

GIOBAGNARA

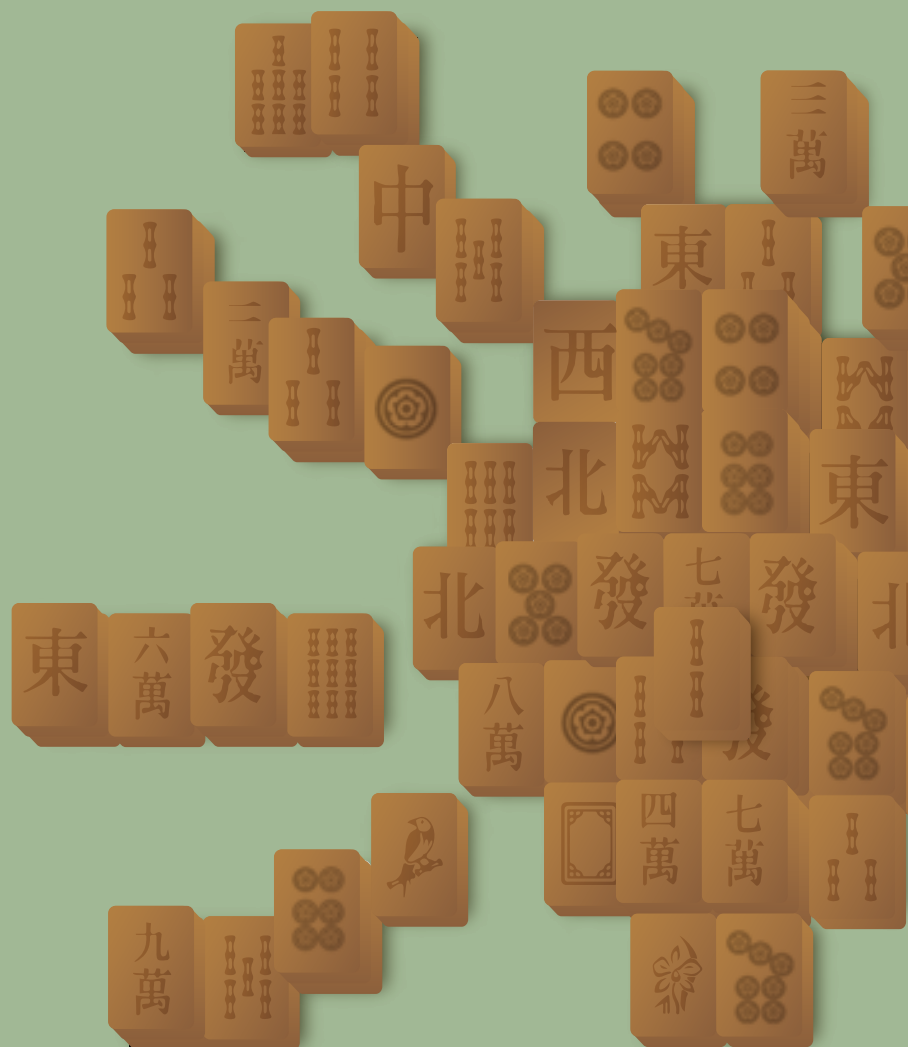
X



# Mahjong

---

Games Collection



Istruzioni di gioco | Game instructions

## Index

IT	<u>Istruzioni di gioco</u>	4
EN	<u>Game instructions</u>	10



Clicca sulla categoria d'interesse per consultare la pagina specifica.  
Click on the category of interest to consult the specific page.

Le istruzioni di gioco che seguono sono da considerarsi indicative in quanto tradizioni e culture locali possono prevedere altre regole e modalità di utilizzo. Buon divertimento!

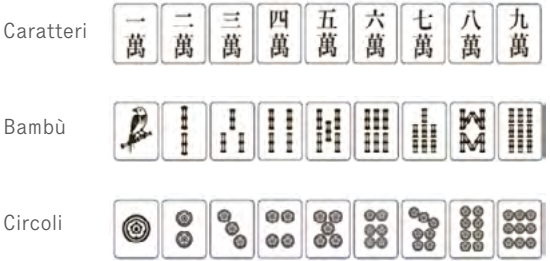
# Mahjong

## Regolamento

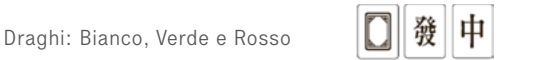
Il mahjong è un gioco da tavolo per 4 giocatori.

