

# REGOLAMENTO FAENTINO

**LE PEDINE** – Sono 144 così divise: **Fiori** x 4 (Est, Sud, Ovest, Nord)

**Stagioni** x 4 (Est, Sud, Ovest, Nord)

Dall'1 al 9 x 4 **Scritti** (detti anche caratteri)

Dall'1 al 9 x 4 **Canne** (detti anche bambù)

Dall'1 al 9 x 4 **Palle** (dette anche circoli)

**Venti dell'Est** x 4

**Venti del Sud** x 4

**Venti dell'Ovest** x 4

**Venti del Nord** x 4

**Verdi** x 4 (**Draghi** verdi)

**Bianchi** x 4 (**Draghi** bianchi)

**Rossi** x 4 (**Draghi** rossi)

## PRIMA DI SEDERSI

Il tavolo sarà composto da 4 giocatori dove ognuno gioca per sé stesso.

Ogni giocatore dovrà “pescare” un biglietto sul quale sono riportati; il numero di gara e i numeri dei 2 tavoli di gioco del concorrente. Mentre sul tavolo troveranno i foglietti dove sono riportati i numeri che giocheranno in quel tavolo, uno per il primo tavolo ed uno per il secondo. Un tavolo ha la durata di 3 giri di Est.

Ogni giocatore tirerà i due dadi, chi totalizzerà il punteggio più alto sarà l'**Est**. Il giocatore Est si siederà nel posto a lui più congeniale. Alla **sua destra** siederanno nell'ordine, determinato dal punteggio più alto dei dadi,

**Sud, Ovest, Nord**. Controllare la propria posta in *fiches*., deve risultare un totale di 2000 punti.

( 1 da 1.000, 1 da 500, 4 da 100, 10 da 10)

## L'INIZIO



La prima cosa che si fa appena seduti è mischiare le pedine con le “*figure*” rivolte verso il basso.



Ogni giocatore ha a disposizione un supporto di legno chiamato **stecca**, che permette sia di sorreggere le pedine, quelle “*coperte*” rivolte a sé, che quelle “*scoperte*” visibili a tutti, sia come punto di appoggio per la costruzione del “**muro**”. Ogni giocatore costruisce il proprio **muro** raccogliendo 36 pedine formando 2 fila da 18 sormontate con le figure rivolte verso il basso. I quattro muri riuniti in quadrato vengono detti “*muraglia*”.



L'Est tira i dadi nella zona gioco cioè all'interno della muraglia e conterà, con il punteggio ottenuto, partendo dai concorrenti **verso destra**, in *senso antiorario*.(es. se il punteggio totalizzato sarà 8, la scelta cadrà sul giocatore Nord). A sua volta il concorrente scelto tirerà i dadi e conterà, con il punteggio totalizzato, le pedine del proprio muro da **destra verso sinistra**, in *senso orario*. Le due pedine terminali saranno poste sul proprio muro all'indietro



Se l'Est non fa Mah-Jong, l'Est passa al concorrente successivo. **L'Est si ferma una sola volta.**

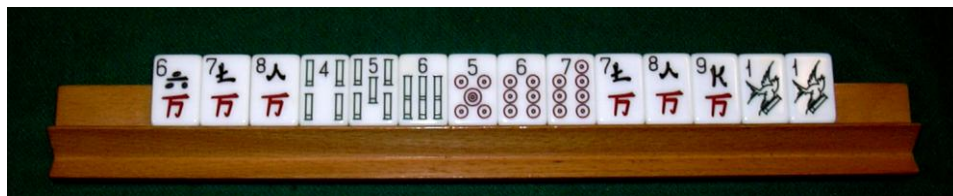
Quando un giocatore fa un tris con la pedina scartata, deve metterlo in stecca in modo che gli altri giocatori possano vederlo. Questo si dice *tris scoperto*.

Quando un giocatore "pesca" la quarta pedina uguale al tris già scoperto, la può mettere con le altre ed *andare a Fiori*, ma la pedina può anche essere chiamata dagli altri giocatori che fanno Mah-Jong. Non può essere "presa per fare Mah-Jong" se il giocatore ne "scopre" quattro contemporaneamente tutte pescate, ed anche in questo caso il giocatore deve *andare a Fiori*.

Quando si arriva nelle **14 pedine finali**, con la quindicesima scartata, **la mano va a monte**.



