del vincitore) è considerato responsabile.

Esempio:

**Ovest** vince con il 3Bambu scartato da Nord.

Si guardano tutti gli scarti fatti dai giocatori a partire dall'ultimo scarto di **Ovest** e i casi sono:

- lo stesso **Ovest** aveva precedentemente scartato il 3Bambu: in questo caso si divide il pagamento in parti uguali (nessuno è responsabile)
- altri giocatori avevano scartato il 3Bambu prima di Nord: il primo giocatore che ha scartato il 3Bambu in quel round è ritenuto responsabile.

## LA MANO VINCENTE

Una mano regolare è composta da quattro insiemi (ognuno dei quali può essere una scala, un tris e un poker) + una coppia. Per poter vincere, una mano deve essere conforme ad una mano regolare o irregolare (queste ultime elencate nella categoria 10 del documento "elenco delle combinazioni"). Le combinazioni delle categorie da 1 a 9 non definiscono la mano vincente; una mano che soddisfa i criteri per comporre una combinazione senza però essere conforme a una mano vincente, non può vincere. Per esempio "tutte teste maggiore" può vincere solo se è una mano regolare completa oppure una mano "tutte coppie".

## LIBERTA' DI CONTEGGIO

Se ci sono più modi di arrangiare le tessere per comporre la mano vincente, il giocatore vincente può scegliere liberamente l'arrangiamento che più gli aggrada, e conteggiare la mano secondo quell'arrangiamento. Una mano può essere conteggiata basandosi su un solo arrangiamento; combinazioni di diversi arrangiamenti non possono essere conteggiate. Per esempio, una mano non può conteggiare i punti per "5.1.3 tre scale identiche" e "7.2.1 tre pung consecutivi; nemmeno "5.1.2 due volte le due scale identiche" e "10.2 tutte coppie".

## TRIS COPERTI

Con riferimento alla serie 4.2 "tris coperti", un tris è considerato "coperto" se tutte e tre le tessere sono state pescate dal muro (compreso il caso di vincita pescata), mentre è considerato "esposto" se una delle tessere è stata chiamata da uno scarto di un altro giocatore (per un Pung o una vincita su scarto) mentre le altre due tessere sono state pescate dal muro.

## **SI VINCE CON QUALSIASI MANO COMPLETATA: NESSUNA PROIBIZIONE PER "SCARTO SACRO"**

La regola "immunità nello stesso round" rimpiazza qualsiasi "scarto sacro" o proibizioni del genere. Si può vincere con qualsiasi mano completa; nessuna regola di proibizione per scarto sacro è attiva. Nemmeno proibizioni simili riguardanti le chiamate per pung o kong.

## **ROTAZIONE DEI VENTI**

Alla fine di ogni mano si esegue la rotazione dei venti. I giocatori cambiando sedia o con qualsiasi altro modo, ruotano di un posto in senso antiorario. Est non ripete mai la distribuzione. (Questa regola aiuta a controllare la lunghezza di una sessione)

## **IL MURO MORTO**

Il muro morto è composto da 14 tessere che restano inutilizzate ai fini del processo di pesca e scarto. Questa parte di muro viene separata dal resto del muro e utilizzata per i rimpiazzi di kong ed eventualmente di fiori e stagioni. Una volta separato il muro morto, l'ultima tessera pescabile dal muro è la "seabed" (tr. "fondo del mare"). Dopo che un giocatore la scarta, e se nessuno vince con quello scarto, la partita finisce come "patta". Nessuno vince.

## **INTERCETTAZIONE**

La classica regola di intercettazione viene adottata in caso di vincita chiamata da più giocatori. (L'interazione tra se', il giocatore precedente e quello successivo è una tradizione standard del mahjong; leggere le tessere degli altri giocatori per evitare il giocatore precedente e bloccare quello successivo, dovrebbe essere considerato un'abilità)

## **IMMEDIATA ESPOSIZIONE DEL KONG COPERTO**

Un giocatore che dichiara un kong coperto deve esporre tutte le quattro tessere immediatamente per permetterne la verifica.