Il gioco è composto da 144 pedine:

- 108 “Semi”, divisi in Caratteri, Bambù e Circoli.  
Ogni seme è composto da nove tessere numerate da 1 a 9, ciascuna delle quali è ripetuta in quattro esemplari.



- 28 “Onori”, divisi in Venti (quattro esemplari per ogni vento) e Draghi (quattro esemplari per ogni drago).



- 8 “Onori supremi”, divisi in Fiori (quattro tessere raffiguranti disegni di fiori) e Stagioni (quattro tessere raffiguranti disegni relativi alle stagioni). Fiori e Stagioni non si combinano e danno solamente punti extra oltre a quelli della chiusura.



Inoltre, i giocatori hanno a disposizione un “indicatore del vento” (un dado riportante le lettere E-S-O-N), per tenere traccia del “vento di giro”, e delle “stecche segnapunti”, per tenere il conteggio dei punti nel corso della partita. Il valore da assegnare alle varie stecche è scelto in modo arbitrario dai giocatori.

## La preparazione della partita

Per prima cosa, i giocatori devono sorteggiare i posti da occupare: tirando i dadi, il giocatore che ottiene più punti è il vento Est e inizia il gioco. Partendo da Est, in senso antiorario, i giocatori assumono il ruolo di Sud, Ovest e Nord.

Una volta determinate le postazioni intorno al tavolo da gioco, i turni procedono in senso antiorario.

**Attenzione!** Una partita di Mahjong è composta da 4 round di quattro mani ciascuno. Durante il primo round il "Vento di Giro" (o "vento dominante") sarà Est, poi seguirà Sud, poi Ovest ed infine Nord. Un round termina quando chi ha iniziato la partita nel ruolo di Nord avrà concluso la mano che si sta giocando nel ruolo di Est.

Si procede, quindi, alla costruzione del muro: tutte le pedine si coprono a faccia in giù e ogni giocatore costruisce, davanti a sé, due file sovrapposte di 18 pedine ciascuna. Le quattro file vengono poi avvicinate in modo da formare una “muraglia”.

## La distribuzione delle tessere

Est lancia i due dadi e conta, partendo da se stesso, in senso antiorario, i quattro muri che compongono la muraglia, fino ad individuare il muro che deve essere aperto (ad esempio, se Est ottiene 4+3=7, il muro che andrà aperto sarà quello Ovest).

Successivamente, il giocatore che occupa il lato del tavolo in cui il muro deve essere aperto lancia di nuovo i dadi. Il totale si conta sul lato del muro del giocatore sorteggiato, partendo dalla sua parte destra e procedendo verso sinistra.

Nel punto successivo all'ultima coppia contata, la muraglia viene aperta e, a partire da questa breccia, iniziano ad essere distribuite le tessere: le prime due coppie di pedine successive all'ultima contata vengono prese da Est, le due ulteriori da Sud e così via, finché tutti i giocatori hanno 12 pedine. A questo punto, ogni giocatore pescherà un'ulteriore pedina dalle coppie rimaste della muraglia, fino ad ottenere la propria mano

iniziale: Est partirà con 14 pedine mentre gli altri giocatori con 13.

Esempio: Est tira i due dadi ed ottiene 3. Il muro prescelto da cui iniziare a contare le pedine è quello di Ovest. Per stabilire il punto in cui aprire la breccia, Ovest tira i due dadi e fa 8. A partire dalla destra del muro di Ovest si contano 11 coppie di pedine (3+8), dalla dodicesima in poi Est comincia a pescare.

Per completare la preparazione, a partire dalla breccia si contano, in senso antiorario, sette coppie di pedine, che verranno separate dal resto della muraglia. Queste quattordici pedine costituiscono il “tetto” (o “muro morto”) e potranno essere pescate, in senso antiorario, per sostituire pedine di Fiori o Stagioni.

## L'inizio della partita

Il gioco parte da Est, che ha 14 pedine. Per averne 13 come gli altri giocatori, al primo turno, deve scartarne una senza pescarne un'altra.

**Attenzione!** Mentre il gioco di svolge in senso antiorario, le pedine sono pescate in senso orario.

Dopo lo scarto di un giocatore, ci sono diverse possibilità:

- Il giocatore successivo pesca la prima pedina disponibile dal muro e la confronta con quelle che ha già. Può decidere quindi se scartare la pedina appena pescata, oppure tenerla e scartarne un'altra. Le pedine scartate vengono poste al centro del tavolo.
- Il giocatore successivo utilizza la pedina scartata dall'avversario per completare una combinazione di tris, poker o scala, che dovrà esporre immediatamente, e poi scarnerà a sua volta una pedina.

