. . . passano i tempi
mutano i costumi, ma il gioco più antico
è sempre il moderno

MAH JONG

Disegni e testo della Ditta Michele Valvassori

1977
Tip. Strumia & Tazzari - Ravenna



MAH JONG

REGOLAMENTO
E STORIA DEL GIOCO

Produttrice del gioco
Ditta MICHELE VALVASSORI
Via Pellegrino Matteucci, 4 - Tel. 23649 - 48100 - Ravenna

PREMESSA

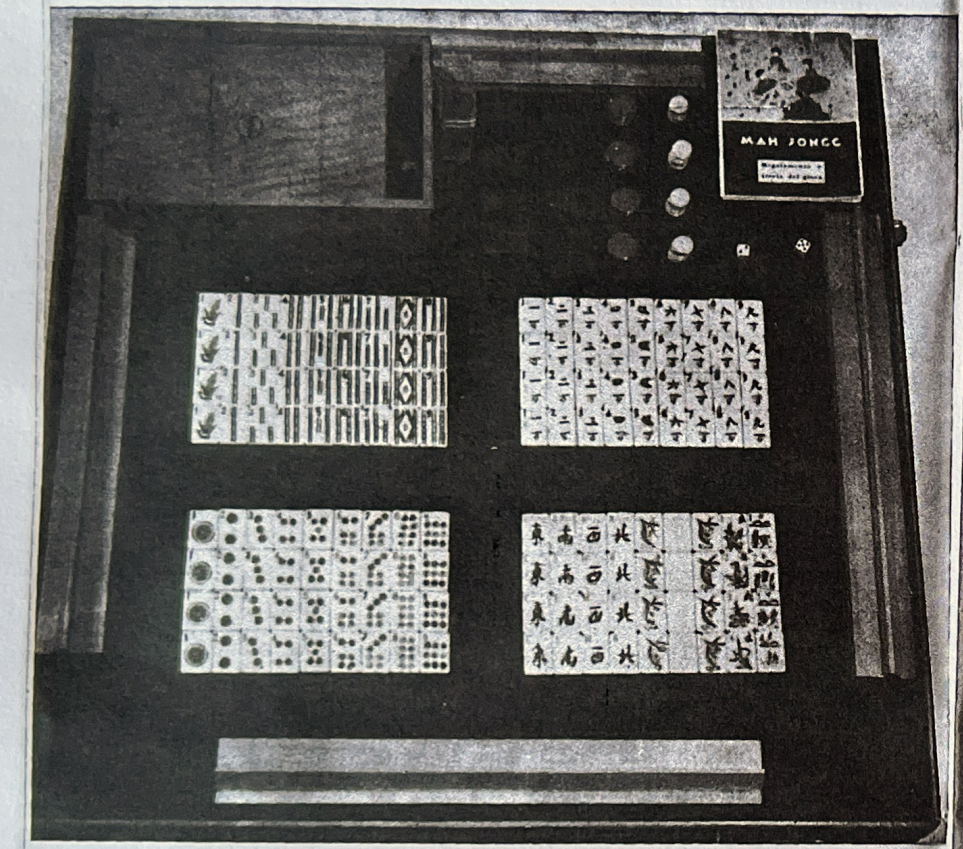
Il gioco del Mah-Jong (pronuncia Magion), di antichissima origine cinese, si è praticamente diffuso in tutte le parti del mondo, ove conta sempre maggiori schiere di appassionati, specialmente in America dove è diffusissimo.

Il Mah-Jong è un gioco che affascina fin dall'inizio: la bellezza e maneggevolezza dei pezzi, le combinazioni che possono delinearsi sin dai preliminari, le occasioni e l'abilità in combinazione tra loro, tutto tende a suscitare un immediato interesse in coloro che sono appena iniziati al gioco. La logicità e la precisione delle regole aumentano l'interesse del giocatore quanto le illimitate possibilità che possono manifestarsi durante l'intera partita.

Le regole principali del gioco si imparano facilmente fin dalle prime partite e la capacità del giocatore aumenta rapidamente. La valutazione del punteggio, che può apparire incomprensibile al principiante, diviene poi facile e sicura dopo breve tempo.

Per l'interessamento generale destato, il Mah-Jong in molti Paesi ha soppiantato i giochi più diffusi e radicati svolti con le comuni carte.

Esso è prescelto anche dal lato economico. Infatti se il costo di un Mah-Jong lo si valuta in base al numero delle volte che può essere usato e lo si paragona al costo delle carte in rapporto alla loro durata, l'economia è decisamente a favore del Mah-Jong, perché il moderno Mah-Jong, costruito in elegante e resistentissimo materiale plastico, dura sempre.

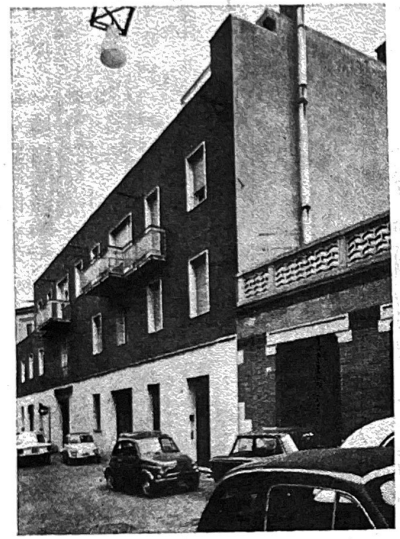


Corredo del Gioco: MAH-JONG

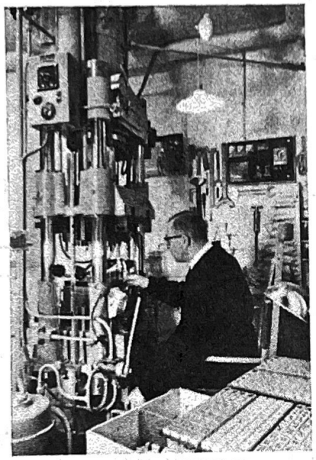
1) N. 144 pedine di materiale plastico in colore avorio di millimetri 23x34x11 finemente incise e colorate.
2) N. 1 cassetta porta pedine (a scelta fra 3 tipi)
3) N. 4 stecche a leggio in faggio lucidato.
4) N. 64 gettoni (per conteggiare 8000 punti).
5) N. 2 dadi.
6) N. 1 manuale illustrato col regolamento e storia del gioco.