**I punti del Mah-Jong sono 20** che vanno sommati ai punti della "stecca"



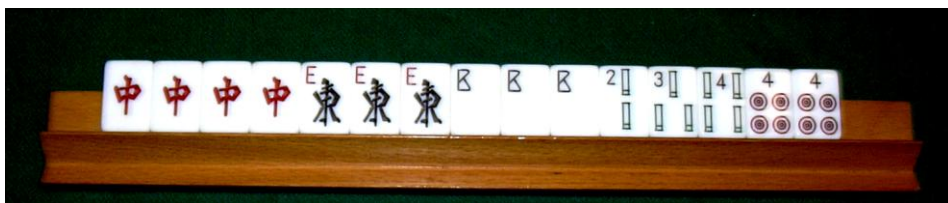
**I punti del Mah-Jong senza punti in "stecca" sono 30**

E' "massimo" (200 punti) quando:



**Si fa "colore"**

( tutte palle, canne o scritti anche se ci sono dei fiori pescati)



**Si raggiungono i 200 punti**



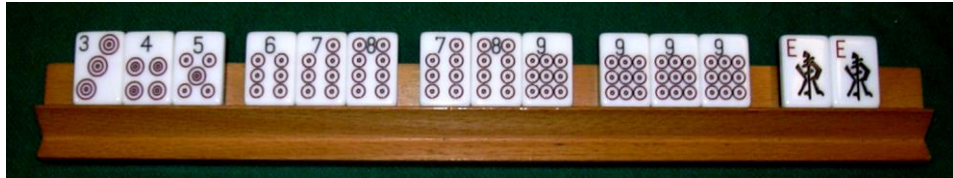
**Si fanno "tutte coppie"**







**Tris o quartone di un Drago**



**Un unico seme (palle – canne – scritti) con Venti o Draghi.**



**Tutti tris (ed una coppia)**

**Valgono due raddoppi** ( Cioè il punteggio ottenuto si moltiplica x 2 la somma ancora x 2)



**La Rosa dei Fiori** (tutti i 4 Fiori)

**La Rosa delle Stagioni** (tutte le 4 stagioni)

Naturalmente i raddoppi sono accumulabili.

Esempio se un giocatore non fa Mah-Jong ed ha 60 punti in stecca con due raddoppi ottiene  $60 \times 2 = 120 \times 2 = 240$ , ma il suo punteggio finale è dato dalla differenza tra il valore massimo 200 e i punti dell'altro giocatore ( es. se l'altro giocatore ha 80 punti vengono tolti dai 200 quindi  $200 - 80 = 120$ ).

### Simulazione di una mano

Ammettiamo che al termine di una mano i giocatori abbiano il seguente punteggio:

Est 16 con un raddoppio (il suo Fiore), Sud 32 con un raddoppio, Ovest 8 senza raddoppi, il Nord 40 senza raddoppi.

**Se fa Mah-Jong l'Est** tutti gli altri gli debbono 140 ( $16 + 20$  del Mah-Jong =  $36 \times 2$  del raddoppio =  $72 \times 2$  perché è l'Est = 144 arrotondato 140). Le altre stecche saranno così pagate: Il Sud riceve 50 dall'Ovest ( $32 \times 2$  del raddoppio 64 arrotondato  $60 - 10$  (8 arrotondato a 10 dell'Ovest) = 50. E 20 dal Nord ( $60 - 40 = 20$ ) Il Nord riceve 30 dall'Ovest ( $40 - 8 = 32$  arrotondato a 30).

**Se Mah-Jong lo fa il Sud** riceve da tutti 100 ( $32 + 20$  del Mah-Jong =  $52 \times 2$  del raddoppio = 104 arrotondato a 100. L'Est riscuote dall'Ovest 50 ( $16 \times 2$  del raddoppio  $32 \times 2$  del raddoppio Est = 64 arrotondato a 60 -  $10 = 50$ ) e 20 dal Nord ( $64 - 40 = 24$  arrotondato a 20). Il Nord riscuote 30 dall'Ovest ( $40 - 8 = 32$  arrotondato a 30).

**Se fa Mah-Jong l'Ovest** riscuote da tutti 30 ( $8 + 20$  del Mah-Jong =  $28$  arrotondato a 30). L'Est è in pareggio con il Sud ( $60 - 60 = 0$ ), mentre riscuote 20 dal Nord ( $60 - 40 = 20$ ) così pure il Sud dal Nord ( $60 - 40 = 20$ ).

