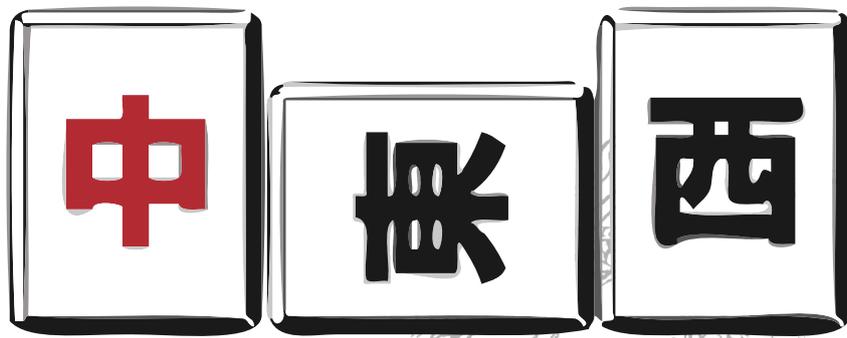
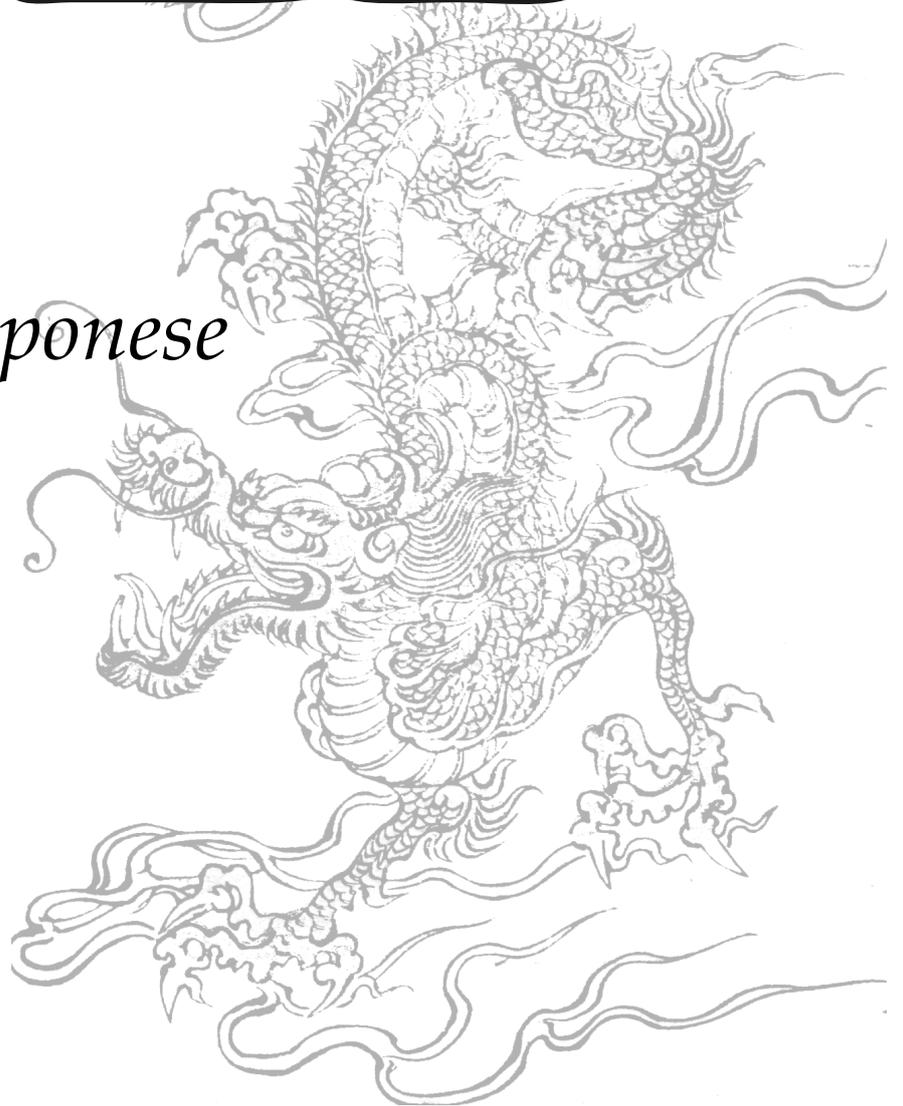


# Riichi



*Regole per il  
Mahjong giapponese*





# Indice

Introduzione alla versione inglese	v
Introduzione alla versione italiana	vii
<b>1 Le tessere (tegole)</b>	<b>1</b>
1.1 I tre semi . . . . .	1
1.2 Onori . . . . .	1
1.3 Tegole addizionali . . . . .	2
1.4 Equipaggiamento aggiuntivo . . . . .	2
<b>2 Preparazione</b>	<b>3</b>
2.1 Proprio vento . . . . .	3
2.2 Vento di giro . . . . .	3
2.3 Posizionarsi al tavolo . . . . .	3
2.4 Costruzione del muro . . . . .	3
2.5 Rottura del muro . . . . .	4
2.6 Il tetto . . . . .	4
2.7 Indicatore <i>dora</i> . . . . .	5
2.8 Distribuzione delle tessere . . . . .	5
<b>3 Svolgimento del gioco</b>	<b>7</b>
3.1 Fasi del gioco . . . . .	7
3.2 Mano vincente . . . . .	7
3.3 Turni . . . . .	8
3.3.1 Lo scarto più recente . . . . .	8
3.3.2 <i>Kong</i> scoperto . . . . .	9
3.3.3 <i>Pung</i> scoperto . . . . .	9
3.3.4 <i>Chow</i> scoperto . . . . .	9
3.3.5 Mostrare le combinazioni . . . . .	9
3.3.6 Il terzo <i>pung</i> di drago scoperto e il quarto <i>pung</i> di vento scoperto . .	10
3.3.7 Estendere un <i>pung</i> ad un <i>kong</i> . . . . .	10
3.3.8 <i>Kong</i> coperto . . . . .	10
3.3.9 Il quarto <i>kong</i> . . . . .	10
3.3.10 Mahjong su scarto ( <i>ron</i> ) . . . . .	10
3.3.11 Mahjong su pesca ( <i>tsumo</i> ) . . . . .	10
3.3.12 <i>Riichi</i> . . . . .	11