Dove e come si produce il Mah-Jong a Ravenna



Ditta MICHELE VALVASSORI
Via P. Matteucci, 4 - 48100 Ravenna
Prefisso 0544 tel. 23.6.49



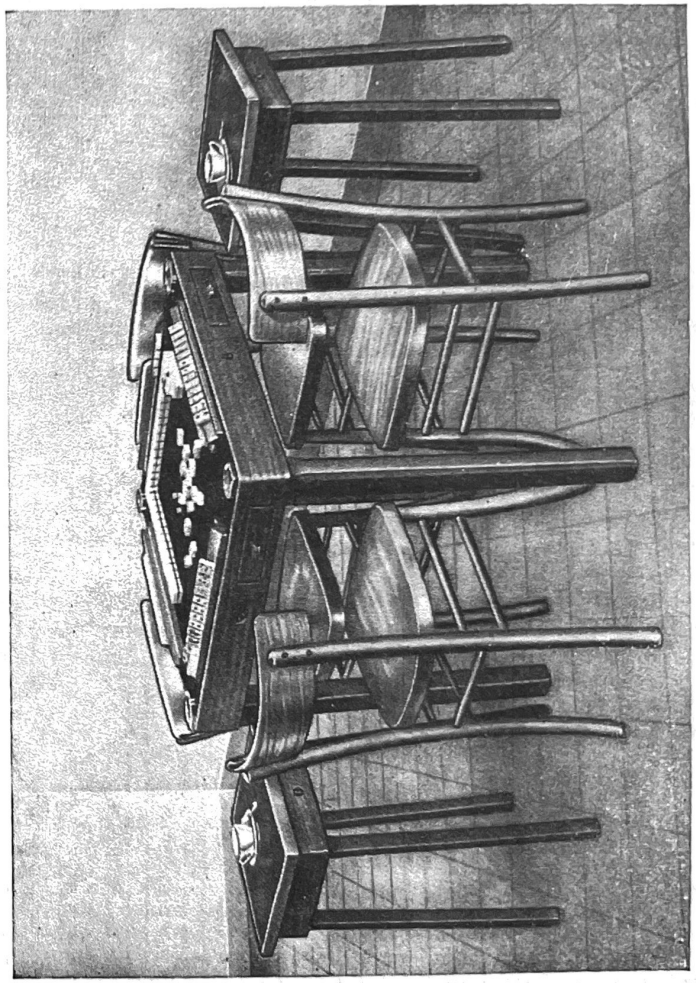
Stampaggio e incisione pedine



Smerigliatura e rifinitura pedine



Smaltatura alle incisioni

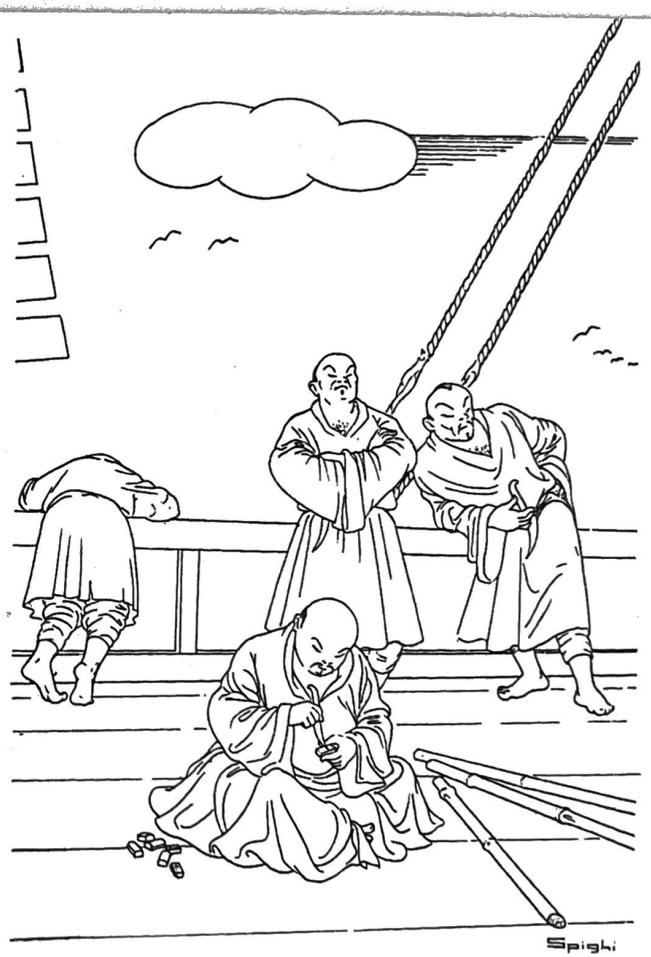


Tavolino da gioco completo, studiato particolarmente per locali pubblici



Il Mah-Jong, così vuole la leggenda, fu inventato da un pescatore cinese circa 2500 anni fa.

Fu sulla sua giunca che quello sconosciuto pescatore, durante una notte di tempesta, vedendo i suoi uomini presi dal panico e dalla nausea, si mise in disparte e pensò lungamente che cosa poteva fare per distrarli e non tornare a casa a mani vuote.



Si dice che gli Dei favorissero il povero pescatore che fu ispirato a creare un gioco con alcuni pezzetti di legno che si trovò fra le mani mentre meditava.