3.

Un giocatore qualsiasi utilizza la pedina scartata per completare un tris o poker: il giocatore dovrà immediatamente esporre la combinazione e poi dovrà scartare. I giocatori che sono stati saltati a causa della chiamata non recuperano il turno ma il gioco riprende dal giocatore alla destra di colui che ha chiamato lo scarto.
4.

Un giocatore qualsiasi utilizza la pedina scartata per chiudere. In questo caso la pedina chiamata può essere utilizzata oltre che per un tris anche per formare una scala o una coppia. Non importa chi scarta la pedina, quando serve per chiudere essa può essere chiamata da qualsiasi giocatore.

**Attenzione!** Si può utilizzare solo l'ultima pedina scartata per realizzare una combinazione. Le altre non sono più a disposizione ma restano visibili per poter sapere quante pedine rimangono in gioco.

### Fine della partita

Lo scopo del gioco è quello di fare “Mahjong” formando con le proprie pedine quattro combinazioni di Tris (o eventualmente anche Poker) o Scale, più una Coppia.

- Coppia: due pedine uguali dello stesso seme.
- Scala (*chow*): tre pedine consecutive dello stesso seme.
- Tris (*pung*): tre pedine uguali dello stesso seme.
- Poker (*kong*): quattro pedine uguali dello stesso seme.

Quando si è al punto di Mahjong, si ha la possibilità di prendere la pedina vincente da qualsiasi giocatore, sia che serva per costituire un Tris, una Scala o anche la Coppia. Se una stessa pedina dovesse servire a più giocatori, si deve seguire la seguente gerarchia per assegnarla: Chiusura, Tris ed infine Scala.

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

Il gioco termina quando:

- Viene realizzato Mahjong.
- Nessuno ha realizzato Mahjong con tutte le pedine disponibili per il gioco (l'ultimo giocatore non deve scartare): in questo caso, non c'è vincitore.

Una volta terminata una mano, i giocatori cambiano il vento a cui sono associati, in senso antiorario: Est diventa Sud, Sud diventa Ovest, Ovest diventa Nord e Nord diventa Est.

### Il conteggio dei punti

Il giocatore che ha fatto Mahjong è l'unico che conteggia i punti, in base al valore della sua mano.

Le combinazioni formate senza raccogliere alcun pezzo scartato dagli avversari sono dette “coperte” e vengono tenute nascoste fino alla fine della mano. Le combinazioni formate raccogliendo uno scarto avversario sono dette “scoperte” e devono essere esposte.

Una mano completa può contenere sia combinazioni coperte che scoperte.

Combinazione	Punti
Due scale uguali dello stesso seme	1
Due scale uguali di semi differenti	1
Due scale consecutive dello stesso seme	1
Due scale terminali (1-2-3,7-8-9) dello stesso seme	1
Tris di 1 o di 9	1
Poker scoperto	1
Mano senza Onori	1
Stagioni e Fiori	1 (per ogni Stagione e/o Fiore)
Tris di Draghi	2
Tris del Vento di giro	2
Tris del proprio Vento	2
Due tris dello stesso valore numerico	2
Due tris coperti	2
Poker coperto	2
Mano senza Onori e Terminali	2
Mano contenente Onori o Terminali in ogni combinazione	4
Due poker scoperti	4
Mano composta da tutti tris o poker (senza scale)	6
Mano di un unico seme + Onori	6
Mano composta da tutti i semi + Onori	6
Tre scale con scarto (e.g. 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7) di tre semi diversi	6
Mano interamente scoperta	6
Tris o poker di due Draghi	6
Tre scale in sequenza progressiva (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9) di tre semi diversi	8
Tre scale uguali di semi differenti	8
Tre tris di valori numerici consecutivi (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) di tre semi diversi	8
Mano interamente formata da combinazioni di 1, 2, 3, 4 di qualsiasi seme	12
Mano interamente formata da combinazioni di 6, 7, 8, 9 di qualsiasi seme	12
Tris o poker di ogni Vento	12
Tre scale in sequenza progressiva (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9) dello stesso seme	16
Due scale terminali uguali di semi diversi + coppia di 5 di seme diverso	16
Tre scale in sequenza con scarto (e.g. 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7) dello stesso seme	16
Mano contenente un 5 in ogni combinazione	16
Tre tris uguali di semi differenti	16
Tre tris coperti	16