3.4	Termine della mano . . . . .	11
3.4.1	Ultima tessera . . . . .	11
3.4.2	Pareggio completo . . . . .	12
3.4.3	Pareggio forzato . . . . .	12
3.4.4	Gestione dei pagamenti <i>riichi</i> dopo un pareggio . . . . .	12
3.4.5	<i>Furiten</i> . . . . .	12
3.4.6	<i>Chombo</i> . . . . .	13
3.4.7	Mano vuota . . . . .	13
3.4.8	Irregolarità minori . . . . .	14
3.4.9	Dichiarazione di Mahjong . . . . .	14
3.4.10	Contatori . . . . .	14
3.4.11	Cinque contatori . . . . .	14
3.4.12	Rotazione dell'Est . . . . .	14
3.5	Continuazione del gioco . . . . .	14
3.6	Termine del gioco . . . . .	15
3.6.1	Bonus per il vincitore . . . . .	15
<b>4</b>	<b>Punteggi</b>	<b>17</b>
4.1	Calcolare il valore di una mano vincente . . . . .	17
4.1.1	Minipoint . . . . .	17
4.1.2	Calcolo esatto del valore di una mano . . . . .	19
4.1.3	Tabelle dei punteggi . . . . .	20
4.2	Lista degli <i>yaku</i> . . . . .	20
4.2.1	Uno <i>yaku</i> . . . . .	20
4.2.2	Due <i>yaku</i> . . . . .	22
4.2.3	Tre <i>yaku</i> . . . . .	22
4.2.4	Cinque <i>yaku</i> . . . . .	23
4.2.5	<i>Yakuman</i> . . . . .	23
<b>A</b>	<b>Tabelle</b>	<b>25</b>

# Introduzione alla versione inglese

Il *Riichi* (Mahjong giapponese moderno) è stato introdotto in modo indipendente in diversi paesi Europei e di conseguenza esistono leggere differenze tra i regolamenti utilizzati nel continente.

Con la programmazione del primo *European Riichi Championship* nel 2008 è sorta la necessità di standardizzare le regole del Riichi nel contesto dell'Associazione Europea Mahjong. Questo documento presenta le regole standard del Riichi adottate dall'Associazione Europea Mahjong.

Si ringraziano Sjef Strik, Jehn Barr e Benjamin Boas per il grande aiuto fornito nel fare luce sulle differenze tra le regole e le pratiche oltre che per inestimabili consigli. Le regole che sono state adottate in Europa presentano delle differenze rispetto al regolamento adottato ufficialmente in Giappone in questi 3 casi principalmente:

1. le tessere semplici (cioè non onori) possono essere chiamate solo per una mano coperta;
2. quando sul tavolo sono presenti cinque contatori si richiedono almeno due *yaku* per chiudere;
3. è permesso usare una tessera per comporre un *chow* e scartare una tessera uguale dalla mano.

Tina Christensen  
European Mahjong Association  
14 Maggio 2008



# Introduzione alla versione italiana

Questa è una traduzione non ufficiale della versione inglese del regolamento ufficiale Riichi adottato dall'Associazione Europea Mahjong. Per eventuali problemi fare riferimento alla versione inglese del regolamento.

*Note sulla traduzione:*

1. alcuni termini non sono stati tradotti letteralmente dall'inglese poiché ho preferito usare i termini utilizzati nel regolamento ufficiale FIMJ, o perché in italiano alcune espressioni avevano un significato diverso dall'originale; *dead hand*, tradotto con "mano vuota" invece che con "mano morta" è un esempio;
2. per rendere più chiari (spero) alcuni punti, ho modificato il testo esistente aggiungendo puntualizzazioni che ritenevo rilevanti o eliminando parti che ritenevo superflue;
3. preso dallo sconforto ho inserito di tanto in tanto dei commenti, non fateci caso.

Si ringrazia infine Oscar Papini per l'aiuto fornito nel ricontrollare la correttezza grammaticale di questa traduzione, così come nel correggere gli errori compiuti nel trascrivere alcune regole.

Francesco Di Baldassarre  
27 Dicembre 2009



# Capitolo 1

## Le tessere (tegole)

Le 34 tessere di base del Mahjong sono presentate qui. Un set completo da Mahjong contiene 4 tessere uguali di ciascun tipo.

### 1.1 I tre semi

Ci sono 3 semi, ognuno dei quali ha delle tessere numerate da 1 a 9:

- Circoli (*Pin*) 
- Bambù (*Sou*) 
- Caratteri (*Man*) 

L'uno di Bambù è spesso decorato con un uccello, il cui disegno varia a seconda del set. Gli uno e i nove sono detti *tessere di testa* (*terminal tiles*). Vengono usati inoltre tre cinque di colore rosso, uno per ogni seme.



### 1.2 Onori

Insieme alle tegole per i tre semi ci sono 7 differenti tegole dette onori: 4 venti e 3 draghi. In ordine i venti sono:

- Est (*Ton*) 
- Sud (*Nan*) 
- Ovest (*Xia*) 
- Nord (*Pei*) 

L'ordine dei draghi è invece:

- Rosso (*Chun*) 
- Bianco (*Haku*) 
- Verde (*Hatsu*) 

Il disegno del drago bianco varia al seconda del set di Mahjong ed è solitamente rappresentato da un quadrato blu, oppure da una tegola bianca.

### 1.3 Tegole aggizionali

Con tutte le tegole già descritte, un set di Mahjong contiene 136 tegole; talvolta tuttavia un set da Mahjong contiene delle tessere aggizionali: fiori, stagioni e joker. Tali tegole aggizionali non sono utilizzate nel Mahjong Riichi.

### 1.4 Equipaggiamento aggiuntivo

I set da Mahjong contengono generalmente dei segnalini per indicare il vento prevalente e dei segnapunti per tenere il punteggio, fungere da contatori e da pagamenti per il *riichi*. Il set dovrebbe includere inoltre almeno 1 dado.

## Capitolo 2

# Preparazione

In questo capitolo descriveremo le operazioni da svolgere prima di iniziare una partita a Mahjong.

### 2.1 Proprio vento

Per giocare a Mahjong sono necessari 4 giocatori, a ciascuno dei quali viene assegnato un vento (*seat wind*). Est è il primo giocatore. Sud siede alla destra di Est, Ovest è di fronte ad Est e Nord è di fronte a Sud. È da notare che la disposizione dei venti non rispetta la disposizione sulla bussola. Durante una partita completa ogni giocatore gioca come Est almeno 2 volte.

### 2.2 Vento di giro

All'inizio del gioco Est è il vento di giro (*prevalent wind*). Quando il giocatore che ha iniziato il gioco come Est torna ad essere Est, dopo che tutti i giocatori sono stati Est almeno una volta, il vento di giro cambia e diventa Sud.

Un indicatore del vento dovrebbe essere posto permanentemente accanto al giocatore che inizia come Est e dovrebbe essere girato a seconda del vento di giro, se Est o Sud.

### 2.3 Posizionarsi al tavolo

Le posizioni al tavolo sono decise mediante una griglia da torneo, oppure mischiando 4 tegole ognuna delle quali rappresenta un vento e pescandone una a testa.