In una baleno incise alla meglio 144 pezzetti di legno uguali per dimensione, con vari simboli, e insegnò ai suoi uomini il gioco.



L'equipaggio s'interessò tanto al gioco che dimenticò ben presto il mal di mare.

Il pescatore chiamò quel gioco Mah-Jong (passero amico), dedicandolo al piccolo affezionato volatile che sempre lo seguiva.



REGOLAMENTO DEL MAH-JONG



Fig. 1

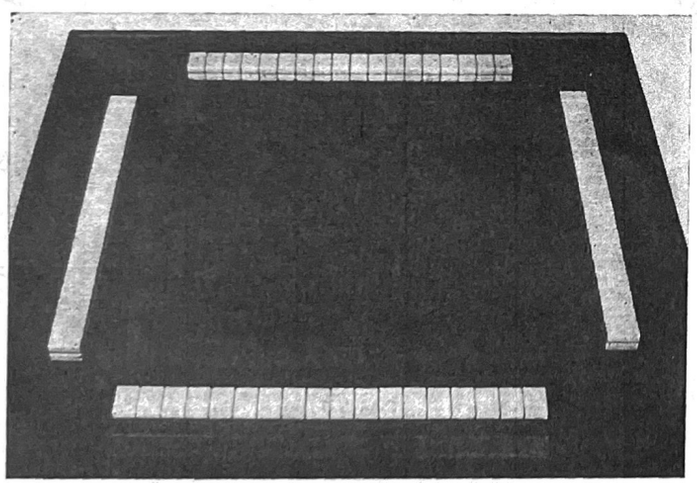


Fig. 2

PRELIMINARI DEL GIOCO

1) La partita viene svolta da 4 giocatori ed ognuno gioca «in proprio».

2) Si mescolano le pedine sul tavolo dopo averle disposte con il contrassegno coperto (fig. 1). Ogni giocatore raccoglie quindi 36 pedine che allinea davanti a sè, sempre coperte, formando un muretto di 2 piani cioè 18 in lunghezza per 2 in altezza (fig. 2). Accostando le quattro file a quadrato al centro del tavolo, aiutandosi con la stecca, si avrà la cosiddetta «MURAGLIA» (fig. 3).

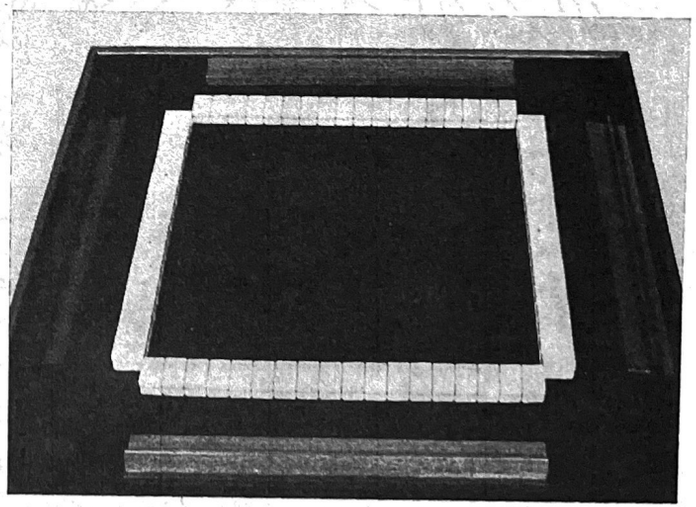


Fig. 3

3) Si inizia lanciando a turno i due dadi ed al giocatore che totalizzerà il maggior punteggio verrà assegnato il vento «EST». Poiché il gioco si svolge girando in senso ORARIO, avrà alla sua sinistra il giocatore «SUD», di fronte l'OVEST ed alla destra il «NORD».

APERTURA DELLA MURAGLIA

4) Il giocatore EST getterà dapprima per due volte i due dadi contemporaneamente — sommando mentalmente i punti ottenuti — poi un solo dado.

5) Il dato gettato da solo servirà per stabilire di fronte a quale giocatore iniziare il prelievo delle pedine, cioè l'apertura della Muraglia. I numeri 1 e 5 corrispondono al muretto di fronte all'EST, il 2 e il 6 al SUD, il 3 all'OVEST ed il 4 al NORD (fig. 4).

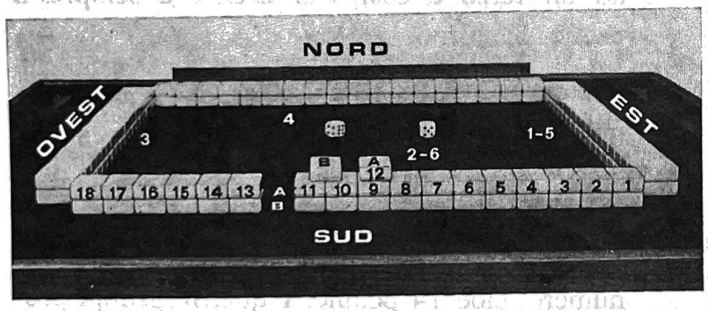


Fig. 4

6) Il totale dei due dadi gettati per due volte in precedenza servirà a stabilire da quale punto di questo muretto si dovrà iniziare il prelievo delle pedine. Se, ad esempio, questo totale fosse 12 ed il dado singolo avesse dato il 6, osservando la figura 4 noteremo che dal muretto di fronte al SUD la coppia prescelta per l'apertura sarà la 12ª. Conseguentemente l'Est procederà come segue:

a) prenderà la coppia n. 12 e porrà la pedina inferiore all'incirca sopra la coppia n. 11 e la superiore sopra la n. 10 formando in tal modo la «CODA DELLA MURAGLIA». Queste pedine si chiameranno «PEDINE LIBERE».

b) Prenderà quindi le coppie n. 13 e 14 e le porrà sopra la propria stecca rivolte verso se stesso in modo da coprirle alla vista degli altri giocatori. Poi gli altri giocatori preleveranno a turno 4 pedine — seguendo la mano in senso ORARIO — cioè prima il SUD, poi l'OVEST, poi il NORD e proseguiranno fino a trovarsi ciascuno in possesso di 12 pedine. A questo punto ogni giocatore prenderà ancora una pedina cosicché tutti saranno in possesso delle 13 pedine necessarie al gioco.