## **NESSUN PRIVILEGIO SPECIALE PER LA COMBINAZIONE "TREDICI ORFANI"**

La mano "tredici orfani" non beneficia di alcun privilegio speciale. Non può rubare un kong nascosto e può essere intercettata da qualsiasi altra combinazione.

## **RUBARE UN KONG E' CONSIDERATO UNA VINCITA SU SCARTO**

Chiudere col rimpiazzo del kong (9.2) è considerato una vincita pescata. Pezzo rubato (9.3) è considerata vincita su scarto. Per le mani uguali o superiori a 26 punti ciò influisce sullo schema di pagamento.

## **TESSERE CON PENALITÀ**

**1** Se un giocatore espone illegalmente una o più tessere della sua mano, quelle tessere resteranno esposte sul tavolo come *tessere vive con penalità*.

**2** Una *tessera viva con penalità* può essere scartata subito se il giocatore è di turno, oppure durante il suo prossimo turno. Una volta che il giocatore scarta qualsiasi altra tessera (anche un'altra tessera viva con penalità), ogni restante *tessera viva con penalità* che ha di fronte diventa *tessera morta con penalità* che non può essere scartata da lì in poi.

**3** Le tessere con penalità (vive o morte) non possono formare un insieme esposto, incluso esporre per vincere: non si possono cioè formare coppie, chow, pung o kong da esporre. In altre parole, le tessere con penalità possono formare solamente insiemi coperti, mentre non possono essere usati per chiamare degli scarti e formare insiemi esposti.

**4** Durante la distribuzione delle tessere o mentre un giocatore organizza la sua mano, se uno espone qualche tessera inavvertitamente, una delle tessere esposte è esente da penalità. Se uno espone due o più tessere, ne può prendere una e rimetterla nella sua mano, mentre le altre diventano *tessere vive con penalità*.

**5 Falsa vincita:** una falsa vincita (dichiarazione di “Mahjong!” senza le caratteristiche per poterlo fare), sarà trattata fondamentalmente come *esposizione illegale di tutte le tessere della mano*: il gioco della mano continua e le tessere esposte illegalmente diventano tessere con penalità. Il giocatore non deve pagare punti di penalità.

### **PUNG**

Tre tessere dello stesso seme e dello stesso numero formano un PUNG. Un pung si dice *coperto* quando le tre tessere che lo compongono sono state pescate dal muro, durante la distribuzione iniziale delle tessere o durante il processo di pesca e scarto. Quando invece si hanno in mano due tessere dello stesso numero e seme e si chiama lo scarto di un altro giocatore per comporre un pung, lo si deve esporre obbligatoriamente alla vista degli altri giocatori: si chiama *pung esposto*. Durante la partita un pung esposto può essere promosso a KONG esposto pescando dal muro la quarta tessera con identico seme e numero; un PUNG esposto NON può essere promosso a KONG esposto con uno scarto. Una volta composto un KONG si pesca una pedina di rimpiazzo dal muro morto, altrimenti ci si trova con un numero di pedine che non permette di chiudere.

### **KONG**

Quattro tessere dello stesso seme e dello stesso numero formano un KONG. Un kong si dice *coperto* quando le quattro tessere che lo compongono sono state tutte pescate dal muro, durante la distribuzione iniziale delle tessere o durante il processo di pesca e scarto. Quando si decide di dichiarare la presenza di un **KONG coperto** che si ha nella propria mano, al proprio turno e dopo aver pescato, si dice chiaramente “KONG!” e si espongono le quattro tessere (le due centrali faccia in su, le laterali faccia in giù). Si pesca quindi una pedina di rimpiazzo dal muro morto, altrimenti non si avranno il numero di tessere necessarie per chiudere.

Quando invece si hanno in mano tre tessere dello stesso numero e seme e si chiama lo scarto di un altro giocatore per comporre un kong, lo si deve esporre obbligatoriamente alla vista degli altri giocatori: si chiama *kong esposto*. Si pesca quindi una pedina di rimpiazzo dal muro morto.

