

MAH JONG



MATERIAL DO JOGO

- 144 cartas de Mah Jong
- 108 fichas de cartão



Um dos jogos chineses mais difundidos em todo o mundo é o *Mah Jong*, que pode ser jogado com peças ou com cartas. O baralho de Mah Jong tem naipes e símbolos chineses, bastante originais e muito diferentes dos encontrados nos baralhos ocidentais. Mas apesar de sua originalidade, o Mah Jong tem características semelhantes às de alguns jogos ocidentais, como o *Pif-Paf* e a *Canastra*.

O jogo

O Mah Jong é uma disputa entre vários jogadores (o número ideal é de quatro pessoas), cujo objetivo é *bater*, isto é, fazer *Mah Jong*. Para isso, é preciso que cada jogador organize suas cartas em trincas ou quadras, até que nenhuma delas esteja sobrando.

Da mesma forma que no *Pif-Paf*, o número de cartas da *mão* para bater é invariável e, em sua vez, os jogadores podem comprar uma carta do *monte* (formado pelas cartas que não foram distribuídas) ou a carta de cima do *bagaço* (formado pelos descartes dos jogadores). Finalmente, desde que seja para bater, os jogadores podem utilizar uma carta descartada mesmo que não esteja na sua vez de jogar.

Da mesma forma que na *Canastra*, só é permitido comprar do *bagaço* para fazer um jogo, que deve ser *arriado* — isto é, aberto na mesa, em frente ao jogador.

Além disso, existem cartas especiais, cuja simples posse vale um certo número de pontos.

Tais semelhanças, contudo, são apenas superficiais, pois o Mah Jong apresenta inúmeras peculiaridades, tanto no baralho com que é jogado como no cartão e no sistema de marcação de pontos.

O baralho

As cartas do Mah Jong, no total de 144, dividem-se em *cartas comuns* (108 cartas), *honras simples* (16 cartas), *honras superiores* (12 cartas) e *honras supremas* (8 cartas). As *cartas comuns* (ver *Figura 1*) são numeradas de 1 a 9 e divididas em 3 naipes, chamados *rodas*, *bambus* e *chinas*. No baralho de Mah Jong existem 4 de cada uma dessas cartas; e, como são 9 cartas diferentes, existem 36 cartas de cada naipe, o que dá um total de 108 cartas para 3 naipes (36 cartas x 3 naipes = 108).

MAH JONG

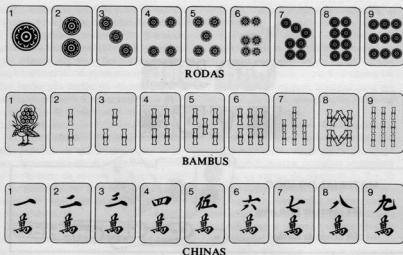


Figura 1

As honras simples são chamadas ventos e não se vinculam nem a naipes nem a números. São quatro os ventos: **Leste**, **Sul**, **Oeste** e **Norte**, identificados por caracteres chineses e tendo cada um deles uma letra correspondente à inicial do respectivo ponto cardeal colocada no canto superior esquerdo da carta: **N** = Norte; **S** = Sul; **L** = Leste; **O** = Oeste (ver Figura 2). No baralho de Mah Jong existem 4 cartas para cada vento, totalizando 16 cartas.

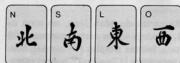
lho) e o **dragão verde** (também representado por um ideograma chinês, mas em verde). (Ver Figura 3.)

No baralho de Mah Jong existem 4 cartas para cada **dragão**, totalizando 12 dessas cartas.



DRAGÕES

Figura 3



VENTOS

Figura 2

As honras superiores são os **dragões**, em número de 3 e identificados pela cor: o **dragão branco** (cuja carta é totalmente branca), o **dragão vermelho** (representado por um ideograma chinês em verme-

Finalmente, temos as honras supremas, que são as flores e as estações. No baralho de Mah Jong existem 4 flores (ameixa, orquídea, bambu e crisântemo) e 4 estações (primavera, verão, outono e inverno), perfazendo ao todo 8 honras supremas.

Tanto as flores como as estações são representadas por desenhos, e são numeradas de 1 a 4 (ver Figura 4).

