

REGOLAMENTO RAVENNATE 200/400

L'INIZIO

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



Ogni giocatore può sedersi nel posto a lui più congeniale
La prima cosa da fare appena seduti è mischiare le pedine con le “figure” rivolte verso il basso.



Ogni giocatore costruisce il proprio **muro** raccogliendo 36 pedine sormontandone 18.
I quattro muri riuniti in quadrato vengono detti anche “*muraglia*”.



Ogni giocatore tira il dado da 20 facce, chi ottiene il punteggio più alto è l'**Est**, automaticamente **girando verso sinistra** in senso orario gli altri saranno il **Sud**, l'**Ovest**, il **Nord**.

A questo punto l'**Est tira i due dadi**, il punteggio di quello da 20 facce indica la posizione delle pedine nel muro, quello da 6 facce indica il muro (es. il dado 20 fa 15 il dado 6 fa 2 = 15 nella seconda quindi l'Est preleverà nella stecca del Sud la sedicesima e diciassettesima coppia, contando da sinistra verso destra). Essendoci un tempo per terminare le 8 mani previste, quest'ultima operazione fa risparmiare qualche minuto.

Non si può gettare i dadi fuori dalla “zona gioco” cioè all'esterno della muraglia, questo per rendere possibile a tutti di controllare il punteggio ottenuto.

Le ultime pedine saranno sormontate all'indietro, poi si conteranno **20 pedine, (10 coppie)** le quali indicheranno la fine del gioco. Da queste ultime si pescheranno fiori e quartoni (poker) e **non saranno sostituite con altre**.

L'Est sarà il primo a prendere le proprie pedine dal muro e a *metterle* nella propria stecca.

Ne prenderà, sempre alternato con gli altri giocatori **4+4+4+la prima e la quinta** (prima e terza della fila superiore). Mentre gli altri, seguendo l'ordine Sud, Ovest, Nord, ne prenderanno **4+4+4+1** seguendo sempre il senso orario.

Partendo dall'Est e sempre in senso orario, chi ha pescato dei **Fiori** o delle **Stagioni**, e vuole mettere le pedine nella stecca visibili a tutti e andare a prendere tante pedine per quelle scoperte nella parte del **muro sormontato** in precedenza. Quando le pedine sono pari (senza nessuna che sormonti) il giocatore che ha un fiore, **sormonterà le due pedine ma prenderà la seconda**. Se il successivo ha un solo fiore prenderà quella rimasta, se ha due fiori prenderà quella rimasta, sormonterà le altre due e prenderà la seconda.

Il concorrente dopo che è “*andato a fiori*” deve dire <**Avanti Fiori**> come pure il concorrente che non ne ha.

Chi ha “**un poker**” (o “*quartone*”), 4 pedine uguali, se vuole “*scoprirli*” cioè metterli in stecca visibili può andare a fiori dopo che tutti gli altri hanno prelevato le pedine dei propri fiori, **non deve** aspettare il proprio turno di gioco.

L'Est paga doppio e riscuote doppio. (vedremo in seguito come)

LO SCOPO

In una gara si disputano **tre turni di gioco** composti ognuno da **8 mani** con l'**Est che passa sempre**. Ogni turno ha la durata di **50 minuti** salvo diversa disposizione del comitato organizzatore. Chi tiene l'orologio, che generalmente è un contasecondi che parte da 50 e suona a 0, darà il via quando tutti giocatori dei tavoli presenti saranno andati a fiori. Darà poi il tempo di gioco quando mancano circa **5 minuti** al termine, infine quando l'orologio suona verrà detto un

“**terminare**”, ciò vuol dire che bisogna concludere la mano in corso quindi terminare anche se qualche tavolo ha fatto delle mani in meno. Viene considerata “**mano in corso**” quando il **giocatore Sud ha scartato**..

Il Regolamento ravennate prevede anche il gioco col “**morto**”, cioè uno tavolo con soli tre giocatori: **si disputeranno sempre due giri di Est** che equivalgono a solamente 6 mani. Nei tavoli da tre il “**morto**” **paga i Mah-Jong ma non le stecche**.