### **CHI (O CHOW)**

Tre tessere dello stesso seme e di numeri consecutivi formano un CHOW (o CHI). A differenza di PUNG e KONG, per formare un CHOW con uno scarto, quindi renderlo *esposto*, lo si può chiamare solamente dal giocatore alla propria sinistra, quello che precede il proprio turno di gioco: non si può formare un CHOW con scarti dal giocatore di fronte o da quello di destra. Quando si ritiene opportuno formare un chow con uno scarto, si dice chiaramente “CHOW” e lo si espone immediatamente.

# Come si gioca a Mahjong con il sistema di punteggio Zung Jung

(Zung Jung: copyright KWAN Alan Shiu Ho)

Le fasi della partita sono le seguenti:

1. PREPARAZIONE. Assegnazione del posto al tavolo, mescolamento delle tessere, formazione del muro, apertura della breccia, distribuzione delle tessere
2. GIOCO. Pescare e scartare
3. VINCITA. Se qualcuno compone una mano vincente, conteggio e assegnazione dei punti
4. PATTA. Se il muro è esaurito senza che nessuno abbia vinto, la mano termina patta

## 1. PREPARAZIONE

Quattro giocatori si siedono casualmente intorno a un tavolo quadrato, ognuno occupa un lato.

Le 136 tessere con numeri e onori vengono messe sul tavolo (in contesti informali, si può decidere di utilizzare anche le tessere dei fiori e delle stagioni: in questo caso le tessere saranno 144).

Si prendono 4 tessere dei differenti venti EST 東, SUD 西, OVEST 南, NORD 北 (Fig. 1) e si mettono coperte sul tavolo, le si mescola confondendole e le si accosta sul lato lungo; a un estremo della fila si aggiunge una tessera scoperta con numero pari, all'altro estremo una tessera scoperta con numero dispari (Fig. 2)

Un giocatore a caso tira DUE dadi e somma il valore delle facce superiori (es  $5+3=8$ ). Inizia partendo da se' a contare il risultato, in senso antiorario (nell'esempio la conta si fermerà sul giocatore alla sinistra di chi ha lanciato i dadi); il giocatore su cui termina la conta tira di nuovo i DUE dadi e di nuovo parte da se' a contare in senso antiorario la somma delle facce superiori (fare attenzione se la somma è un numero pari o dispari). Il giocatore su cui termina la conta sarà quello che per primo prenderà la tessera del vento; se il secondo lancio di dadi ha dato un numero pari, prenderà la prima tessera coperta vicino al numero pari, altrimenti se dispari prenderà la prima tessera coperta vicino al numero dispari. In senso antiorario gli altri giocatori continueranno a pescare le rimanenti tre tessere consecutivamente.

Ognuno ha in mano la tessera di un vento e quello sarà il suo posto al tavolo secondo l'ordine cinese dei venti: Est, Sud, Ovest, Nord (ESON). Est si siede; alla sua destra avrà Sud; di fronte avrà Ovest; alla sua sinistra avrà Nord. Importante: il vento al quale il giocatore è stato associato è detto "proprio vento".

Si mettono ora tutte le tessere a faccia in giù sul tavolo e i giocatori le mescolano con le mani.

Ogni giocatore costruisce davanti a sé un muro formato da due file sovrapposte di 17 tessere ognuna (18 se si gioca con i fiori e le stagioni). Il muro va costruito accostando le tessere sul lato lungo.

Si avvicinano i quattro muri senza che si tocchino formando un quadrato al centro del tavolo

Est lancia DUE dadi e fa la somma delle facce superiori (es  $6+5=11$ ). Inizia a contare da sé in senso antiorario; il giocatore su cui finisce la conta sarà quello che aprirà la breccia nel muro

Tale giocatore inizia dalla prima coppia di tessere alla destra del suo muro, a contare il numero lanciato da Est (11 nell'esempio); si ferma sulla coppia di tessere indicate dalla conta (l'undicesima nell'esempio); sposta leggermente a destra tutte le coppie contate (11 coppie nell'esempio). La breccia è aperta: a sinistra della breccia avremo il muro vivo, quello che si utilizzerà per distribuire le tessere e per pescare durante la partita; a destra la coda del muro.