MAH JONG



FLORES



ESTAÇÕES

Figura 4

Não há nenhuma ordem e nem relação hierárquica entre as honras durante a fase de carteio. Para a marcação de pontos, entretanto, há uma relação de valor entre elas, estabelecendo-se uma equivalência entre os números de cada uma das honras supremas, e cada um dos 4 ventos que é a seguinte: 1 = Leste, 2 = Sul, 3 = Oeste, 4 = Norte. A utilização desta equivalência é explicada na *Tabela de pontos*, que se acha nas páginas centrais deste folheto.

O início do jogo

Para começar o jogo, os jogadores distribuem-se em volta da mesa, de acordo com os pontos cardeais, conforme indicado na *Figura 5*.

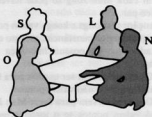


Figura 5

Atenção: Observe que, para efeito do Mah Jong, os pontos cardeais não se encontram em sua posição real, havendo uma troca entre o Leste e o Oeste. Se o número de jogadores for maior do que 4,

os excedentes ficam sem ponto cardeal; e, no caso de haver apenas três jogadores, retira-se o **Vento Sul** do jogo.

No Mah Jong, o carteador (jogador que distribui as cartas) é *sempre* o jogador de Leste, ao qual cabe também a função de *banqueiro*. O banqueiro distribui as cartas e, se ninguém fizer *Mah Jong* durante uma *mão* do jogo — isto é, se o baralho se esgotar sem ninguém bater —, mantém-se o mesmo banqueiro na *mão* seguinte.

Dessa forma, a posição dos jogadores permanecerá a mesma até que alguém consiga fazer Mah Jong, mas nenhum jogador poderá ser banqueiro por mais de 3 vezes seguidas.

Atenção: O primeiro banqueiro é escolhido por meio de sorteio, que pode ser feito com um dado (quem obtiver o maior ponto será o banqueiro) ou de qualquer outra forma.

Quando alguém *bate* — isto é, faz Mah Jong —, faz-se o acerto de contas e a banca passa para o primeiro jogador à direita do banqueiro, e o antigo Sul torna-se Leste (isto é, banqueiro), o Oeste torna-se Sul, e assim por diante, com todos os jogadores assumindo a posição Leste e a função de banqueiro.

Uma partida de Mah Jong só termina quando o jogador que foi o primeiro banqueiro volta a assumir esta função. Dessa maneira, uma partida disputada por 4 jogadores compreende, no máximo, 4 Mah Jongs e um número variável de *mãos*, pois é muito comum que o banqueiro acabe sem que ninguém faça Mah Jong, repetindo-se então o carteio sem mudar o banqueiro.

Entretanto, se um jogador for banqueiro por três *mãos* consecutivas, sem que ninguém faça Mah Jong, então ele passa a função para o primeiro jogador à sua direita.

Portanto, se o número mínimo de *mãos* de uma partida é de 4 (para 4 jogadores), o número máximo é de 12.

O carteio

O banqueiro, depois de embaralhar, pede que o jogador *Norte* corte o baralho

MAH JONG

e, em seguida, distribui as cartas começando pelo jogador *Sul*. Ele deve dar 13 cartas a cada jogador, e é usual distribuí-las duas a duas e uma só na última rodada. O banqueiro, porém, dá mais uma carta para si mesmo, ficando com 14 cartas.

Finalmente, sem virá-las, o banqueiro retira mais 14 cartas do baralho, que formam um monte e ficam fora do jogo. A finalidade destas cartas que não entram em jogo, chamadas de *últimas 14*, é impedir que, ao se esgotar o baralho, algum jogador possa saber com certeza as cartas que faltam sair.

Ao terminar o carteio, portanto, devem existir:

- 13 cartas em mãos de cada jogador, com exceção do banqueiro, que tem 14 cartas;
- 14 cartas fechadas, colocadas à parte e fora do jogo;
- o *monte* formado pelas cartas restantes, que fica no centro da mesa.

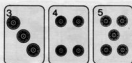
As combinações simples

No desenvolvimento do jogo, os disputantes irão tentando formar combinações de cartas que permitam fazer Mah Jong ou que valham pontos. Essas combinações, chamadas *simples*, são quatro e estão exemplificadas na *Figura 6*.