Ogni giocatore pescherà una scheda sulla quale dovrà **scrivere il proprio nome ed il vento** di inizio gioco. Su tale scheda sono indicati: il numeri dei tre tavoli di gioco, ed il numero delle mani per ogni tavolo vicino al numero ogni concorrente dovrà scrivere il proprio punteggio di mano.

Sempre nella scheda c'è una colonna dei numeri di gara di ogni concorrente del tavolo, a fine tavolo in questa colonna saranno segnati i punti dei quattro giocatori ed il totale dovrà dare 8.000. Infine nella colonna a destra ci sarà la propria colonna dove segnare i punteggi dei tre tavoli e di conseguenza il punteggio finale. Questa scheda serve, oltre che per il proprio punteggio finale, in caso di contestazioni a “**rifare**” il pagamento dei punti dell'intero tavolo, questo però solamente se tutti i giocatori segneranno sempre sulla scheda il proprio punteggio di mano.

Si fa **Mah-Jong** quando si formano **quattro gruppi da tre ed una coppia**. I “*gruppi*” possono essere “**tris**” (dello stesso seme) **scale** (dello stesso seme) o **quartoni** (dello stesso seme)

Anche la **coppia** deve essere dello stesso seme.



Si fa **Mah-Jong** anche quando si hanno **7 coppie** di pedine uguali a 2 a 2, di cui 6 coppie tutte pescate, mentre l'ultima pedina, per la formazione della settima coppia si può anche “**chiamare**”.

In un **Mah-Jong** di coppie se il giocatore ha in stecca un quartone coperto lo può fare valere come due coppie: naturalmente se non fa **Mah-Jong** può “*metterle tutte in stecca*” per il conteggio dei punti, il solo **quartone coperto**.

Si fa Mah-Jong anche quando si hanno tutte pedine “di punta” (o di testa)

IL GIOCO

Quando un giocatore “*scarta*”, una volta che la pedina ha toccato il tavolo, anche se non vista dagli altri giocatori, è considerata “*scartata*” e **non può più essere presa dallo stesso giocatore**.

La pedina “*scartata*” può essere “*presa*” dal giocatore che ha in stecca la “coppia” o il “tris” della stessa pedina chiamando con un “*mè*”, e da chi fa **Mah-Jong**, quest'ultimo ha la precedenza su tutti. **Non può essere presa dal giocatore di mano** per fare una scala se non per fare Mah-Jong.

Chi fa Mah-Jong deve chiamare obbligatoriamente **fermare il gioco**, chiamando **Mah-Jong** o **Mè** oppure **esporlo se di mano**.

Se due giocatori fanno Mah-Jong con la stessa “*pedina scartata*” **la mano va a monte** e si rifà senza che l'Est giri.

Se una mano **va a monte 2 volte consecutive** l'Est passa.

Non è permesso “**chiamare**” una pedina quando il concorrente successivo **ha già pescato e messo in stecca** una pedina dalla muraglia.

E' buona norma lasciare qualche secondo di tempo prima di andare a pescare la propria pedina dalla muraglia.

Quando un giocatore fa un tris con la pedina scartata, deve metterlo in stecca in modo che gli altri giocatori possono 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* Quando si arriva nelle pedine rimaste tra quelle 20 messe da parte inizialmente, **con l'ultima che può non essere scartata, la mano va a monte**.

L'EST dopo ogni mano passa sempre a meno che non vada “a monte” una volta.