### 2.4 Costruzione del muro

Dopo aver mischiato le tegole, ogni giocatore costruisce davanti a sé un muro di tegole rovesciate lungo 17 tegole e alto 2. I quattro muri vengono quindi avvicinati per realizzare un quadrato (si veda la Figura 2.1).

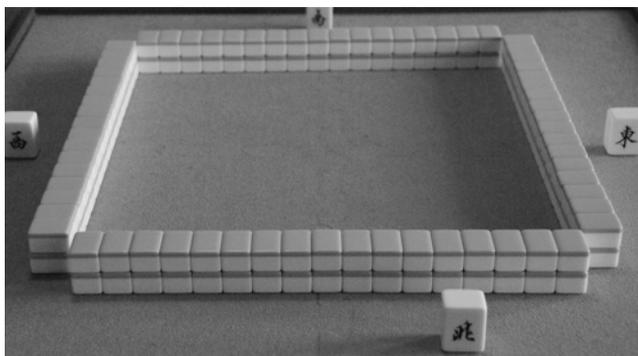


Figura 2.1: Il muro.

## 2.5 Rottura del muro

Est tira 2 dadi e conta i giocatori in senso antiorario sino al tal numero partendo da sé stesso. Il giocatore così scelto rompe il muro di fronte a sé, contando da destra verso sinistra lo stesso numero di coppie di tegole indicate dal dado. Il muro viene rotto dopo l'ultima coppia di tegole conteggiata, allontanandola leggermente dalla coppia successiva a sinistra.

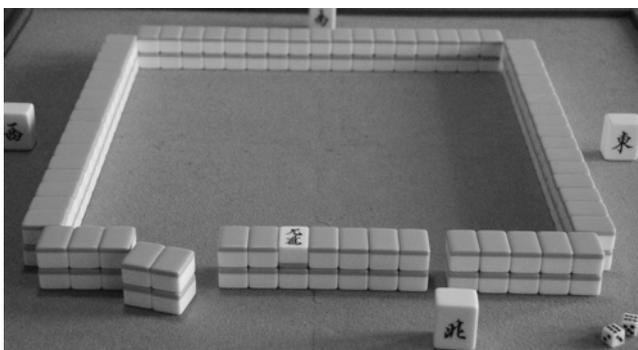


Figura 2.2: Esempio di rottura del muro. Se Est tira 12, la conta termina su Nord, che rompe il muro davanti a sé tra la dodicesima e la tredicesima coppia di tegole da destra. Si possono notare il tetto e l'indicatore *dora*.

## 2.6 Il tetto

Le sette coppie di tegole a destra del punto in cui si è rotto il muro costituiscono il *tetto* (*dead wall*; si veda sempre la Figura 2.2). Se viene raggiunta la fine del muro, il tetto continua sul muro adiacente. Il tetto viene quindi leggermente allontanato dalle tegole a sinistra per separarlo dalle altre tessere del muro.

Le tessere nel tetto non sono usate nel gioco, eccetto che come tegole di rimpiazzo nel caso vengano composti dei *kong*.

## 2.7 Indicatore *dora*

Il giocatore che ha aperto la breccia nel muro conta quindi tre tegole da sinistra verso destra lungo il tetto e gira la terza (come si nota sempre in Figura 2.2). Tale tessera è detta *indicatore dora* e indica quale tegola è *dora* (vedi il Capitolo 4 per l'utilizzo del *dora*).

In particolare, se l'indicatore *dora* è un seme, il *dora* è la tegola dello stesso seme con il numero seguente. *Ad esempio*:

- il *dora* è  se l'indicatore è ;
- il *dora* è  se l'indicatore è .

Se l'indicatore *dora* è un vento o un drago, si applicano gli ordini Est–Sud–Ovest–Nord e Rosso–Bianco–Verde. *Ad esempio*:

- il *dora* è  se l'indicatore è ;
- il *dora* è  se l'indicatore è .

Gli indicatori scoperti a seguito della dichiarazione di un *kong* sono detti *kan dora* e hanno la stessa funzione del *dora*.

## 2.8 Distribuzione delle tessere

Il giocatore che è Est prende le prime due coppie di tessere a sinistra del muro. Le tessere sono prese in senso orario mentre i turni dei giocatori si susseguono in senso antiorario. Dopo Est, Sud prende le 2 coppie di tessere seguenti, quindi Ovest, Nord, di nuovo Est e così via, sino a che ogni giocatore ha 12 tessere. Ora Est prende 2 tessere: la tessera più in alto della prima coppia e la tessera più in alto della terza coppia, come mostrato in Figura 2.3.

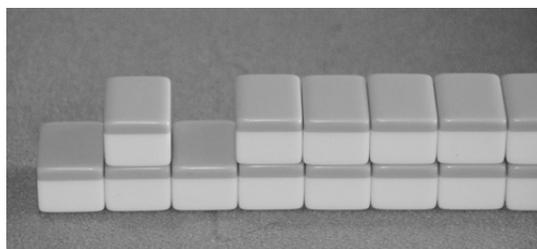


Figura 2.3: Le due tessere mancanti in figura corrispondono alla tredicesima e quattordicesima della mano iniziale di Est.

Sud, Ovest e Nord prendono quindi ognuno 1 tessera iniziando da quella più in basso della prima coppia. I giocatori dispongono le loro tessere di fronte a loro e si pone un indicatore accanto al giocatore con il ruolo di Est.

## Capitolo 3

# Svolgimento del gioco

L'obiettivo primario del gioco è quello di formare una mano completa. L'ultimo obiettivo è quello di fare più punti possibile. Il vincitore di una partita completa è deciso in base ai punti accumulati e non alle mani vinte.

### 3.1 Fasi del gioco

Il turno di un giocatore inizia quando ottiene una tessera e termina quando ne scarta una. Durante un giro completo (*go around*) ogni giocatore gioca almeno una volta. Un giro completo si interrompe quando viene chiamata una tessera per un *kong*, un *pung*, un *chow* oppure viene dichiarato un *kong* coperto. Una mano termina quando un giocatore dichiara una mano vincente oppure avviene un pareggio. Durante un round tutti i giocatori sono Est a turno. Un gioco completo consiste di due round: il round dell'Est e il round del Sud.

### 3.2 Mano vincente

Una mano di Mahjong completa è composta da 4 combinazioni e una coppia. Una combinazione può essere un *chow*, un *pung* o un *kong*. Inoltre una mano completa deve avere almeno uno *yaku* (per maggiori dettagli si veda il Capitolo 4). Un giocatore che è *furiten* (vedi Sezione 3.4.5) non può vincere grazie ad uno scarto, ma deve necessariamente pescare l'ultima tessera necessaria per chiudere.