Se **Mah-Jong lo fa il Nord** riscuote da tutti 60 (40+20 del Mah-Jong = 60) L'Est e Sud sono pari, e tutti e due riscuotono 50 dall'Ovest (60-10=50)

## ERRORI E PUNIZIONI

Se un giocatore si trova con **12 pedine in stecca**, *non può fare Mah-Jong* ma al termine della mano può contare i punti totalizzati.

Se un giocatore si trova con **14 pedine in stecca**, **non può fare Mah-Jong** ed al termine della mano non può contare i punti totalizzati.

La regola originale era che” **il giocatore che chiamava il Mah-Jong, non avendolo, doveva pagare un massimo a tutti** (in questo caso le gare potevano essere falsate da un giocatore che si comportava scorrettamente chiamando appositamente il Mah-Jong senza averlo per favorire un compagno). Oggi questa regola è sostituita dalla seguente:

**Il giocatore che chiama Mah-Jong (senza averlo) arriva in fondo alla mano con 0 punti. Chi invece non chiama Mah-Jong e mette anche le pedine in stecca come se avesse “chiuso”ma non ha Mah-Jong, terminerà comunque la mano con le pedine in stecca (escluse quelle “calate” in precedenza), ma a fine mano totalizzerà punti 0.**

**Il giocatore che** rovescerà le pedine della stecca all'interno del tavolo, *non potrà più fare Mah-Jong* (non potendo più rimetterle in stecca) ma terminerà la mano giocando quelle pedine rimaste oppure pescando e scartando totalizzando, a fine mano, **solo i punti rimasti sulla stecca.**

**Se il giocatore rovescia le pedine** verso di sé, potrà rimetterle in stecca e **potrà fare Mah-Jong.**

Il giocatore che **per qualsiasi motivo distrugge il muro** non rendendolo più giocabile, **dovrà pagare gli altri del tavolo**, che non hanno commesso errori, **come se avessero fatto Mah-Jong.**

Il giocatore che pesca all'inizio della mano un Fiore oppure una Stagione e lo espone in stecca, deve **andare a Fiori** e dire <**Avanti i Fiori**>.

Chi si dimentica di andare a Fiori rimarrà con una pedina in meno e *non potrà fare Mah-Jong.*

**Il Nord** essendo l'ultimo deve andare a Fiori entro il suo turno successivo sempre che **un altro giocatore non lo preceda.** Altrimenti rimane con una pedina in meno.

Chi va a Fiori deve assicurarsi che il giocatore che lo precede abbia detto *“Avanti i Fiori”* perché se va a Fiori anticipatamente si tiene la pedina e va a Fiori al suo turno ritrovandosi così con una pedina in più e non potrà più fare Mah-Jong e tantomeno saranno validi i punti in stecca.

Durante il gioco un giocatore che pesca un Fiore o Stagione oppure costruisce un quartone, **deve andare a Fiori entro il suo turno successivo sempre che un altro giocatore non lo preceda nell'andare a Fiori.** Se ciò non succede rimane con una pedina in meno quindi non potrà più fare Mah-Jong.

Se un giocatore erroneamente **chiama o prende una pedina dallo scarto** poi si accorge dopo aver scartato che **ha commesso un errore**, il giocatore *non potrà più fare Mah-Jong.* ( 5-5-8) – (3-4-6)

Se un giocatore **pesca da un punto sbagliato del muro e scarta** ed in seguito gli altri giocatori se ne accorgono la mano continua ed il giocatore che ha fatto l'errore si tiene la pedina ma termina la mano con **0 punti.**

Se un giocatore al termine della mano **si sbaglia a contare i propri punti**, una volta gettata la stecca, **i punti rimangono tali.**

I giocatori devono tenere le pedine sulla stecca fino al proprio totale pagamento. Qualora ciò non succeda al giocatore gli verranno attribuiti 0 punti.

Qualora a fine giro non torni il conteggio dei punti, quest'ultimi vengono divisi fra i giocatori. Esempio: se mancano 100 punti verranno così distribuiti: 30 punti ai tre giocatori che hanno totalizzato il punteggio più basso e 10 punti al giocatore col punteggio più alto. Se invece ci sono 100 punti in più, si detraggono 30 punti ai giocatori che hanno totalizzato il punteggio più alto e 10 al giocatore col punteggio più basso.