CHAU: é uma sequência de 3 cartas comuns do mesmo naipe como, por exemplo, 3, 4 e 5 de rodas, 7, 8 e 9 de bambus e 1, 2 e 3 de chinás. Os *chaus* são sequências de *apenas 3 cartas* e não valem pontos, servindo apenas para tornar mais fácil fazer Mah Jong. Por isso, os jogadores mais experientes costumam jogar sem *chaus*, para dar maior interesse ao jogo.

PONG: é a trinca formada por 3 cartas iguais como, por exemplo, 3 *dragões verdes*, 3 *chinás de número 7* e 3 *ventos Norte*.

KONG: é a quadra formada por 4 cartas iguais como, por exemplo, os 4 *bambus de número 1* (carta ilustrada com a figura de um pássaro), os 4 *chinás de número 1*, os 4 *ventos Sul* e os 4 *dragões brancos*.



CHAU



PONG



KONG



PAR

Figura 6

PAR: é a combinação formada por 2 cartas iguais como, por exemplo, 2 *bambus de número 2* ou 2 *rodas de número 3*. O par só serve para fazer Mah Jong, e em cada Mah Jong só pode haver *um único* par.

Atenção: Os pongs e kongs valem pontos em qualquer circunstância, mesmo que o jogador que os possua não faça Mah Jong.

Os *chaus* podem ser usados para fazer Mah Jong, mas não valem pontos.

Os *pares* servem para fazer Mah Jong, e só valem pontos se o jogador que os possuir fizer Mah Jong.

Assim, o Mah Jong feito com *combinações simples* é sempre composto de quatro ou cinco jogos como, por exemplo, 2 kongs e 2 chaus; ou 2 pongs, 2 chaus e 1 par. No Mah Jong um jogador utiliza sempre 14 cartas para bater, embora ele possa ter, além dessas 14 cartas,

algumas cartas adicionais abertas, como veremos mais adiante.

Desenvolvimento do jogo

Como você já pode observar, as **honras supremas (flores e estações)** não entram nas combinações simples. Elas são cartas especiais, e assim que os jogadores recebem suas cartas, devem verificar se entre elas existe alguma **flor** ou **estação**. Se houver, o jogador deve *arriá-las* — isto é, abrir na mesa, à sua frente, todas as **flores e estações** (que tiver recebido, pois essas cartas valem pontos especiais). Em seguida, o jogador deve substituir a(s) honra(s) arriada(s) por outra(s) carta(s) tirada(s) do monte. Essa troca deve começar pelo banqueiro, seguindo para o jogador Sul (à sua direita), e assim por diante.

Durante o desenrolar do jogo, se um jogador retirar do monte uma **honra suprema**, ele deverá proceder da mesma maneira — isto é, deve “arriá-la” e retirar uma nova carta do monte.

Distribuídas as cartas, e feita a primeira reposição das cartas trocadas pelas **honras supremas**, inicia-se o jogo. Cada jogador troca então 2 cartas por outras 2 cartas com os jogadores colocados a seu lado, não fazendo isso apenas com o jogador sentado à sua frente. Essa troca começa com o banqueiro, que troca cartas com o *Sul*; em seguida, o *Sul* troca cartas com o *Oeste*; o *Oeste* troca com o *Norte*; e o *Norte*, finalmente, troca com o banqueiro.

Quando os jogadores fazem a troca, devem fazê-la sem ver as cartas que vai receber — ou seja, a troca de cartas é feita simultaneamente.

O jogo começa com o banqueiro descartando uma carta. A vez de jogar passa então ao 2.º jogador (*Sul*), que pode optar entre comprar do monte ou comprar a carta que foi jogada pelo banqueiro (*Leste*).

Entretanto, ele só pode pegar a carta de *Leste* se formar com ela um jogo (**chau**, **pong** ou **kong**), que deve ser “arriado” (aberto, à sua frente). Assim, uma carta comprada no monte de descartes

(“bagaço”) nunca é levada à mão, pois o jogador que a compra deve “arriá-la” diretamente com o jogo que fez.