L'EST poi ne prenderà ancora una cosicché sarà l'unico ad averne 14 (fig. 5).

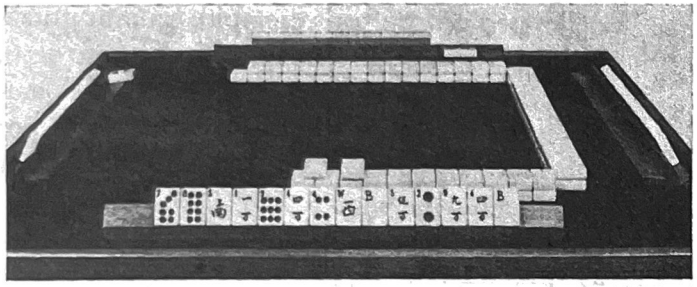


Fig. 5

Qualora il punteggio totale fosse superiore a 18 si conterà ricominciando dall'inizio del muretto corrispondente al numero sortito dando cioè il n. 19 alla coppia n. 1. Se il punteggio fosse esattamente 18 si procederà sul muretto successivo prendendone la 1ª e 2ª coppia e trasformando la 18ª coppia in «PEDINE LIBERE».

7) Ogni giocatore guarderà quindi se fra le proprie pedine ci fosse qualche «FIORE» o «STAGIONE». In caso affermativo porrà queste pedine scoperte sulla parte anteriore della propria stecca. E' opportuno qui chiarire che «FIORI» e «STAGIONI» sono

da considerare pezzi extra e perciò non vanno contati fra i 13 pezzi. Servono unicamente per eventuali raddoppi di punti (vedi spiegazioni al cap. 18).

8) Per reintegrare queste pedine ogni giocatore ne preleverà altrettante prendendole dalle «pedine libere» per prima sempre quella più esterna cioè la lettera «B» della fig. 4. Per ogni due «pedine libere» così prelevate si provvederà a metterne altre due (ed altre ancora, se necessario) sempre seguendo il sistema di cui al punto «a» del capitolo 6. L'EST sarà sempre il primo di turno. Se nel corso di questo prelievo uno o più giocatori dovessero pescare altri Fiori o Stagioni si procederà ad un secondo giro e, se necessario ad un terzo e così via. L'EST è sempre il primo di turno.

SCOPO DEL GIOCO

9) Base per la chiusura del gioco è quello di riunire 4 gruppi di 3 o 4 pezzi ed uno di 2 pezzi appartenenti ad una stessa serie e/o numero, cioè 14 pedine. I quattro gruppi possono essere:

a) tre pezzi in sequenza numerica della stessa serie (es. 3,4,5 di caratteri). Non sono ammesse le sequenze 8, 9, 1 e 9, 1, 2.

b) tre pezzi ugualmente numerati della stessa serie (es. tre 5 di bambù).

c) quattro pezzi della stessa serie e numero o lettera (es. quattro 7 di circoli).

d) due pedine della stessa serie, numero e/o lettera (es. 2 draghi rossi).

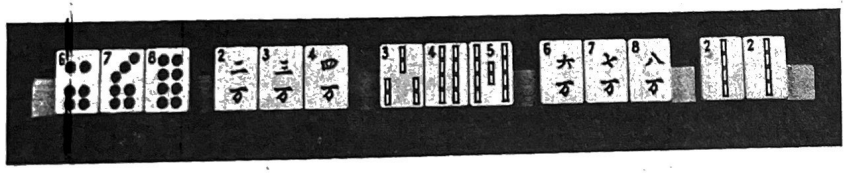
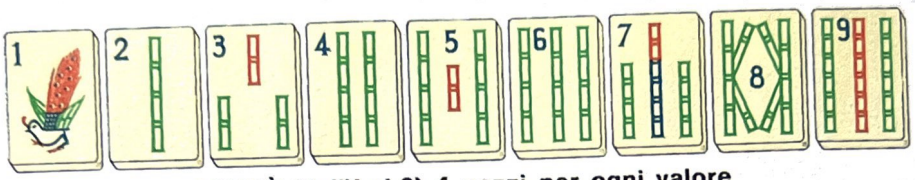


Fig. 6

Alla figura 6 vediamo un esempio di semplice chiusura. Le innumerevoli varianti a questa semplice chiusura rendono però il gioco estremamente più divertente e l'abilità del giocatore sta appunto nel riuscire ad ottenere quelle più complesse soluzioni — ad ottenere maggiori punteggi — delle quali, in seguito, verranno dati vari esempi.

Il gioco è composto di 144 pedine suddivise come da illustrazione seguente:



BAMBÙ (dall'1 al 9) 4 pezzi per ogni valore
Totale dei BAMBÙ: 36 pezzi



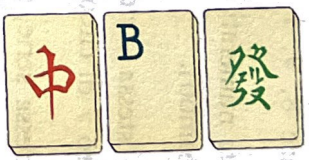
CARATTERI (dall'1 al 9) 4 pezzi per ogni valore
Totale dei CARATTERI: 36 pezzi



CIRCOLI (dall'1 al 9) 4 pezzi per ogni valore
Totale dei CIRCOLI: 36 pezzi



I QUATTRO VENTI
(4 pezzi uguali per ogni vento)
Totale: 16 pezzi



I TRE DRAGHI
rosso bianco verde
(4 pezzi uguali per ognuno)
Totale: 12 pezzi



I FIORI (4 pezzi in tutto)