Combinazione	Punti
Mano composta da tutti numeri pari	24
Tre scale uguali dello stesso seme	24
Tre tris di valori numerici consecutivi (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) dello stesso seme	24
Mano interamente formata da combinazioni di 7, 8, 9 di qualsiasi seme	24
Mano interamente formata da combinazioni di 4, 5, 6 di qualsiasi seme	24
Mano interamente formata da combinazioni di 1, 2, 3 di qualsiasi seme	24
Quattro scale in sequenza con scarto (e.g. 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7, 6-7-8) dello stesso seme	32
Tre poker (coperti o scoperti)	32
Mano composta interamente da Terminali e Onori	32
Quattro scale uguali dello stesso seme	48
Quattro tris di valori numerici consecutivi (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) dello stesso seme	48
Mano composta interamente da Terminali (1 e 9)	64
Tris di tre Venti + coppia del quarto Vento	64
Tris di due Draghi + coppia del terzo Drago	64
Mano composta interamente da Onori	64
Quattro tris coperti	64
Due scale terminali uguali dello stesso seme + coppia di 5 dello stesso seme	64
Tris o poker di tutti e quattro i Venti	88
Tris o poker di tutti e tre i Draghi	88
Mano composta da pezzi di Bambù interamente verdi (2, 3, 4, 6, 8) e Draghi Verdi	88
Mano di nove pezzi (tris di 1 e di 9 + scala dal 2 all'8 + un qualsiasi pezzo a fare la coppia) di un unico seme	88
Quattro poker (coperti o scoperti)	88
Sette coppie consecutive dello stesso seme	88

Il conteggio dei punti segue le seguenti regole:

- Ogni combinazione che è implicita in un'altra non può essere conteggiata (ad esempio, ai punti per "tre scale uguali dello stesso seme" non si può aggiungere anche il punteggio per "due scale uguali dello stesso seme").
- Non è consentito cambiare una combinazione già conteggiata per avere più punti (ad esempio, "tre scale uguali dello stesso seme" non possono essere riconteggiate anche come "tre tris di valori numerici consecutivi dello stesso seme").

- Quando due o tre combinazioni della propria mano (serie, tris, poker) vengono abbinate per ottenere punti, le restanti combinazioni possono essere associate con una sola di quelle già utilizzate per ottenere ulteriori punti (ad esempio, a "tre scale uguali dello stesso seme" si può abbinare la rimanente per ottenere "scale terminali dello stesso seme").

Dopo aver calcolato il punteggio della mano vincente, gli avversari pagano il corrispettivo al vincitore, in base al modo in cui il Mahjong è stato realizzato:

Tipologia di Mahjong	Punteggio
Mahjong realizzato raccogliendo la pedina scartata da un avversario	Il vincitore riceve 8 punti da ciascun avversario. Il giocatore che ha scartato la pedina paga al vincitore il valore della mano vincente.
Mahjong realizzato pescando la pedina dal muro	Il vincitore riceve da ciascun avversario un punteggio pari al valore della mano vincente, a cui vengono aggiunti 8 punti.

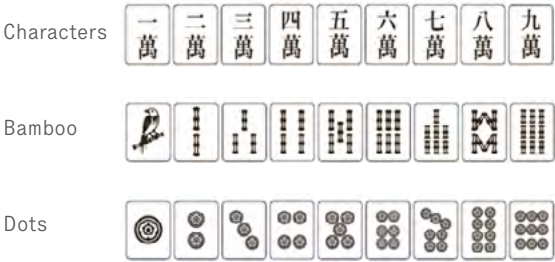
Please consider the following game instructions as indicative since local traditions and cultures may have other rules and ways of usage. Have fun!

# Mahjong

## Rules

Mahjong is a board game for 4 players. The set consists of 144 tiles:

- 108 "Suits", divided in Characters, Bamboo and Dots. Each suit consists of nine tiles numbered from 1 to 9, and each tile is repeated four times.



- 28 "Honors", divided into Winds (four tiles for each wind) and Dragons (four tiles for each dragon).



- 8 bonus tiles, divided in Flowers (four tiles depicting flower designs) and Seasons (four tiles depicting designs related to the seasons). Flowers and Seasons do not combine and only provide extra points in addition to those earned from completing a hand.