Atenção: Não é permitido arriar um *par*, o que só pode ser feito quando um jogador faz *Mah Jong* — isto é, bate. Portanto, só se pode comprar do “bagaço” para formar um par quando o jogador faz *Mah Jong* com ele.

A vez de jogar de cada um dos jogadores vai se sucedendo no sentido anti-horário, e cada jogador deve anunciar em voz alta qual a carta que está descartando. Feito isso, o jogador seguinte pega a carta descartada para “arriar” um jogo, ou, então, compra uma carta do monte. Desse modo vai sendo formado um “bagaço” pelas cartas descartadas, que ficam abertas na mesa, mas não podem ser consultadas pelos jogadores. Portanto, as cartas do “bagaço” não voltam ao jogo, pois somente a carta de cima pode ser comprada.

À medida que o jogo vai se desenvolvendo, as cartas “arriadas” são estendidas na horizontal, à frente de cada um dos jogadores. Quando “arria” um **kong**, o jogador deve comprar uma carta do monte.

Isso acontece todas as vezes em que se faz um **kong** com uma carta comprada do “bagaço”. Mas, se o jogador fizer um **kong** com uma carta comprada do monte, ele pode mantê-lo fechado na mão (caso em que *não* tem direito a comprar outra carta) ou, se preferir, pode “arriá-lo” (caso em que deverá comprar outra carta do monte).

Se um jogador tiver um **pong** “arriado” (aberto na mesa, à sua frente), ele pode transformá-lo em **kong**, mas somente se comprar *do monte* a carta necessária.

Ou seja, não é permitido comprar uma carta do “bagaço” (monte de descarte) para fazer um **kong** a partir de um **pong** “arriado”. Isso porque só se pode comprar do “bagaço” para “arriar” um jogo e, no caso, o **pong** já fora “arriado”. Mas se o jogador tiver um **pong** fechado na mão, ele pode comprar do “bagaço” a carta com a qual fará o **kong**.

TABELA DE CONTAGEM DE PONTOS

COMBINAÇÕES QUE VALEM PONTOS

A) Combinações que valem pontos para qualquer um dos jogadores, tenha ele feito ou não Mah Jong

PONTOS

Aberto Fechado

1 - qualquer <i>chow</i> ou par		Não vale pontos
2 - <i>pong</i> de 2 a 8 em qualquer naipe	 2 pontos	4 pontos
3 - <i>pong</i> de números extremos (1 e 9) ou de qualquer <i>Vento</i> ou <i>Dragão</i>	 4 pontos	8 pontos
4 - <i>kong</i> de 2 a 8 em qualquer naipe	 8 pontos	16 pontos
5 - <i>kong</i> de números extremos (1 ou 9) ou de qualquer <i>Vento</i> ou <i>Dragão</i>	 16 pontos	32 pontos
6 - qualquer <i>Flor</i> ou <i>Estação</i>		4 pontos

B) Combinações que valem pontos somente quando realizadas pelo jogador que fez Mah Jong

1 - Par de qualquer <i>Dragão</i>		2 pontos
2 - Par do <i>Vento</i> do próprio jogador		2 pontos
3 - Par do <i>Vento</i> do banqueiro (Leste)		2 pontos

NOTA - Se é o banqueiro que faz Mah Jong, usando um par de *Vento Leste*, ele tem direito a 4 pontos.

C) Bonificações para o jogador que faz Mah Jong

1 - Por fazer Mah Jong com uma carta descartada		20 pontos
2 - Por fazer Mah Jong com uma carta do monte		22 pontos
3 - Por fazer Mah Jong usando uma única carta possível (todas as cartas similares já tendo sido descartadas)		24 pontos
4 - Por fazer Mah Jong usando a última carta do monte		30 pontos
5 - Por não possuir nenhum <i>chow</i>		10 pontos
6 - Por não possuir nenhuma carta de <i>Bambu</i> , <i>Roda</i> ou <i>China</i>		10 pontos

COMBINAÇÕES QUE DÃO "DOBRES"

- 1 — A posse de um *pong* ou um *kong* de qualquer *Dragão* 1 dobre (total de pontos x 2)
- 2 — A posse de um *pong* ou um *kong* do *Vento* do próprio jogador ou do banqueiro (Leste) - 1 dobre (total de pontos x 2)