LE STAGIONI (4 pezzi in tutto)

Pedine riprodotte a metà del vero.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

10) L'EST scarterà per primo una pedina senza pescare — in quanto ne ha già una in più in partenza — quindi, sempre in senso ORARIO, il gioco proseguirà e pertanto il giocatore SUD prenderà una pedina dalla muraglia (sempre rispettando l'ordine in cui esse sono disposte) cioè quella, diciamo così, «a piano terra» poi l'OVEST al «1° piano» il NORD di nuovo al «piano terra» e così via, e se la ritiene vantaggiosa, la conserva scartandone un'altra meno utile tanto da conservare sempre 13 perdine. La pedina scartata viene sempre posta scoperta all'interno della Muraglia.
Se una pedina scartata serve ad un altro giocatore per formare un tris od un poker oppure per «chiudere», questi può entrarne in possesso dicendo: «a me», esponendo sulla stecca, alla vista degli altri, la coppia od il tris dello stesso segno o valore e aggiungendo quella scartata che prenderà dal tavolo. Scarterà quindi una pedina. Questa «chiamata» provocherà probabilmente un «salto» di pescata ad altri giocatori. Infatti se, ad esempio, la pedina scartata dal SUD è chiamata dal NORD, l'OVEST salterà un turno di pescata in quanto, dopo lo scarto eseguito

dal Nord, sarà l'Est a pescare per cui l'Ovest perderà un turno. Qualora la pedina scartata oltreché servire ad un giocatore per formare un tris od un poker dovesse servire per la chiusura ad altro giocatore, quest'ultimo avrà diritto di precedenza. In caso di chiusura contemporanea di due giocatori il Mah-Jong sarà annullato ed il gioco sarà «messo a monte».

La chiamata può essere fatta esclusivamente per la formazione di Tris o Poker — escluse quindi le sequenze —. Fa eccezione solamente per la chiusura nel qual caso può completare qualsiasi combinazione.

Naturalmente in quest'ultimo caso non c'è scarto.

Particolare avvertenza deve avere il giocatore che formi un Poker scoperto (oppure lo scopra). Infatti per rimanere in possesso della 13ª pedina è necessario che prelevi una «pedina libera», analogamente se dovesse pescare un Fiore o Stagione.

Ogni poker comporta l'aumento di una unità rispetto alle classiche 13 pedine (14 in chiusura). Alle figg. 9, 10, 15, 18, 19 ne abbiamo vari esempi.

Dato che un Poker «scoperto», ma esposto vale più di uno scoperto (cioè chiamato) si

usa distinguere il primo ponendo una delle quattro pedine che lo formano sopra od a fianco delle altre tre con il valore coperto.

12) Le pedine scartate saranno denominate «pedine morte» ma conviene tenerle sott'occhio durante lo svolgersi del gioco quale riferimento sulle pedine in circolazione presso i giocatori ovvero ancora coperte nella muraglia. Ovvio che il giocatore non penserà di creare un tris quando già due pedine dello stesso numero e serie siano state scartate.

13) Non è ammesso «chiamare» una pedina scartata da altri dopo che il giocatore successivo abbia già prelevato la propria pedina dalla muraglia.
Da tale momento la pedina è ritenuta «morta».

14) Un poker formato coperto nella propria stecca può essere non esposto qualora possa essere utile per la formazione di altre combinazioni. Ad esempio un poker di 2 caratteri più 3 e 4 di caratteri può dare luogo a un tris e ad una sequenza, quindi a due combinazioni complete.

15) Le ultime 10 coppie (oppure 9 coppie ed una pedina se in numero dispari) non vengono utilizzati e perciò, al momento in cui un giocatore preleverà l'ultima pedina non inclusa, il gioco sarà annullato. Il giocatore che pescherà quest'ultima pedina è esentato dall'eseguire lo scarto relativo. Se l'ultima pedina è fra quelle che danno diritto a prelevare «pedine libere» (fiori, stagioni, trasformazione di tris in poker) il giocatore potrà prelevarne per tante volte quanti sono i casi suddetti che si dovessero verificare consecutivamente.

16) Il gioco successivo riprende eseguendo le operazioni di cui ai cap. 4, 5, 6, 7 e 8. La mano passa al «SUD» del giro precedente — che diviene quindi «EST» — così come l'Ovest diventa Sud, il Nord diventa Ovest e l'Est diventa Nord.
Qualora la chiusura sia fatta dal giocatore EST questi conserverà tale vento per tante volte quante saranno le chiusure consecutive che riuscirà a realizzare. Così come nel caso che il gioco termini senza chiusura o vada a monte.

CALCOLO DEI PUNTI

Il conteggio dei punti, che può sembrare a prima vista assai complesso, con un po' di pratica diverrà di facilissima applicazione.
Ecco qui la tabella dei punteggi.

	SCOPERTI		COPERTI	
	TRIS	POKER	TRIS	POKER
	Punti	Punti	Punti	Punti
di 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 di qualunque serie	2	8	4	16
di 1 e 9 di qualunque serie	4	16	8	32
di Draghi	4	16	8	32
di Venti	4	16	8	32

Coppia di Draghi	punti 2
Coppia di proprio vento	punti 2
Ogni Fiore o Stagione	punti 4

Poker «coperto» è considerato anche quello ottenuto con pedine non chiamate — cioè tutte pescate dal giocatore stesso — ma esposto; questo perché un poker tenuto coperto in mano, se non utilizzato per fare due combinazioni diverse, non dà possibilità di chiusura.

17) Il giocatore che ha fatto Mah-Jong conteggia i punti che ha a sua disposizione, sia coperti che scoperti, in base alla tabella. Alla somma aggiunge 20 punti di «premio» e si avrà così quanto deve percepire dagli altri. Il giocatore EST incassa o paga doppio IN TUTTI I CASI.