I punti del Mah-Jong sono 20 che vanno sommati ai punti della “stecca”



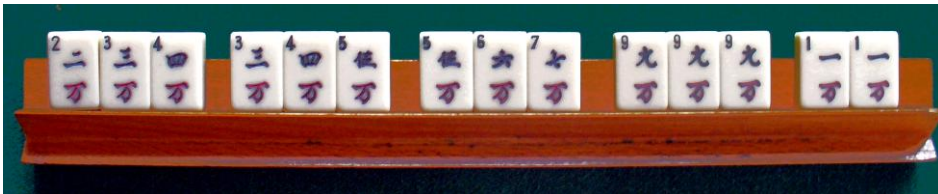
I punti del Mah-Jong senza punti in “stecca” sono 30



E’ “**Massimo**” (200/400 punti) quando:

Si fa “*colore*”

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



si fa Mah-Jong con tutte pedine di punta (o testa)



Si fanno “tutte coppie”



Si fanno “tutti tris e coppia di testa”



Chi ha fatto Mah-Jong **riscuote le fiches** dagli altri tre giocatori in base ai punti ottenuti.

Gli altri tre si regolano tra di loro pagando la **differenza dei punti**.

I punti vengono arrotondati solo dopo il conteggio (36-14=22=20)

L'Est, se non fa Mah-Jong, raddoppia solo se ha il punteggio superiore (Est 28-Ovest 16=12x2=24=20. Se è inferiore paga doppio (Ovest 28 – Est 16=12x2=24=20)

SIMULAZIONE DI UN PUNTEGGIO DI FINE MANO

Ammettiamo che i punti in stecca di una mano siano i seguenti: Est 14 con un raddoppio, Sud 22 con un raddoppio, Ovest 18 con un raddoppio, Nord 40 senza raddoppi.

Se fa Mah-Jong l'Est, tutti pagheranno 140 (14+20 del Mah-Jong =34x raddoppio = 68x2 perché è l'Est = 136 che viene arrotondato a 140. Il Sud riscuote 10 dall'Ovest (44-36=8 arrotondato 10) mentre è a pari col Nord (44-40=4 arrotondato a 0) così pure sono pari il Nord e Ovest (40-36=4 arrotondato a 0)

Se fa Mah-Jong il Sud riscuoterà 22+20 del Mah-Jong = 42 x il raddoppio 84 arrotondato ad 80 per l'Ovest ed il Nord, mentre l'Est pagherà 84x2 perché paga doppio cioè 168 arrotondato a 170. I conteggi delle stecche risulteranno i seguenti:

L'Ovest riscuoterà 20 dall'Est (36-28=8x2 perché l'Est paga doppio=16 arrotondato a 20. Sempre L'Ovest sarà a pari con il Nord (40-36=4 arrotondato 0) Mentre il Nord riscuoterà 20 dall'Est (40-28=12x2 perché l'Est paga doppio=24 arrotondato a 20).

Se il Mah-Jong lo fa l'Ovest riscuote 80 dal Sud e dal Nord (18+20=38x il raddoppio 76 arrotondato ad 80), mentre riscuote 150 dall'Est (76x2=152 arrotondato a 150). Le altre stecche saranno così pagate: Il Sud riscuote dall'Est 30 punti(44-28=16x2=32 arrotondati a 30) mentre è a pari con il Nord (44-40=4 arrotondato a 0)Mentre il Nord riceverà 20 dall'Est (40-28=12x2 perché l'Est paga doppio = 24 arrotondato a 20.)

Infine se fa Mah-Jong il Nord riscuoterà 60 (40+20=60)da Sud e Ovest mentre riscuoterà 120 dall'Est che paga doppio. Così il pagamento delle stecche. Il Sud riscuoterà 10 dall'Ovest e 30 dall'Est, mentre l'Ovest ne riscuoterà 20 dall'Est. Come avete visto in questo caso l'Est paga sempre doppio meno nel caso che faccia Mah-Jong senza quindi far valere il proprio raddoppio iniziale.

Se invece prendiamo un altro punteggio: 32 l'Est con un raddoppio, 22 il sud con un raddoppio, 18 l'Ovest con un raddoppio 40 il Nord senza raddoppi, ammettendo che il Mah-Jong lo faccia l'Ovest, l'Est pagherà 150 all'Ovest (18+20=38x il raddoppio =76x2 perché paga doppio = 152 arrotondato a 150) ma riscuoterà 90 dal Sud (32x il raddoppio = 64-44=20x2 del raddoppio iniziale = 40) e 50 dal Nord (64-40=24x2 del raddoppio iniziale = 48 arrotondato a 50). Mentre Nord e Sud sono pari.