3	— A posse de <i>Flor</i> ou <i>Estação</i> equivalente ao vento do jogador (ver equivalência no item "O Baralho")	1 dobre (total de pontos x 2)
4	— A posse das 4 <i>Estações</i> ou das 4 <i>Flores</i>	3 dobres (total de pontos x 8)
Atenção: Todos esses dobres são cumulativos — isto é, um jogador pode obter mais de um dobre na mesma mão, tendo direito a contar os pontos de todos eles.		
Dobres a que tem direito somente o jogador que faz Mah Jong		
1	— Mão sem <i>chow</i>	1 dobre (total de pontos x 2)
2	— Mão sem cartas de <i>Bambu</i> , <i>Roda</i> e <i>China</i>	1 dobre (total de pontos x 2)
3	— Mão com apenas um naipe (<i>Bambu</i> , <i>Roda</i> ou <i>China</i>), mais <i>Ventos</i> e/ou <i>Dragões</i>	1 dobre (total de pontos x 2)
4	— Mão com apenas números extremos (1 e 9), mais <i>Ventos</i> e/ou <i>Dragões</i>	1 dobre (total de pontos x 2)
5	— Por utilizar o <i>Roubar para matar</i>	1 dobre (total de pontos x 2)
6	— Mão com apenas um naipe, sem <i>Ventos</i> e <i>Dragões</i>	3 dobres (total de pontos x 8)
Dobres para o jogador que faz Mah Jong usando uma combinação especial (isto é, a mão limite)		
4 000 pontos		
Atenção: Neste último caso, não se computa mais nenhum ponto na mão para o jogador que tiver direito a esse dobre.		

TABELA PARA O CÁLCULO DO TOTAL DE PONTOS

PONTOS	DOBRES						PONTOS	DOBRES					
	Um	Dois	Três	Quatro	Cinco	Seis		Um	Dois	Três	Quatro	Cinco	Seis
2	4	8	16	32	64	128	52	104	208	416	832	1664	3328
4	8	16	32	64	128	256	54	108	216	432	864	1728	3456
6	12	24	48	96	192	384	56	112	224	448	896	1792	3584
8	16	32	64	128	256	512	58	116	232	464	928	1856	3712
10	20	40	80	160	320	640	60	120	240	480	960	1920	3840
12	24	48	96	192	384	768	62	124	248	496	992	1984	3968
14	28	56	112	224	448	896	64	128	256	512	1024	2048	4096
16	32	64	128	256	512	1024	66	132	264	528	1056	2112	4224
18	36	72	144	288	576	1152	68	136	272	544	1088	2176	4352
20	40	80	160	320	640	1280	70	140	280	560	1120	2240	4480
22	44	88	176	352	704	1408	72	144	288	576	1152	2304	4608
24	48	96	192	384	768	1536	74	148	296	592	1184	2368	4736
26	52	104	208	416	832	1664	76	152	304	608	1216	2432	4864
28	56	112	224	448	896	1792	78	156	312	624	1248	2496	4992
30	60	120	240	480	960	1920	80	160	320	640	1280	2560	5120
32	64	128	256	512	1024	2048	82	164	328	656	1312	2624	5248
34	68	136	272	544	1088	2176	84	168	336	672	1344	2688	5376
36	72	144	288	576	1152	2304	86	172	344	688	1376	2752	5504
38	76	152	304	608	1216	2432	88	176	352	704	1408	2816	5632
40	80	160	320	640	1280	2560	90	180	360	720	1440	2880	5760
42	84	168	336	672	1344	2688	92	184	368	736	1472	2944	5888
44	88	176	352	704	1408	2816	94	188	376	752	1504	3008	6016
46	92	184	368	736	1472	2944	96	192	384	768	1536	3072	6144
48	96	192	384	768	1536	3072	98	196	392	784	1568	3136	6272
50	100	200	400	800	1600	3200	100	200	400	800	1600	3200	6400

MAH JONG

Comprar fora de vez

Há dois casos em que um jogador pode comprar uma carta recém-descartada fora de sua vez de jogar: para bater ou para fazer um **pong** ou **kong**. Se é para bater, o jogador pode usar essa carta para fazer qualquer jogo ou par. Na hipótese dessa servir também para outro(s) jogador(es), terá preferência o jogador que usá-la para bater.