- Un *chow* è composto da tre tegole consecutive tutte dello stesso seme. I *chow* non possono essere composti con draghi o venti, e sequenze come 8-9-1 o 9-1-2 dello stesso seme non sono *chow*.
- Un *pung* è composto da 3 tegole identiche.
- Un *kong* è composto da 4 tegole identiche.
- Una *coppia* è composta da 2 tegole identiche.

La Figura 3.1 mostra esempi di *chow*, *pung* e *kong*. Esistono solo 2 mani speciali che non sono composte da 4 combinazioni e una coppia: *Tredici Orfani* e *Sette Coppie*.



Figura 3.1: Esempi di *chow*, *pung* e *kong*.

### 3.3 Turni

I giocatori giocano a turno alternandosi in senso antiorario. Il turno di un giocatore inizia pescando una tessera, eccetto Est al suo primo turno, poiché ha già 14 tessere in mano. Se il giocatore non dichiara Mahjong o un *kong* coperto termina il turno scartando una sua tessera coperta.

Gli scarti sono posti in maniera ordinata, sei per fila, oltre il muro di fronte al giocatore, in modo che sia chiaramente visibile chi ha effettuato lo scarto e in che ordine sono state scartate le tessere.

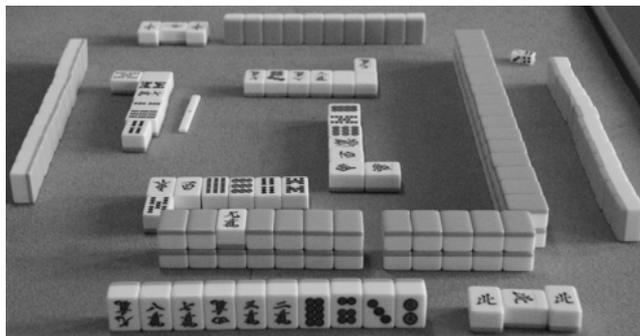


Figura 3.2: Situazione del tavolo durante una mano.

#### 3.3.1 Lo scarto più recente

Lo scarto più recente può essere chiamato da un qualsiasi giocatore che possa comporre con esso un *pung* o un *kong*, oppure vincere la partita. Chiamare un *pung* o un *kong* può far perdere il turno ad uno o più giocatori, poiché il gioco continua dal giocatore che ha chiamato la tessera, non dal giocatore che ha scartato. Se un giocatore chiama la tessera per vincere ogni altra chiamata viene ignorata. È possibile che più giocatori vincano grazie alla stessa tessera.

Solo il giocatore alla destra di colui che scarta può chiamare la tessera scartata per un *chow*.

La chiamata di una tessera per la vittoria ha precedenza su tutte le altre chiamate, la chiamata per un *pung* o un *kong* ha precedenza sulla chiamata per un *chow*.

Un giocatore che ha chiamato una pedina deve necessariamente utilizzarla per la combinazione che ha chiamato.

Il tempo standard per effettuare una chiamata è di 3 secondi. Se il giocatore successivo ha già preso una tessera dal muro quando avviene la chiamata, ma non sono passati 3

secondi dallo scarto, tale tessera viene rimessa nel muro dove era presa e il gioco continua da colui che ha chiamato la tessera.

### 3.3.2 Kong scoperto

Per chiamare una tessera per un *kong* bisogna dire chiaramente “kong” e mostrare le tessere necessarie per il *kong*. Dopo aver dichiarato un *kong* il giocatore scopre un nuovo indicatore *dora* (*kan dora*) girando la tessera accanto al precedente indicatore *dora*. Quindi il giocatore prende una tessera di rimpiazzo dal tetto (partendo dalla tessera in basso a sinistra rispetto al giocatore che è di fronte al muro) e continua il suo turno come se avesse pescato una tessera dal muro.

Il tetto comprende sempre 14 tessere, quindi dopo un *kong* viene integrato con l’ultima tessera del muro.

### 3.3.3 Pung scoperto

Per chiamare l’ultimo scarto per un *pung* scoperto bisogna dire chiaramente “pung” e mettere la tessera insieme alle altre 2 tessere uguali tenendole scoperte.

### 3.3.4 Chow scoperto

Solo il giocatore a sinistra di colui che scarta può chiamare una tessera per un *chow*. Per chiamare lo scarto per un *chow* bisogna pronunciare chiaramente “chow” e mettere la tessera insieme alle altre 2 necessarie per la combinazione tenendole scoperte.

### 3.3.5 Mostrare le combinazioni

Le tessere in combinazioni scoperte non possono essere inserite in altre combinazioni e non possono essere scartate.

Dopo aver chiamato una tessera bisogna immediatamente esporre le tessere necessarie per la combinazione. È lecito scartare prima di prendere la tessera e far continuare il gioco. In tal caso se lo scarto chiamato non viene preso entro i 2 turni successivi, il giocatore che ha chiamato lo scarto senza prenderlo ha una *mano vuota* (*dead hand*).

Le combinazioni scoperte sono posizionate alla destra delle tessere del giocatore in modo visibile a tutti i giocatori. La tessera ruotata dipende dal giocatore che ha scartato la pedina chiamata per la combinazione. Se la tessera è stata scartata dal giocatore alla propria destra, si ruota la tessera (o le 2 tessere) più a destra della combinazione, se è stato il giocatore di fronte a scartarla si ruota la tessera centrale oppure, se è stato il giocatore alla propria sinistra, si ruota la tessera più a sinistra. Un *kong* chiamato ha 1 tessera ruotata, un *kong* effettuato estendendo un *pung* chiamato ha 2 tessere ruotate: la quarta tessera è posta accanto alla prima tessera ruotata.



### 3.3.6 Il terzo *pung* di drago scoperto e il quarto *pung* di vento scoperto

Il giocatore che fornisce il terzo *pung/kong* di drago o il quarto *pung/kong* di vento ad un avversario deve pagare l'intero ammontare del valore della mano dell'avversario in caso questi riesca a comporre i *Tre Grandi Dragoni* (*Big Three Dragons*) o i *Quattro Grandi Venti* (*Big Four Winds*). Nel caso in cui un altro giocatore fornisca la tessera per la vittoria con una di queste due mani, questo giocatore divide il pagamento dovuto al vincitore con il giocatore che ha fornito il terzo *pung/kong* di drago o il quarto *pung/kong* di vento.

### 3.3.7 Estendere un *pung* ad un *kong*

Un *pung* scoperto può essere esteso a *kong* durante il turno di un giocatore, solo se tale giocatore pesca la tessera necessaria dal muro o dal tetto. Il giocatore deve dichiarare "kong" chiaramente, porre la quarta tessera accanto alla tessera ruotata del *pung* e aspettare 3 secondi per permettere un'eventuale chiamata della tessera per un Mahjong (*Kong rubato*). Fatto ciò, il giocatore può rivelare un nuovo *kan dora* e prendere una tessera di rimpiazzo. Il tetto viene quindi reintegrato con l'ultima tessera del muro.