**N.B. In un contesto informale, come quello familiare o amicale, la procedura fin qui descritta può essere semplificata a piacere: infatti solo in contesti formali va rispettata in modo rigido per prevenire imbrogli. In un contesto informale, si decide l'assegnazione dei posti pescando i venti o sedendosi a caso, si mescolano le tessere, si costruisce il muro, si decide anche in modo arbitrario chi rompe il proprio muro dove gli pare e piace (in accordo con l'autore Mr. Kwan).**

Le ultime sette coppie di tessere della coda del muro vengono ora isolate spostandole leggermente a sinistra e in avanti, andando a costituire il "muro morto". Queste tessere non entrano nel processo di pesca e scarto: il muro morto serve solo a rimpiazzare le tessere dei kong ed eventualmente dei fiori e stagioni.

**DISTRIBUZIONE DELLE TESSERE:** Est preleva dalla parte sinistra della breccia due coppie sovrapposte di tessere (4 tessere) e le appoggia coperte tra sé e il muro che ha davanti; Sud fa la stessa cosa pescando in senso orario, poi tocca Ovest pescare 4 tessere, infine Nord; questo va ripetuto per altre due volte fino a quando tutti si ritrovano con 12 tessere coperte.

Ora Est preleva la prima e la terza tessera dalla parte superiore del muro e le mette sempre coperte davanti a sé, Sud ne preleva una; Ovest una; Nord una. A questo punto Est ha 14 tessere mentre gli altri ne hanno 13. Solo ora si scoprono le tessere distribuite, disponendole in fila con i disegni verso di sé, sempre mantenendole tra sé e il proprio muro (oppure sull'apposita stecca di legno), nascoste agli altri giocatori. Ogni giocatore organizza le tessere per iniziare a formare insiemi e combinazioni: per cominciare cioè a costruire la propria mano vincente. Il gioco ha inizio.

Se si stanno usando fiori e stagioni, è il momento di rimpiazzarli con un eguale numero di tessere: si tolgono le tessere con i fiori dalla propria mano, disponendole bene in vista sulla sinistra della propria postazione. Inizia Est: espone fiori e stagioni e prende i loro rimpiazzati dalla parte finale del "muro morto"; Sud, quindi Ovest, poi Nord, eseguono gli eventuali rimpiazzati dei fiori e stagioni. Se si pesca un altro fiore come rimpiazzo, esso va esposto accanto all'altro e a sua volta sostituito.

## 2. GIOCO

Il gioco inizia da Est e procede sempre in senso antiorario. Est, se non ha già una mano vincente, scarta la tessera che più gli conviene; da qui in avanti si hanno tre possibilità per pescare e scartare:

**I) PESCARE DAL MURO AL PROPRIO TURNO.** Il giocatore alla destra di chi ha scartato, se non è interessato alla tessera scartata, ne pesca una dal muro (se pesca un fiore o stagione lo dichiara dicendo "FIORE!"; lo appoggia sul tavolo tra la propria mano e il muro, a sinistra, poi pesca dal muro morto una tessera di rimpiazzo); valuta a questo punto se utilizzare la tessera per comporre la propria mano, oppure se scartarla.

**KONG COPERTO:** se la tessera pescata è identica ad altre tre nella mano e il giocatore decide di comporre un KONG, deve dichiararlo dicendo "KONG!", ed esporre immediatamente le quattro tessere (le due centrali a faccia in su, mentre le due laterali a faccia in giù); procede pescando una tessera di rimpiazzo dal muro morto; scarta quindi la tessera che più gli conviene mettendola oltre il suo muro in file di 6 tessere da sinistra a destra.

**PICCOLO KONG ESPOSTO:** Se con la tessera pescata vuole promuovere a KONG un proprio PUNG esposto, deve dichiararlo dicendo "KONG!" e aggiungere la quarta tessera identica al PUNG esposto, sopra la tessera in orizzontale; procede pescando una tessera di rimpiazzo dal muro morto; scarta quindi la tessera che più gli conviene mettendola oltre il suo muro in file di 6 tessere da sinistra a destra.