18) Le seguenti combinazioni danno diritto a tutti i giocatori al raddoppio dei propri punti:

a) fiore del proprio numero
1 - Est 2 - Sud 3 - Ovest 4 - Nord

b) Stagione del proprio numero
1 - Est 2 - Sud 3 - Ovest 4 - Nord

c) tutti quattro i fiori

d) tutte quattro le stagioni

e) tris o poker di drago bianco

f) tris o poker di drago rosso

g) tris o poker di drago verde

h) tris o poker del proprio vento

i) tutti tris o poker (cioè senza alcuna sequenza). Questo caso si verifica naturalmente solamente in caso di chiusura (fig. 7).

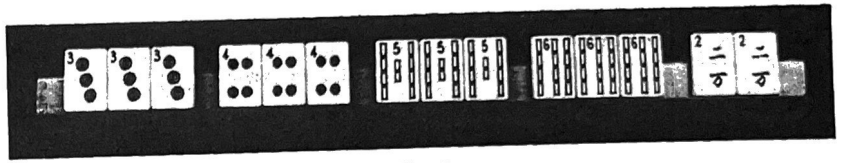


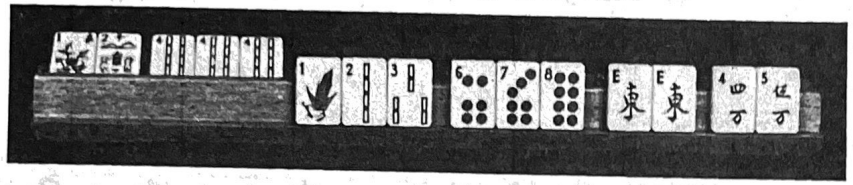
Fig. 7

per cui sia chi ha fatto Mah-Jong sia gli altri giocatori, raddoppieranno tante volte quante sono le combinazioni suddette che hanno in mano.

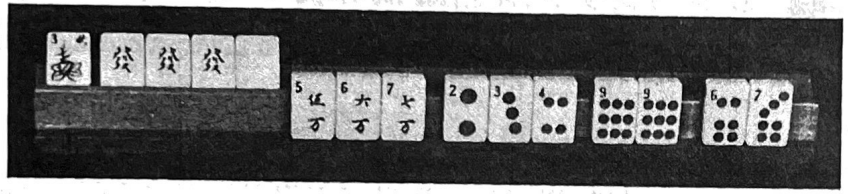
19) Avviene a volte che la chiusura si concluda con sole sequenze — cioè senza neppure un punto in mano —. In questo caso oltre ai normali 20 punti di «premio» si assegnano altri 10 punti di «consolazione».

20) Gli altri giocatori conteggeranno a loro volta i punti che possiedono (sempre in base alla tabella dei punti ed ai raddoppi) senza naturalmente aggiungere i 20 punti di «premio» e regoleranno tra loro per differenza. Non è raro il caso che un giocatore incassi più di quanto ha pagato a chi ha chiuso. Il giocatore EST paga ed incassa doppio. Questo raddoppio va però conteggiato dopo aver fatto la differenza dei punti.

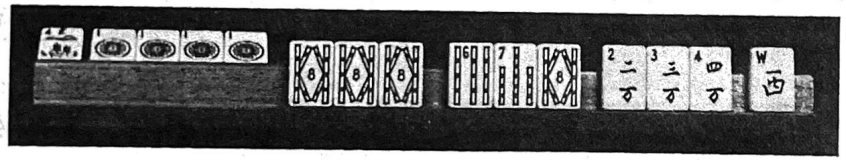
ESEMPIO DI TERMINE DI GIOCO



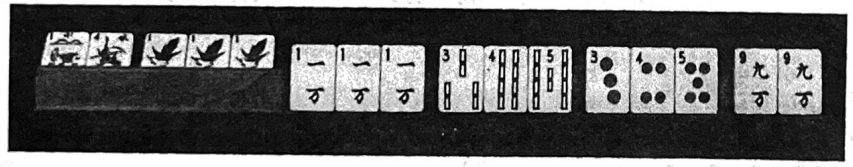
EST — A PUNTO PER il 3 o per il 6 DI CARATTERI Fig. 8



SUD — A PUNTO PER il 5 o per l'8 DI CIRCOLI Fig. 9



OVEST — A PUNTO PER VENTO «W» Fig. 10



NORD — CHE HA FATTO «MAH-JONG» Fig. 11

	punti	
Fiore 1	4	
Stagione 2	4	Paga: 160 a nord
Tris 4 Bambù scop.	2	72 — 24 = 48x2
Coppia Est	2	96
		a sud
Totale	12 x 2 (raddoppio per 1 fiore) = 24	pari con Ovest

	punti	
Fiore 3	4	Paga 80 a nord
Poker verde cop.	32	Incassa 96 da est
Totale	36 x 2 (raddoppio per drago verde) = 72	Incassa 72—24=48 da ovest

	punti	
Stagione 4	4	Paga 80 a nord
Poker 1 circoli scop.	16	Pari con est
Tris 8 Bambù cop.	4	Paga 72—24=48
		a sud
Totale	24 (nessun raddoppio) = 24	

	punti	
Stagione 1	4	
Fiore 4	4	Incassa 80 da sud
Tris 1 Bambù scop.	4	Incassa 80 da ovest
Tris 1 Caratteri cop.	8	Incassa 160 da est
Totale	20 + 20 per chiusura x 2 (raddoppio per fiore 4) = 80	

21) Solitamente, per non rendere il gioco troppo «d'azzardo», si fissa il pagamento dei punti ad un massimo di 200 per cui ogni somma di punti superiore a 200 viene pagato con tale punteggio. L' EST naturalmente incassa e paga doppio per cui, nel suo caso. i punti sono 400.

22) Diverse combinazioni danno diritto ad incassare il massimo di punti di cui al cap. 21 precedente. Queste sono:

a) Man-Jong di coppie (7 coppie di qualunque serie, venti, draghi) fig. 12.