### 3.3.8 *Kong* coperto

Un *kong* coperto può essere dichiarato solo nel turno del giocatore in questione dopo che costui ha preso una tessera dal muro o dal tetto. Il giocatore deve dichiarare "kong" chiaramente, mostrare le quattro tessere, quindi coprire le due tessere centrali, girare un nuovo *kan dora* e prendere una tessera di rimpiazzo. Il tetto viene quindi reintegrato.

Un giocatore che dichiara un *kong* coperto continua ad avere una mano coperta se non ha altre combinazioni scoperte.

Un *kong* coperto non può essere rubato, eccetto nel caso in cui si vinca con *Tredici Orfani*.

### 3.3.9 Il quarto *kong*

Se nessuno vince la partita con lo scarto del quarto *kong*, la partita termina con un pareggio forzato, eccetto nel caso in cui sia stato un singolo giocatore ad avere dichiarato tutti e 4 i *kong*. In tal caso la partita continua normalmente, ma non è possibile dichiarare ulteriori *kong*.

### 3.3.10 Mahjong su scarto (*ron*)

Un giocatore che può comporre una mano valida di Mahjong con almeno 1 *yaku* con l'ultimo scarto può vincere la partita pronunciando chiaramente "ron" o "Mahjong", a meno che il giocatore non sia *furiten*. (Vedi Sezione 3.4.5).

### 3.3.11 Mahjong su pesca (*tsumo*)

Un giocatore che può formare una mano valida di Mahjong con almeno 1 *yaku* con la tessera che ha appena pescato dal muro o dal tetto può vincere pronunciando chiaramente

“tsumo” o “Mahjong”. Il giocatore dovrebbe sempre tenere la tessera vincente separata dalle altre tessere in mano, affinché sia chiaro a tutti i giocatori quale sia la tessera vincente. Un giocatore che è *furiten* può vincere pescando la tessera vincente.

### 3.3.12 *Riichi*

Un giocatore con una mano **coperta** e in attesa di una ed una sola tessera può dichiarare *riichi* pronunciando chiaramente “riichi”, ruotando l’ultima tessera scartata e pagando 1000 punti al tavolo posando una stecca da 1000 punti davanti agli scarti. Se un avversario chiede la tessera ruotata per la vittoria, la dichiarazione di *riichi* non è valida. Se un avversario chiede la tessera ruotata per una combinazione, viene ruotata la tessera scartata successivamente dal giocatore.

Non è possibile dichiarare *riichi* se ci sono meno di 4 tessere nel muro.

I 1000 punti tornano a colui che ha dichiarato *riichi* se costui vince. Se è un altro giocatore a vincere, i 1000 punti vanno a quest’ultimo. In caso di pareggio il pagamento per il *riichi* rimane sul tavolo e verrà assegnato al giocatore che vincerà la prossima mano.

Un giocatore che dichiara *riichi* non può più cambiare la sua mano. Tuttavia può dichiarare un *kong* coperto, se ciò non modifica la tessera di cui è in attesa, e se le tre tessere utilizzate per il *kong* potevano essere utilizzate solo per un *pung* nella mano originaria. (Ad esempio: nel caso di 3 *pung* consecutivi dello stesso seme, non si può dichiarare un *kong* poiché tali 3 combinazioni possono essere viste come 3 scale identiche.)

Un giocatore che è *furiten* può dichiarare *riichi*. Un giocatore che dichiara *riichi* e non vince su uno scarto che completa la sua mano diviene *furiten*. Un giocatore che è *furiten* può ancora vincere pescando la tessera di chiusura.

Dichiarare *riichi* vale 1 *yaku*. Un giocatore che vince nel primo giro completo dopo la dichiarazione di *riichi* (incluso il primo turno del giocatore stesso dopo la dichiarazione di *riichi*) può richiedere uno *yaku* aggiuntivo per *ippatsu*. La possibilità di *ippatsu* viene persa se il giro completo è interrotto dalla chiamata di una tessera per un *pung*, un *kong* o un *chow* (incluse chiamate di *kong* coperti).

Un giocatore che vince dopo aver dichiarato *riichi* scopre le tessere sotto gli indicatori *dora*. Queste tessere sono dette *ura dora* e indicano tessere *dora* che possono essere reclamate solo dal giocatore che ha dichiarato *riichi*.

## 3.4 Termine della mano

Una mano può terminare in 3 modi: per pareggio completo (nessuno vince dopo lo scarto dell’ultima tessera), per pareggio forzato o da uno o più giocatori che dichiarano Mahjong.

### 3.4.1 Ultima tessera

L’ultima tessera può essere chiamata solo per una vittoria, non per *kong*, *pung* o *chow*. Nel caso in cui un *kong* venga dichiarato alla penultima tessera, la tessera di rimpiazzo diventa l’ultima tessera.

### 3.4.2 Pareggio completo

Un pareggio completo avviene se nessuno dichiara vittoria dopo lo scarto dopo l'ultima tessera. Le 14 tessere del tetto non sono usate. Dopo un pareggio completo i giocatori *noten* (giocatori che non hanno o non mostrano una mano *tenpai*) pagano ai giocatori *tenpai* (giocatori a cui manca solo una tessera per chiudere) una penalità. La penalità *noten* ammonta in totale a 3000 punti. *Ad esempio*: se i giocatori *noten* sono 3, ognuno paga 1000 punti al giocatore *tenpai*; se i giocatori *noten* sono 2, ognuno di essi paga 1500 punti ed ogni giocatore *tenpai* guadagna 1500 punti.

Un giocatore non è considerato *tenpai* se è in attesa di una tessera di cui possiede già tutti e 4 gli esemplari. Un giocatore è tuttavia considerato *tenpai* se le tessere di cui è in attesa hanno tutti gli esemplari tra gli scarti e le combinazioni esposte.

I giocatori che hanno dichiarato *riichi* devono necessariamente mostrare le loro mani *tenpai* in caso di pareggio completo. Dopo un pareggio completo si pone un contatore sul tavolo alla destra di Est.

### 3.4.3 Pareggio forzato

Dopo un pareggio forzato non si paga la penalità *noten* e i giocatori che hanno dichiarato *riichi* non sono obbligati a mostrare le loro mani *tenpai*, a meno che non siano avvenute 4 dichiarazioni di *riichi*. Dopo un pareggio forzato si pone un contatore alla destra di Est. I pareggi forzati possono avvenire in 4 maniere:

- un giocatore che dopo il suo primo turno nel primo giro ininterrotto ha almeno 9 differenti tessere di testa ed onori può dichiarare un pareggio forzato;
- nessuno vince dopo lo scarto successivo alla quarta dichiarazione di *kong* non tutti dello stesso giocatore;
- tutti i giocatori scartano lo stesso vento nel primo giro ininterrotto;
- tutti e 4 i giocatori dichiarano *riichi* e nessuno vince grazie allo scarto del quarto giocatore che ha dichiarato *riichi*. In tal caso tutti i giocatori devono mostrare le loro mani *tenpai*.