**II) CHIAMARE PER PUNG O KONG.** Qualsiasi giocatore, se interessato all'ultima tessera scartata da qualsiasi altro giocatore, interrompe il gioco e la chiama per formare un PUNG o un KONG nella propria mano. Per farlo dice chiaramente "PUNG!" o "KONG!", espone prima le tessere che andranno a comporre l'insieme, poi dispone la tessera chiamata ruotandola di 90°. La tessera scartata va posta come segue: sulla destra dell'insieme se l'ha presa dal giocatore di destra (fig. 3); al centro dell'insieme se l'ha presa dal giocatore di fronte (per il kong ruotare una delle due centrali) (fig. 4); sulla sinistra dell'insieme se l'ha presa dal giocatore di sinistra (fig. 5). Non si può chiamare uno scarto per promuovere a kong un pung esposto. In caso di KONG il giocatore preleva una tessera di rimpiazzo dal muro morto. Scarta quindi la tessera che più gli conviene mettendola oltre il suo muro in file di 6 tessere da sinistra a destra.

**III) CHIAMARE PER CHI.** Il giocatore di turno, se interessato all'ultima tessera scartata dal giocatore alla propria sinistra (per un CHI non è possibile chiamarla da altri), la chiama per formare un CHI. Per farlo dice chiaramente "CHI!" (oppure "CHOW!"), espone prima le due tessere che andranno a comporre l'insieme e vi dispone la tessera chiamata ruotandola di 90° (fig. 6). Scarta quindi la tessera che più gli conviene mettendola oltre il suo muro in file di 6 tessere da sinistra a destra.

In qualsiasi dei tre casi, il gioco riprende dal giocatore alla destra di quello che ha scartato, saltando eventuali turni e sempre che non intervenga una chiamata.



Se due o più giocatori chiamano una stessa tessera appena scartata, per assegnarla si osserva la seguente scala delle priorità: Mahjong, pung, kong, chi.

Se due giocatori chiamano la stessa tessera per il Mahjong, la tessera si assegna al primo dei giocatori richiedenti, seguendo l'ordine dei venti (il senso antiorario)

### 3. VINCITA

Un giocatore a cui manca una sola tessera per vincere, ha una mano "a punto". In questa situazione si può pescare dal muro o chiamare una tessera scartata da qualsiasi giocatore per formare la coppia, il pung, il kong o la scala che permettono di completare la mano vincente. Quando ciò accade, si dichiara "HU!" o "MAHJONG!": la tessera vincente si mette esposta a lato della mano vincente (non viene mescolata tra le altre tessere), quindi la mano vincente viene immediatamente esposta. Si procede a questo punto all'attribuzione del valore della mano, sommando il totale delle combinazioni presenti nella mano stessa, secondo il sistema di punteggio Zung Jung.

Tale punteggio, moltiplicato per tre, sarà quanto complessivamente il vincitore dovrà ricevere dagli altri tre giocatori, secondo lo schema di pagamento.

### 4. PATTA

Se le tessere del muro vivo sono esaurite e nessuno è riuscito a completare una mano vincente, la partita finisce patta: nessuno vince e tutti segnano 0 punti per quel giro

Finita la mano, vinta o patta, i giocatori si alzano dalla propria sedia; tutti ruotano di un posto, in senso antiorario. Ogni giocatore cambia in questo modo il proprio vento: Est diventa Sud; Sud diventa Ovest; Ovest diventa Nord; Nord diventa Est. Lo stesso risultato si può ottenere passandosi un segnaposto con l'ideogramma EST invece di ruotare. Una partita completa di Mahjong dura 4 turni da 4 mani: 16 mani in tutto; ogni giocatore è EST per quattro volte.



Fig. 1) i quattro venti: EST, SUD, OVEST, NORD

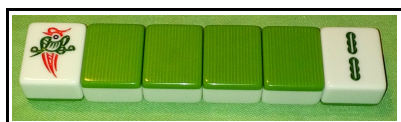


Fig. 2) i quattro venti tra due tessere: una pari e una dispari



Fig. 3) PUNG composto con lo scarto preso dal giocatore di destra



Fig. 4) PUNG composto con lo scarto preso dal giocatore di fronte



Fig. 5) PUNG composto con lo scarto preso dal giocatore di sinistra

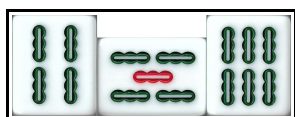


Fig. 6) CHI o CHOW (scala) formata con un 5 di bambù scartato