Se dois jogadores forem utilizar essa carta para fazer Mah Jong (isto é, para bater), terá direito a fazê-lo aquele que estiver mais próximo do banqueiro no sentido do desenvolvimento do jogo. Se um deles for o banqueiro, ele terá a preferência.

Quando um jogador reivindicar uma carta descartada para fazer um **pong** ou **kong**, ela lhe pertencerá mesmo que o jogador da vez possa fazer um **chau** com ela. Isto é, se ninguém bater com essa carta, ela pertencerá ao jogador que com ela fizer um **pong** ou **kong**, que deverá ser "arriado".

Quando um jogador, fora de sua vez de jogar, pega uma carta recém-descartada para fazer um **pong** ou **kong**, a vez de jogar passa a ser dele, que deve descartar. Se ele tiver feito um **kong** com essa carta, ele deve também comprar uma carta do monte.

Por exemplo: Sul descarta, e a vez de jogar seria de Oeste. Mas, Norte requisita a carta e com ela "arria" um **pong**. Então, Norte descarta e a vez de jogar cabe a Leste. Com a intervenção de Norte, Oeste simplesmente perdeu a vez de jogar.

Final do jogo

Uma *mão* de Mah Jong termina quando algum jogador "bate" — isto é, faz Mah Jong (ver exemplo de um Mah Jong na Figura 7), ou quando acabam as cartas do monte. Neste último caso, ocorre um *empate* e, mediante combinação prévia entre os jogadores, podem-se contar os pontos de cada jogador ou, então, simplesmente declarar nula toda a *mão*. O procedimento mais comum é anular a *mão*, devendo todos os jogadores deposi-

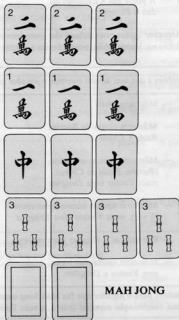


Figura 7

tar 500 pontos com o banqueiro. Estes pontos serão entregues ao vencedor da próxima *mão*, que receberá do banqueiro 2 000 pontos. Este procedimento deverá ser mantido sempre que ocorrer um *empate*.

Se um jogador faz Mah Jong, contam-se os pontos feitos por cada um dos jogadores na *mão*. O Mah Jong pode ser feito comprando-se uma carta do monte, comprando-se uma carta do "bagaço" (na vez de jogar ou fora dela), ou, ainda, o que é muito raro, pelo artifício de *roubar para matar*.

O artifício de *roubar para matar* ocorre apenas quando um dos jogadores tem um **kong** e somente ele arriado e outro jogador requisita uma carta desse **kong** para fazer Mah Jong. Ou seja, no *roubar para matar*, um jogador pode usar uma carta de um **kong** arriado por outro jogador para "bater".

Terminada a *mão*, os jogadores devem exibir os jogos fechados, arriando-os de

MAH JONG

forma diferente dos jogos que já estavam abertos na mesa, para efeito da contagem de pontos.

Um jogo todo feito na mão (isto é, não arriado durante a *mão*) é aberto na mesa com as cartas do meio fechadas. Por exemplo: um **pong fechado** é arriado com a carta do meio voltada para baixo (conforme a *Figura 8*).



Figura 8

Atenção: No caso de haver qualquer dúvida entre os jogadores no decorrer de uma partida, o banqueiro decidirá quem está com a razão. No caso do banqueiro estar envolvido, o vento *Sul* é quem terá o papel de juiz.

Contagem de pontos

Terminada cada uma das *mãos*, procede-se à contagem dos pontos que foram obtidos em seu decorrer por cada um dos jogadores.

Isso deve ser feito de acordo com as tabelas que se encontram nas páginas centrais deste folheto de regras.

Uma vez contados os pontos de cada jogador, procede-se ao acerto de contas entre eles.

O acerto de contas

No Mah Jong, os pontos feitos são pagos com fichas especiais aos vencedores, no final de cada *mão*. É comum distribuir-se um *cacife* de 10 000 pontos, distribuídos em fichas, da seguinte forma:

- 10 fichas de 100 pontos
- 5 fichas de 200 pontos
- 4 fichas de 500 pontos
- 6 fichas de 1 000 pontos

Como se vê, não existem fichas de valor menor do que 100 pontos; portanto, as frações inferiores a 50 devem ser desprezadas e as iguais ou superiores a 50 devem ser arredondadas para a centena imediatamente superior.