### 3.4.4 Gestione dei pagamenti *riichi* dopo un pareggio

In caso di un pareggio (sia completo che forzato) tutti i pagamenti per il *riichi* rimangono sul tavolo e verranno assegnati al prossimo giocatore che dichiara vittoria. Nel caso in cui più giocatori vincano allo stesso tempo, i pagamenti *riichi* vanno al giocatore più vicino alla destra di chi ha scartato la tessera che ha permesso di chiudere la partita.

### 3.4.5 *Furiten*

Se un giocatore *tenpai* può formare una mano vincente utilizzando uno dei suoi scarti precedenti, diviene *furiten* e non può vincere su scarto.

Un giocatore che è *furiten* può decidere di cambiare la sua mano per evitare di essere in *furiten* (eccetto nel caso in cui abbia dichiarato *riichi*).



### 3.4.8 Irregolarità minori

Le tessere del muro che vengono mostrate sono poste in fondo al muro. Se vengono mostrare più di 5 tessere allo stesso tempo, viene applicata la penalità *chombo*.

### 3.4.9 Dichiarazione di Mahjong

Quando una mano termina con la vittoria di uno o più giocatori si contano i punti di mano. Solo i vincitori ricevono i pagamenti. Se ci sono più combinazioni vincenti possibili che il vincitore può comporre, è lui stesso a decidere quale combinazione utilizzare.

Un giocatore che vince su *tsumo* riceve il pagamento dagli altri 3 giocatori. Un giocatore il cui scarto provoca la vittoria di uno o più giocatori paga l'intero valore della vincita.

Est riceve più punti in caso di vittoria, ma paga di più in caso di *tsumo*.

Quando Est vince (anche se vince insieme ad altri giocatori), si pone un contatore alla sua destra.

### 3.4.10 Contatori

Viene posto un contatore alla destra di Est dopo ogni mano in cui Est vince e dopo ogni pareggio sia completo che forzato.

Ogni contatore sul tavolo incrementa il valore dalla mano vincente di 300 punti. In caso di *tsumo* il pagamento è diviso: ogni giocatore paga 100 punti per ogni contatore al vincitore, a cui si aggiunge il pagamento standard per il valore della mano. Tutti i contatori sono rimossi quando un giocatore che non è Est vince e Est non vince.

### 3.4.11 Cinque contatori

Se sul tavolo sono presenti 5 contatori si richiedono almeno 2 *yaku* per chiudere.

### 3.4.12 Rotazione dell'Est

Al termine di una mano si decide se Est passa al giocatore successivo o no. Est non passa se il giocatore che è attualmente Est dichiara Mahjong o è in *tenpai*. Altrimenti Est passa e il giocatore che è Sud diviene Est, Ovest diventa Sud, Nord diventa Ovest e Est diventa Nord.

## 3.5 Continuazione del gioco

Dopo che si è deciso se Est passa oppure no, le tegole vengono girate e mescolate e inizia una nuova mano. Quando il giocatore che ha iniziato il gioco come Est torna ad essere Est dopo che tutti gli altri giocatori sono stati Est almeno una volta, inizia il giro del Sud.

Quando il giocatore che ha iniziato il giro del Sud come Est torna ad essere Est dopo che tutti gli altri giocatori sono stati Est almeno una volta, la partita termina.

## 3.6 Termine del gioco

Alla fine del giro del Sud il gioco termina e il giocatore vincente è quello con il maggior numero di punti. Non è influente il numero di mani vinte, è la somma dei punti a decidere il vincitore. Possono avvenire dei pareggi. I pagamenti *riichi* che sono rimasti sul tavolo al termine dell'ultima mano vanno al vincitore.

### 3.6.1 Bonus per il vincitore

Al termine del gioco vengono applicati bonus e penalità aggiuntivi detti *uma*. I due giocatori con il punteggio più alto ricevono un bonus dagli altri 2 giocatori in questa sequenza: il vincitore riceve 9000 punti, il secondo riceve 3000 punti, il terzo paga 3000 punti, il quarto paga 9000 punti.

In caso di pareggio i punti vengono divisi. *Ad esempio*: se 2 giocatori sono pari al primo posto ognuno di essi riceve 6000 punti, se 3 giocatori sono pari al primo posto ognuno di essi riceve 3000 punti, se 2 giocatori sono pari al secondo posto nessuno di essi paga nulla, e così via.



# Capitolo 4

## Punteggi

Ci occuperemo in questo capitolo di come vengono assegnati i punti al termine di una mano.

### 4.1 Calcolare il valore di una mano vincente

Bisogna per prima cosa calcolare il numero di raddoppi (*fan*). Il numero di *fan* è la somma del numero di *yaku* (almeno 1), del numero di cinque rossi, del numero di tessere *dora* e *kan dora* e, in caso di *riichi*, del numero di *ura dora* in mano del vincitore.

Quindi si calcola il valore di base della mano (in *minipoint*). I *minipoint* sono arrotondati per eccesso alla decina (es. 32 è arrotondato a 40). Per mani con 5 o più *fan* i *minipoint* sono irrilevanti. Il valore della mano si trova nelle tabelle nell'Appendice A. Le tabelle sono descritte nella Sezione 4.1.3. Al valore della mano si aggiungono 100 punti per ogni contatore sul tavolo in caso di *tsumo* e 300 punti in caso di *ron*. Tutti i pagamenti *riichi* di giocatori che non hanno vinto sono acquisiti dal vincitore. In caso di vittoria di più di un giocatore colui che ha scartato paga i vincitori in modo indipendente l'uno dall'altro. Ogni vincitore riceve il valore della mano includendo eventuali contatori in gioco.

In caso di vittoria di più di un giocatore i pagamenti *riichi* vanno al vincitore più vicino alla destra di colui che ha scartato. I giocatori che vincono dopo aver dichiarato *riichi* ricevono sempre indietro il pagamento per il *riichi*.

#### 4.1.1 Minipoint

A seconda del modo con cui si chiude, si ottengono i *minipoint* descritti nella Tabella 4.1.

Tipo di chiusura	Minipoint
Vittoria con <i>ron</i> con mano coperta	30
Sette coppie (non si aggiungono altri <i>minipoint</i> oltre questi)	25
Altro	20

Tabella 4.1: *Minipoint* guadagnati per la chiusura.

A questi vengono aggiunti altri minipoint per *pung* e *kong* in mano. I *chow* non danno minipoint. Se la mano vincente termina con un *pung*, questo conta come *pung* coperto se si vince su *tsumo* e conta come *pung* scoperto se si vince su *ron*.