Moreover, players have access to a "wind indicator" (a die marked with the letters E-S-W-N) to keep track of the "round wind", and "scoring sticks" to tally the points throughout the game. The value to assign to the different scoring sticks is arbitrarily chosen by the players.

## The preparation of the game

Firstly, players must draw lots for their positions: by rolling dice, the player with the highest score becomes the East wind and starts the game. Proceeding counterclockwise from East, players assume the roles of South, West, and North.

Once the positions around the table are determined, turns proceed counterclockwise.

**Note!** A game of Mahjong consists of 4 rounds, each with four hands. During the first round, the round wind will be East, followed by South, then West, and lastly North. A round ends when the player who started the game in the North role concludes the hand being played in the East role.

The players then proceed to build the wall: all tiles are placed face down, and each player constructs two overlapping rows of 18 tiles in front of themselves. The four rows are then brought together to form a "wall".

## Dealing the tiles

East rolls the two dice and counts, starting from themselves counterclockwise, the four walls until the wall that needs to be opened is determined (for example, if East gets 4+3=7, the wall to be opened will be the West).

Then, the player sitting at the table side where the wall is to be opened, rolls the dice again. The total is counted on the side of the drawn player's wall, starting from his right side and proceeding to the left.

At the point following the last counted pair, the wall is opened, and starting from this breach, the tiles begin to be distributed: the first two pairs of tiles after the last counted are taken by East, the next two by South, and so on, until all players have 12 tiles. At this point, each player will draw an additional tile from the remaining pairs of the wall until they obtain their initial hand: East starts with 14 tiles, while the other players start with 13.

Example: East rolls the two dice and gets 3. The chosen

wall to start counting tiles is the West. To determine the point where to open the breach, West rolls the two dice and gets 8. Starting from the right of the West wall, 11 pairs of tiles are counted (3+8), and from the twelfth pair onward, East starts drawing tiles.

To complete the preparation, starting from the breach, seven pairs of tiles are counted counterclockwise and will be separated from the rest of the wall. These fourteen tiles form the "dead wall" and can be drawn counterclockwise to replace Flower or Season tiles.

## Starting the game

The game starts with East, who has 14 tiles. To have 13 tiles like the other players, on the first turn East must discard one tile without drawing another.

**Note!** While the game proceeds counterclockwise, tiles are drawn clockwise.

After a player discards, there are several possibilities:

- The next player draws the first available tile from the wall and compares it with their other tiles. They can decide whether to discard the newly drawn tile or keep it and discard another. The discarded tiles are placed in the center of the table.
- The next player uses the tile discarded by the opponent to complete a set of three of a kind, four of a kind, or a run, which they must immediately expose and then discard a tile themselves.

3.

Any player uses the discarded tile to complete a set of three of a kind or four of a kind: the player must immediately expose the set and then discard. Players who were skipped due to the call do not regain their turn, but the game resumes from the player to the right of the one who called the discard.
4.

Any player uses the discarded tile to win. In this case, the called tile can be used not only for a set of three of a kind but also to form a run or a pair. It doesn't matter who discards the tile; when it is used to win, it can be called by any player.

**Note!** Only the last discarded tile can be used to create a combination. The others are no longer available but remain visible to keep track of how many tiles are still in play.

### Ending the game

The aim of the game is to declare "Mahjong" by forming four sets of three of a kind (or four of a kind) or runs, and a pair.

- Pair: two identical tiles of the same suit.
- Run (*chow*): three consecutive tiles of the same suit.
- Three of a kind (*pung*): three identical tiles of the same suit.
- Four of a kind (*kong*): four identical tiles of the same suit.

When on the verge of declaring Mahjong, the winning tile can be taken from any player, whether it's needed for a set of three of a kind, a run, or even a pair. If the same tile were to serve multiple players, the following hierarchy must be followed to assign it: winning, three of a kind, and then run. If a tile is needed by two people to win, it

will be given to the one closest to the player who discarded it, following the counterclockwise order of the game.

The game ends when:

- Mahjong is declared.
- No one has achieved Mahjong with all the available tiles (the last player does not need to discard): in this case, there is no winner.

After a hand is completed, players change the wind they are associated with, counterclockwise: East becomes South, South becomes West, West becomes North, and North becomes East.

### Scoring

The player who achieves Mahjong is the only one who tallies the points based on the value of their hand.

Combinations formed without collecting any discarded tiles from opponents are called "concealed" and remain hidden until the end of the hand. Combinations formed by collecting an opponent's discard are called "exposed" and must be shown.