Quindi il raddoppio iniziale dell'Est vale, oltre che nel fare Mah-Jong quando nel conteggio delle stecche l'Est risulta superiore agli altri senza il raddoppio stesso.

I PUNTI

	SCOPERTI		COPERTI	
	Tris	Quartoni	Tris	Quartoni
2-3-4-5-6-7-8	2	8	4	16
1 – 9	4	16	8	32
Draghi (colori)	4	16	8	32
Venti	4	16	8	32
Coppia di Draghi		2		
Coppia del proprio Vento		2		
Fiori		4		
Stagioni		4		

I RADDOPPI

Valgono un raddoppio (Cioè si moltiplica x 2 il punteggio ottenuto)

Il proprio Fiore La propria Stagione.



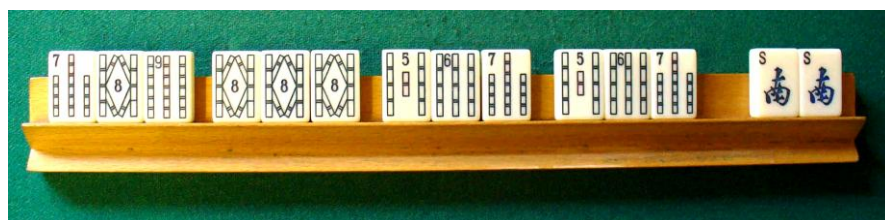
Tris o quartone del proprio Vento



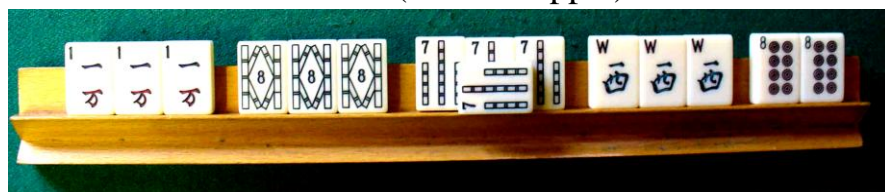
Tris o quartone di un Drago



Un unico seme (palle – canne – caratteri) c Draghi o il proprio Vento (anche solo la coppia. Giocatore Sud)



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.

ERRORI E PROVVEDIMENTI

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 per chi chiama Mah-Jong e non l'ha, era: **il giocatore doveva pagare un massimo a tutti**, ma in questo caso le gare potevano essere falsate da un giocatore poco corretto che chiamava appositamente il Mah-Jong senza averlo per far vincere i compagni. Questa regola viene sostituita dalla seguente:

Il giocatore che chiama Mah-Jong, 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 “getterà la stecca” cioè 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 “getta la stecca” all’esterno, cioè verso di sé, potrà rimettere in stecca le pedine e **potrà fare Mah-Jong.**

Se un giocatore dopo la “chiamata di un Mah-Jong” **va a vedere nelle pedine gioco,** quindi **distrugge la stecca,** ed il giocatore che ha chiamato Mah-Jong non ce l’ha, questo giocatore dovrà pagare gli altri 2 giocatori 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 prima che **un altro giocatore lo preceda ed entro il suo prossimo turno di gioco.**

Quando un giocatore pesca un Fiore o una Stagione durante lo svolgimento del gioco, **deve andare a Fiori prima che un altro giocatore lo preceda** ma e sempre **entro il suo prossimo turno di gioco..** Questo vale anche **per i quartoni.**

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

Se un giocatore chiama una pedina poi la rifiuta, o ammette lo sbaglio oppure deve **far vedere la chiamata.**

Se un giocatore **pesca da un punto sbagliato del muro e scarta,** se in seguito gli altri giocatori se ne accorgono la mano continua ed il giocatore che ha fatto l’errore 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. Qual’ora ciò non succeda al giocatore gli verranno attribuiti 0 punti.

Un giocatore ha un lasso di tempo per pensare il proprio svolgimento di gioco: sarebbe gradito **non superasse i 15 – 20 secondi.**