Tipo di combinazione	Valore se scoperta	Valore se coperta
<i>Pung</i> , 2-8	2	4
<i>Pung</i> , teste e onori	4	8
<i>Kong</i> , 2-8	8	16
<i>Kong</i> , teste e onori	16	32

Tabella 4.2: Minipoint guadagnati con le combinazioni in mano.

Si aggiungono inoltre 2 minipoint per ognuna delle seguenti combinazioni:

- coppia di draghi;
- coppia del proprio vento;
- coppia del vento di giro;
- vittoria su estremo, a incastro o a punto sulla coppia;
- vittoria su *tsumo* (eccetto in caso di *pinfu*, vedi Sezione 4.2.1);
- *pinfu* scoperto.

I 2 minipoint per vittoria su estremo, a incastro o a punto sulla coppia sono concessi anche se si è in attesa di altre tessere oltre a quelle.

La vittoria su estremo si ha se si attende il 3 per la scala 1-2-3 o si attende il 7 per la scala 7-8-9. La vittoria a incastro si ha se si attende la tessera centrale di una scala, ad esempio il 5 per la scala 4-5-6. La vittoria per a punto sulla coppia si ottiene se si è in attesa della tessera per completare la coppia. *Ad esempio:*

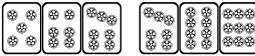
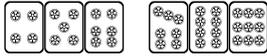
- Vittoria su estremo:  vince con 
- Vittoria a incastro:  vince con 

In ogni caso, è il vincitore a decidere quale combinazione completa la sua mano. *Ad esempio:* consideriamo la mano



Il giocatore può decidere di:

- vincere con il 7 ottenendo   guadagnando 2 minipoint aggiuntivi per vittoria su estremo;

- vincere con il 7 ottenendo  ma considerare il 7 per la sequenza 5-6-7, senza dunque guadagnare minipoint aggiuntivi;
- vincere con il 4 ottenendo  senza guadagnare minipoint aggiuntivi.

Un *pinfu* scoperto è una mano scoperta che dovrebbe valere 0 minipoint (dunque una mano scoperta di solo scale la cui tessera finale non è usata per vittoria né su estremo, né a incastro, né a punto sulla coppia) e viene valutata 2 minipoint. *Ad esempio:*



#### 4.1.2 Calcolo esatto del valore di una mano

Invece di calcolare a mano il valore di una mano è consigliabile utilizzare le tabelle nell'Appendice A. Per completezza è comunque fornita la procedura di calcolo.

Per mani da 5 o più *fan* si utilizza la tabella per le mani limite. Per mani da meno di 5 *fan* il valore della mano si calcola nel seguente modo:

si raddoppia il valore di base della mano (i minipoint) un numero di volte pari al numero di *fan* aumentato di 2, cioè se  $N$  è il valore di base della mano e  $k$  è il numero di *fan* allora il valore della mano è pari a  $M = N \cdot 2^{k+2}$ .

In caso di *tsumo* gli avversari si dividono il pagamento della mano nel seguente modo:

- se Est non ha vinto, allora Est paga il doppio del valore della mano mentre gli 2 altri giocatori pagano il valore della mano;
- se il vincitore è Est, ogni avversario paga il doppio del valore della mano.

In entrambi i casi ogni giocatore paga al vincitore 100 punti per ogni contatore posto sul tavolo.

In caso di *ron* il giocatore che ha scartato la tessera che ha permesso la chiusura paga per tutti, e quindi:

- 6 volte il valore della mano, se il giocatore vincente è Est;
- 4 volte il valore della mano, se il giocatore vincente non è Est.

In ogni caso, il giocatore paga 300 punti aggiuntivi per ogni contatore posto sul tavolo.

I pagamenti si arrotondano per eccesso ai 100 punti, purché non si superi il valore di un *mangan* (2000/4000).

Alla vincita si aggiungono infine i pagamenti per i *riichi* che sono sul tavolo.

*Nota:* Est vince il doppio ma paga il doppio in caso di *tsumo*.

### 4.1.3 Tabelle dei punteggi

Le tabelle dei punteggi nell'Appendice A sono diversificate a seconda che il vincitore sia Est oppure no e se la vittoria è stata per *tsumo* o per *ron*.

Sulle colonne è riportato il numero di *fan* della mano e sulle righe è scritto il numero di minipoint della mano.

La tabella *Est su tsumo* riporta l'ammontare che ogni giocatore deve pagare ad Est, la tabella *Altri su tsumo* riporta 2 numeri, il più alto è l'ammontare dei punti che Est deve al vincitore, l'altro numero è il pagamento che gli altri giocatori devono al vincitore. Le tabelle *Ron* mostrano il pagamento che colui che ha scartato deve al vincitore. Le tabelle per le mani limite riportano l'ammontare dei punti che ogni avversario deve pagare al vincitore in caso di *tsumo*. In caso di vincita su *ron* colui che ha scartato la tessera deve pagare per tutti, ad esempio il pagamento per un *haneman* è di 18 000 per Est e 12 000 per gli altri.

Il valore di ogni contatore e dei pagamenti *riichi* devono essere aggiunti al valore riportato nella tabella.

## 4.2 Lista degli *yaku*

Molti *yaku* richiedono che la mano sia coperta. Una mano coperta può essere vincente su *ron*. Se la tessera per chiudere è utilizzata per un *pung*, il *pung* è considerato scoperto per il calcolo dei minipoint, ma la mano è ancora considerata coperta.

Gli *yaku* sono tutti cumulativi, quindi più *yaku* possono essere combinati nella stessa mano di Mahjong. Non si possono ottenere più di 13 *fan* combinando gli *yaku*. Gli *yakuman* non sono cumulativi.

### 4.2.1 Uno *yaku*

#### **Riichi** (*Riichi* · RIICHI)

Mano **coperta** dichiarata pagando 1000 punti al banco. Vedi la Sezione 3.3.12 per i dettagli su *riichi*. Si può ottenere uno *yaku* extra, IPPATSU, se si vince nel primo giro completo ininterrotto dopo la dichiarazione di *riichi* (incluso il primo turno del giocatore stesso dopo la dichiarazione di *riichi*). Se il giro è interrotto da una chiamata per una tessera si perde la possibilità di *ippatsu*. Si può ottenere un altro *yaku* extra, DABURU, se si dichiara *riichi* nel primo giro ininterrotto del gioco, cioè nel primo turno del giocatore. Se il primo giro è interrotto da una chiamata per una tessera si perde la possibilità di *daburu riichi*.

#### **Mano Completamente Coperta** (*Fully Concealed Hand* · MENZEN TSUMO)

Vincere su *tsumo* con una mano coperta.

#### **Tutti Semplici** (*All Simple* · TANYAO CHUU)

Mano **coperta** senza onori o tessere di testa.