Fig. 12

b) Mah-Jong di colore (14 pedine della stessa serie purché ordinate, cioè «legate» come per la normale chiusura) fig. 13.

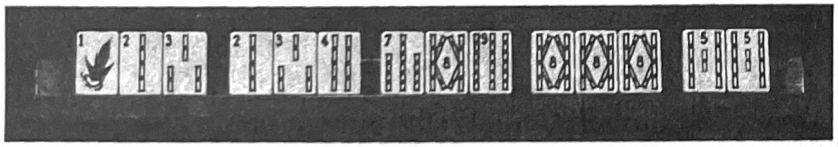


Fig. 13

c) Mah-Jong di tris di teste (4 tris o poker ed una coppia, tutti composti di pedine di «testa»).
Sono pedine di testa: 1 e 9 di ogni serie, i 4 Venti, i 3 draghi - fig. 14.

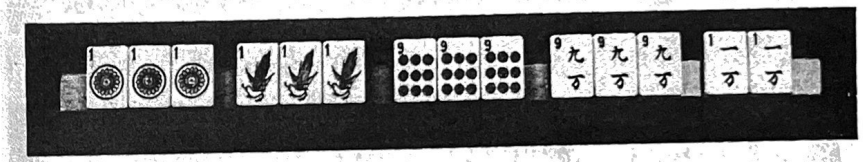


Fig. 14

d) Mah-Jong di Poker (4 gruppi di poker limitati alla serie di circoli, caratteri, bambù, più la coppia finale di qualunque serie) fig. 15.

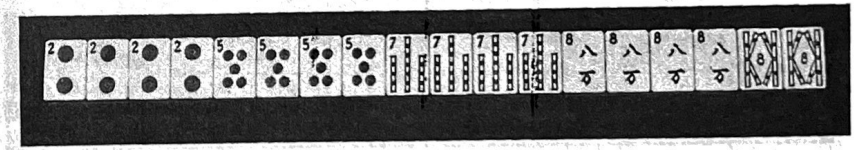


Fig. 15

e) Mah-Jong di Venti (4 tris o poker dei quattro Venti più una coppia qualunque) fig. 16.

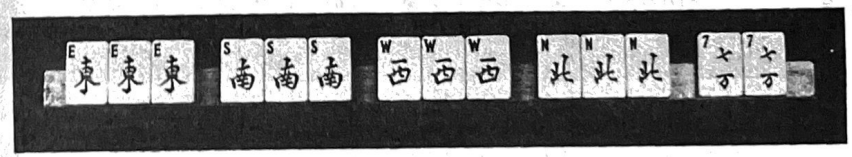


Fig. 16

f) Mah-Jong di teste (tutte pedine singole di «testa») fig. 17.

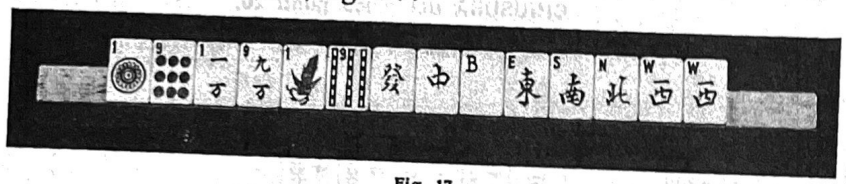


Fig. 17

Alla figura 18 si può osservare il «massimo dei massimi» di quasi impossibile realizzazione che a punti liberi e ottenuti dall'EST darebbe un punteggio di 184.320 punti.

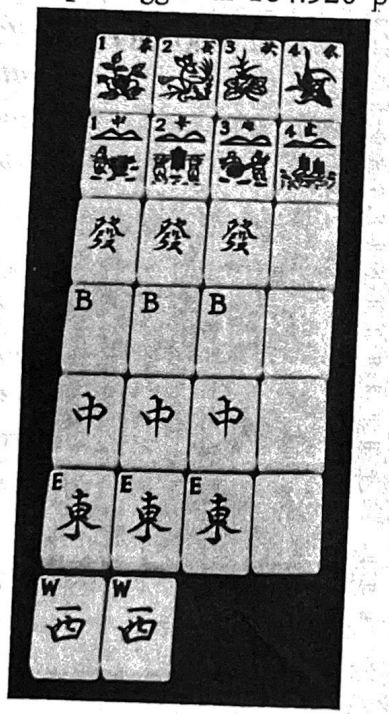


Fig. 18

Non è considerato Mah-Jong di colore (vedi lettera «b») quello composto di pedine della stessa serie e con coppia di drago o *proprio* vento. Si ha diritto però ad un raddoppio di punti. Analogamente si avrà diritto a tale raddoppio — oltre naturalmente agli altri ai quali si ha diritto per regola — se unitamente alle pedine della stessa serie si avranno uno o più tris/poker di draghi e/o *proprio* vento. Ne consegue che anche la sola coppia finale che non sia di drago o proprio vento annulla il raddoppio.
Alla figura 19 possiamo notare quanto segue:

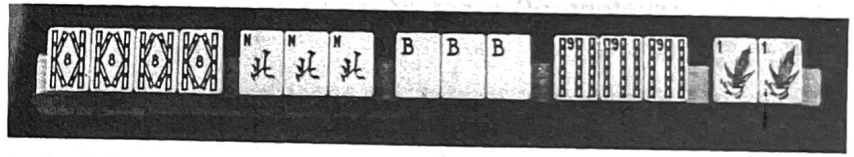


Fig. 19

Se il Mah-Jong è stato realizzato dal Nord; questi si trova in possesso dei seguenti raddoppi:

1 per proprio vento (lettera «h» cap. 18)
1 per drago (lettera «e» cap. 18)
1 per tutti tris (lettera «i» cap. 18)
1 per colore (vedi spiegazione qui sopra)

23) Se il Mah-Jong è stato realizzato da uno degli altri tre giocatori i punti resteranno invariati ma i raddoppi saranno:
1 per drago
1 per tutti tris

24) Qualora l' EST abbia la chiusura in mano prima dell'inizio della partita ovvero uno degli altri chiuda con la prima pedina scartata dall' EST, è considerato massimo di punti.