Terminada a *mão*, procede-se ao acerto de contas entre os jogadores, observando-se as seguintes regras:

- 1) O banqueiro sempre paga ou recebe em dobro.
- 2) Quem faz Mah Jong deve receber de cada um dos outros jogadores o valor de seu Mah Jong, e não paga nada a ninguém.
- 3) Os demais jogadores devem acertar entre si suas diferenças de pontos. O que tiver feito mais pontos recebe dos outros a diferença de pontos para os demais. O que tiver feito menos pontos paga o valor da diferença para os demais jogadores.

Exemplo de contagem de pontos e de acerto de contas

Tomemos uma *mão* completa como exemplo para a contagem de pontos e o acerto de contas. Suponhamos que a *mão* se encerrou com Norte fazendo Mah Jong com uma carta comprada do monte. Em seguida, os jogos foram abertos para a contagem, verificando-se o seguinte:

NORTE

- 4 oitos de roda (**kong**) = 8 pontos
- 3 dragões vermelhos (**pong**) = 4 pontos
- 3 setes de bambu (**pong**) = 2 pontos
- 4, 5 e 6 de bambu (**chau**) = 0 pontos
- 2 noves de chinas (**par**) = 0 pontos
- a *Flor* n.º 4 = 4 pontos

Bonificação

- pelo Mah Jong = 20 pontos
- por bater com carta do monte = 2 pontos

Sub-total de pontos = 40 pontos

Dobres

- pelo pong de dragões
- 40 x 2 = 80 pontos

MAH JONG

— pela *flor* do próprio vento

$80 \times 2 = 160$ pontos

Total de pontos de Norte = 160

Sul e Oeste devem pagar a Norte, cada um, 200 pontos (160 pontos arredondados para cima), e Leste — que é o banqueiro e, por isso, deve pagar-lhe em dobro —, 300 pontos (320, desprezada a fração inferior a 50).

Agora, vamos proceder ao acerto de contas entre os demais jogadores. Suponhamos que Sul tinha em seu poder as seguintes cartas e combinações que valem pontos:

SUL

— a *estação* n.º 2 = 4 pontos

— 4 ventos Sul, sem arriar (**kong fechado**) = 32 pontos

— 3 uns de chinas (**pong fechado**) = 16 pontos

Sub-total de pontos = 52 pontos

Dobres

— pela *estação* referente ao seu próprio vento $52 \times 2 = 104$

— pelo **kong** de seu próprio vento $104 \times 2 = 208$

Total de pontos de Sul = 208 pontos

LESTE E OESTE

Finalmente, suponhamos que *Leste* possuía 60 pontos e *Oeste*, somente 10 pontos. Assim, *Sul* deve receber de *Leste*:

$208 - 60 = 148 \times 2$ (*Leste* é o banqueiro e, por isso, paga e recebe em dobro) = 296. Ou seja, arredondando-se, **300 pontos**.

Sul deve receber de *Oeste*:

$208 - 10 = 198$. Ou seja, arredondando-se, **200 pontos**.

Por fim, *Leste* recebe de *Oeste*:

$60 - 10 \times 2$ (o banqueiro recebe em dobro) = **100 pontos**.

No balanço final, **NORTE** recebeu **200 pontos de Sul + 200 pontos de Oeste + 300 pontos de Leste**, ganhando ao todo **700 pontos**.

SUL recebeu **300 pontos de Leste + 200 pontos de Oeste**, e pagou **200 pontos a Norte**, ganhando ao todo **300 pontos**.

LESTE recebeu **100 pontos de Oeste** e pagou **300 pontos a Sul + 300 pontos a Norte**, perdendo ao todo **500 pontos**.

OESTE pagou **200 pontos a Norte + 200 pontos a Sul + 100 pontos a Leste**, perdendo ao todo **500 pontos**.