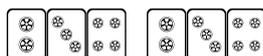
#### **Pinfu** (*Pinfu* · PINFU)

Mano **coperta** contenente solo *chow* e una coppia di nessun valore. La tessera di chiusura deve far parte di una scala, e non dev'essere su estremo o ad incastro. La mano vale per

definizione 0 minipoint, cui si aggiungono eventualmente 30 minipoint per vittoria su *ron* o 20 punti per vittoria su *tsumo*.

**Doppio Chow Puro** (*Pure Double Chow* · IPPEIKOU)

Mano **coperta** contenente 2 scale identiche. *Ad esempio:*



**Triplo Chow Misto** (*Mixed Triple Chow* · SAN SHOKU DOUJUN)

Mano con tre scale della stessa sequenza numerica dei tre semi diversi. *Ad esempio:*



Vale 2 *yaku* se la mano è coperta.

**Scala Pura** (*Pure Straight* · ITSU)

Mano con 3 scale consecutive dello stesso seme. *Ad esempio:*



Vale 2 *yaku* se la mano è coperta.

**Pung di Drago** (*Dragon Pung* · FANPAI/YAKUHAI)

*Pung/Kong* di draghi.

**Proprio Vento** (*Seat Wind* · FANPAI/YAKUHAI)

*Pung/Kong* del proprio vento.

**Vento di Giro** (*Prevalent Wind* · FANPAI/YAKUHAI)

*Pung/Kong* del vento di giro.

**Onori Ovunque** (*Outside Hand* · CHANTA)

Tutte le combinazioni contengono almeno una tessera di testa o un onore. La mano contiene almeno 1 *chow*. Vale 2 *yaku* se la mano è coperta.

**Dopo un Kong** (*After a Kong* · RINSHAN KAIHOU)

*Commento: vai Saki!!!!*

Vincere con la tessera pescata dal tetto dopo aver dichiarato un *kong*. Conta come *tsumo*.

**Kong Rubato** (*Robbing the Kong* · CHAN KAN)

Vincere sulla tessera che viene utilizzata per estendere un *pung a kong*, vedi Sezione 3.3.7. Poiché il *kong* non è completato, non vengono rivelati altri *kan dora*. Conta come *ron*.

**Sotto il Mare** (*Under the Sea* · HAITEI)

*Commento: Koromo Amae trionfa!*

Vincere su *tsumo* grazie all'ultima tessera del muro.

**Sotto il Mare** (*Under the Sea* · HOUTEI)

Vincere su *ron* grazie allo scarto dopo che l'ultima tessera del muro è stata pescata. *Nota:* tale tessera può essere chiamata solo per vincere, non per *chow*, *pung* o *kong*.

### 4.2.2 Due *yaku*

#### **Sette Coppie** (*Seven Pairs* · CHII TOITSU)

Mano coperta con sette coppie diverse. Non sono ammesse 2 coppie uguali.

#### **Triplo Pung** (*Triple Pung* · SAN SHOKU DOKOU)

Mano con tre *pung/kong*, uno per ogni seme e dello stesso numero. *Ad esempio:*



#### **Tre Pung Coperti** (*Three Concealed Pungs* · SAN ANKOU)

Mano con tre *pung/kong* coperti. Non è necessario che l'intera mano sia coperta.

#### **Tre Kong** (*Three Kongs* · SAN KAN TSU)

Mano con 3 *kong*.

#### **Tutti Pung** (*All Pungs* · TOI-TOI HOU)

Mano con 4 *pung* e una coppia.

#### **Mano Pura** (*Half Flush* · HONITSU)

Mano con tessere di un solo seme e onori. Vale 3 *yaku* se la mano è coperta.

#### **Tre Piccoli Draghi** (*Three Little Dragons* · SHOU SANGEN)

Mano con 2 *pung* di drago e una coppia di draghi. A questa mano vanno aggiunti 2 *yaku* per i 2 *pung* di drago.

#### **Solo Tessere di Testa e Onori** (*All Terminals and Honours* · HONROUTOU)

Mano contenente solo tessere di testa ed onori. A questa mano vanno aggiunti 2 *yaku* per Tutti Pung.

#### **Teste Ovunque** (*Terminals in All Sets* · JUNCHAN TAIYAI)

Tutte le combinazioni contengono almeno una tessera di testa. La mano contiene almeno un *chow*. Vale 3 *yaku* se la mano è coperta.

### 4.2.3 Tre *yaku*

#### **Doppio Puro Chow Gemello** (*Twice Pure Double Chow* · RYAN PEIKOU)

Mano coperta con 4 *chow* che formano a 2 a 2 la combinazione Doppio Chow Puro. *Ad esempio:*

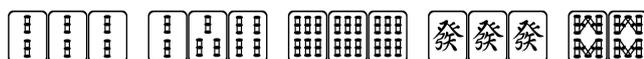


Non si contano altri *yaku* per Doppio Chow Puro.



**Tutto Verde** (*All Green* · RYUU IISOU)

Mano composta interamente da tessere di colore verde. Le tessere verdi sono: il Drago Verde, 2, 3, 4, 6 e 8 di Bambù. *Ad esempio:*

**Tutte Teste** (*All Terminals* · CHINROUTO)

Mano composta interamente da tessere di testa.

**Tutti Onori** (*All Honours* · TSUU IISOU)

Mano composta interamente da onori.

**Tre Grandi Dragoni** (*Big Three Dragons* · DAI SANGEN)

Mano con tre *pung/kong* di draghi. In caso di 3 *pung/kong* scoperti il giocatore che ha scartato il drago necessario per il terzo *pung/kong* deve pagare l'intero valore della mano in caso di *tsumo* e dividere il pagamento in caso di *ron* con colui che ha scartato la tessera necessaria per la chiusura (vedi la Sezione 3.3.6).

**Quattro Piccoli Venti** (*Little Four Winds* · SHOU SUUSHII)

Mano con tre *pung/kong* di venti e la coppia del quarto vento.

**Quattro Grandi Venti** (*Big Four Winds* · DAI SUUSHII)

Mano con 4 *pung/kong* di vento. Questa mano vale *2yakuman*. In caso di 4 *pung/kong* scoperti il giocatore che ha scartato il vento necessario per il quarto *pung/kong* deve pagare l'intero valore della mano in caso di *tsumo* e dividere il pagamento in caso di *ron* con colui che ha scartato la tessera necessaria per la chiusura (vedi la Sezione 3.3.6).

# Appendice A

## Tabelle

**Est su tsumo**

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

**Est su ron**

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

**Mani limite**

Mano	fan	Est	Altri
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

**Altri su tsumo**

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

**Altri su ron**

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Per ulteriori informazioni sull'utilizzo delle tabelle, vedi la Sezione 4.1.3