A complete hand may contain both concealed and exposed combinations.

Combination	Points
Two identical runs of the same suit	1
Two identical runs of different suits	1
Two consecutive runs of the same suit	1
Two terminal runs (1-2-3, 7-8-9) of the same suit	1
Pung of 1 or 9	1
Exposed kong	1
Hand without Honors	1
Seasons and Flowers	1 (for each Season and/or Flower)
Pung of Dragons	2
Pung of round wind	2
Pung of own wind	2
Two pungs of the same number	2
Two concealed pungs	2
Concealed kong	2
Hand without Honors or Terminals	2
Hand containing Honors or Terminals in every combination	4
Two exposed kongs	4
Hand consisting of all pungs or kongs (and no chows)	6
Hand formed from any of the suits + Honors	6
Hand consisting of all suits + Honors	6
Three consecutive runs with gaps (e.g. 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7) of three different suits	6
Fully exposed hand	6
Pungs or kongs of two Dragons	6
Three progressive runs (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9) of three different suits	8
Three identical runs of different suits	8
Three sets of consecutive numeric values (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) of three different suits	8
Hand entirely formed by combinations of 1, 2, 3, 4 of any suit	12
Hand entirely formed by combinations of 6, 7, 8, 9 of any suit	12
Pung or kong of each Wind	12
Three progressive runs (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9) of the same suit	16
Two identical terminal runs of different suits + pair of 5 of different suits	16
Three consecutive runs with gaps (e.g. 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7) of the same suit	16
Hand containing a 5 in each combination	16
Three pungs of the same number, one of each suit	16

Combination	Points
Three concealed pungs	16
Hand made entirely of even numbers	24
Three identical runs of the same suit	24
Three pungs of consecutive numeric values (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) of the same suit	24
Hand entirely formed by combinations of 7, 8, 9 of any suit	24
Hand entirely formed by combinations of 4, 5, 6 of any suit	24
Hand entirely formed by combinations of 1, 2, 3 of any suit	24
Four consecutive runs with gaps (3-4-5, 4-5-6, 5-6-7, 6-7-8) of the same suit	32
Three Kongs (exposed or concealed)	32
Hand composed entirely of Terminals and Honors	32
Four identical runs of the same suit	48
Four pungs of consecutive numeric values (e.g. 4-4-4, 5-5-5, 6-6-6) of the same suit	48
Hand composed entirely of Terminals (1 and 9)	64
Pungs of three Winds + pair of the fourth Wind	64
Pungs of two Dragons + a pair of the third Dragon	64
Hand composed entirely of Honors	64
Four concealed pungs	64
Two identical terminal runs of the same suit + a pair of 5 of the same suit	64
Pungs or kongs of all four Winds	88
Pungs or kongs of all three Dragons	88
Hand composed of all green Bamboo tiles (2, 3, 4, 6, 8) and Green Dragons	88
Nine-piece hand (pung of 1 and 9 + run from 2 to 8 + any piece to make the pair) of a single suit	88
Four kongs (concealed or exposed)	88
Seven consecutive pairs of the same suit	88

The scoring follows some rules:

- Any combination implicit in another cannot be counted (for example, points for "three identical runs of the same suit" cannot also include points for "two identical runs of the same suit").
- It is not allowed to re-score a combination that has already been counted for more points (for example, "three identical runs of the same suit" cannot be recounted as "three pungs of consecutive numeric values of the same suit").

- When two or three combinations in one's hand (runs, pungs, kongs) are used to score points, the remaining combinations can only be associated with one of those already used for additional points (for example, with "three identical runs of the same suit", the remaining one can be paired to form "terminal runs of the same suit").

After calculating the winning hand's score, the opponents pay the corresponding amount to the winner based on how the Mahjong was achieved:

Type of Mahjong	Scoring
Mahjong achieved by collecting the discarded tile from an opponent	The winner receives 8 points from each opponent. The player who discarded the winning tile pays the value of the winning hand to the winner.
Mahjong achieved by drawing the tile from the wall	The winner receives from each opponent a score equal to the value of the winning hand, plus an additional 8 points.



**Poltrona Frau S.p.A**  
Via Sandro Pertini, 22  
62029 Tolentino MC - Italy

Tel. + 39 0733 909.1  
Fax +39 0733 909246

[www.poltronafrau.com](http://www.poltronafrau.com)