25) Ad evitare complessità nel pagamento dei punti, si adotta generalmente il sistema dell'arrotondamento alla cifra tonda immediatamente superiore od inferiore per cui, ad esempio, in luogo di 65 punti se ne pagano o riscuotono 60 e per 66 se ne pagano o riscuotono 70.

26) 3 raddoppi oppure 30 punti con 2 raddoppi danno sempre un massimo di punti.
Alla fig. 20 possiamo osservare appunto uno di questi casi.

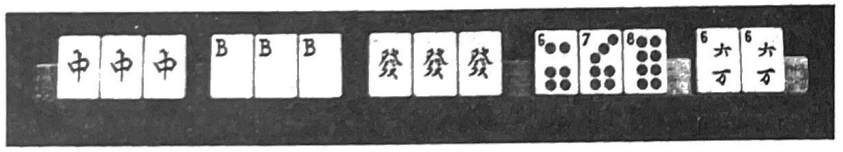


Fig. 20

TABELLA PER IL CONTEGGIO DEI PUNTI

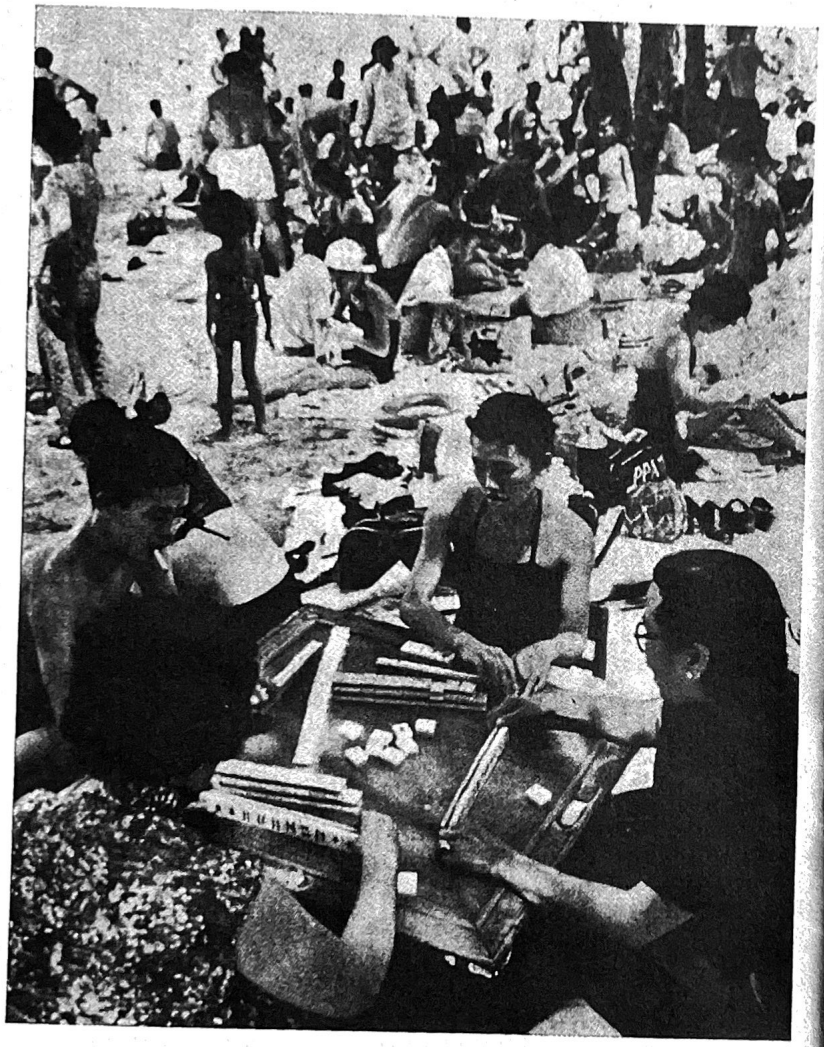
CHIUSURA del gioco punti 20,

senza punti in stecca 10 punti di consolazione

20 + 10 = 30 - 60 per l' Est

Chiusura	punti in stecca	TOTALE	1 Raddoppio	2 Raddoppi	3 Raddoppi	4 Raddoppi
20 =	2 +	22	44	88	176	352
» +	4 =	24	48	96	192	384
» +	6 =	26	52	104	208	
» +	8 =	28	56	112	224	
» +	10 =	30	60	120	240	
» +	12 =	32	64	128	256	
» +	14 =	34	68	136	272	
» +	16 =	36	72	144	288	
» +	18 =	38	76	152	304	
» +	20 =	40	80	160	320	
» +	22 =	42	84	168	336	
» +	24 =	44	88	176	352	
» +	26 =	46	92	184	368	
» +	28 =	48	96	192	384	
» +	30 =	50	100	200	400	
» +	32 =	52	104	208		
» +	34 =	54	108	216		
» +	36 =	56	112	224		
» +	38 =	58	116	232		
» +	40 =	60	120	240		
» +	42 =	62	124	248		
» +	44 =	64	128	256		
» +	46 =	66	132	264		
» +	48 =	68	136	272		
» +	50 =	70	140	280		

Quando ogni giocatore ha pagato il gioco fatto, conta i punti della propria stecca e paga la differenza se ha meno, riceve la differenza se ha più, tenendo sempre presente che il vento dell' Est paga e riceve doppio.



Una foto sulla terra d'origine - MAH-JONG AL MARE

Anche sulla spiaggia si fa volentieri una partita di Mah-Jong