Regras complementares

1) Da mesma forma que no *buraco* se pode combinar se é ou não permitido bater sem canastra, também no Mah Jong é comum estabelecer-se que só se possa bater depois de conseguir dois dobres. Embora esta regra torne o jogo mais interessante, sugerimos aos principiantes que a adotem somente depois de estarem bastante familiarizados com o Mah Jong normal, sobretudo com a Tabela de Contagem de Pontos.

2) Cada jogador deve anunciar em voz alta qual é a carta que está descartando, devendo fazer o mesmo com as cartas ou jogos que estiver arriando.

3) Um jogador pode requisitar carta do “bagaço” somente fora de sua vez de jogar, enquanto o jogador seguinte não tiver descartado. Se, por acaso, o próximo jogador já comprou uma carta do monte, é válido que um outro jogador requisite a carta do “bagaço”. Neste caso, a carta comprada é devolvida ao monte, na mesma posição em que se encontrava anteriormente. Contudo se, por acaso, o jogador seguinte já comprou a carta do “bagaço” e com ela fez um jogo que já foi “arriado”, porém ainda não descartou, mesmo assim a carta do “bagaço” pode ser requisitada por um outro jogador, mas somente para bater. Conclui-se então desta regra que uma jogada se encerra apenas quando a carta seguinte é descartada.

4) **Número incorreto de cartas** — cada jogador, a qualquer momento do jogo, nunca deve ter menos de 13 cartas (na mão e/ou arriadas). Se, inadvertidamente, ele ficar com um número inferior de cartas, continuará jogando normalmente e seus pontos serão contados, mas *ele não pode bater*. Se o número de cartas for superior ao que deveria possuir, ele continuará jogando, mas *não pode bater e seus pontos não serão contados*.

5) **Arriar incorretamente** — se um jogador arriar um jogo de forma incorreta,

os demais jogadores devem adverti-lo do erro. Se o engano for corrigido antes do descarte do jogador seguinte, nada acontece e o jogo prossegue normalmente. Entretanto, se o erro só for percebido mais tarde, então a *mão* do jogador que se equivocou é declarada morta — isto é, ele *não tem direito a bater e seus pontos não serão contados*. O jogo incorreto deve permanecer arriado.

6) **Mah Jong incorreto** — se um jogador declara Mah Jong e, depois de abrir suas cartas, verifica que se enganou, ele apenas recolhe as cartas e o jogo continua. Mas, se outro jogador, em consequência do Mah Jong incorretamente anunciado, abrir suas cartas sobre a mesa, revelando-as aos demais jogadores, nesse caso o jogador que anunciou o Mah Jong equivocadamente deve pagar 4 000 pontos de multa a cada um dos seus adversários.

Combinações especiais

(Recomendamos que você jogue Mah Jong com essas combinações somente depois de tê-lo jogado algumas vezes apenas com combinações simples.)

Além das combinações simples, o Mah Jong é jogado com combinações especiais, também chamadas de *Mãos-Limite*.

Bem mais raras, essas combinações dão 4 000 pontos ao jogador que as consegue fazer, o que é considerado como limite máximo de pontos em uma *mão* de Mah Jong. As combinações especiais são as seguintes:

1. **Ventos e Dragões** — é a *mão* que só possui exclusivamente ventos e dragões, com pelo menos um exemplar de cada vento e de cada dragão. Assim, esta *mão* tem 8 cartas diferentes (4 ventos e 4 dragões), sendo as outras 5 cartas repetições das anteriores. Nessa *mão* não é necessário formar quaisquer combinações.

2. **Mão dos Extremos** — é o Mah Jong obtido por combinações simples (**kongs** e/ou **pongs**) formadas apenas pelas cartas de números 1 e 9 de todos os naipes. Portanto, essa *mão* deve conter,

pelo menos, um **pong** de 1 ou 9 de bambus, outro de rodas e outro de chinas. O quarto jogo e o par restantes, sempre formados por cartas de números 1 ou 9, retem um dos naipes.

3. **Mão Oculta** — é o Mah Jong constituído somente de **pongs** e/ou **kongs** (isto é, sem **chaus** nem **pares**), que é conseguido sem que o jogador haja previamente arriado nenhum jogo. Ou seja, é uma combinação fechada, toda ela feita na mão.

4. **Mão Maravilha ou Mão dos Treze Exemplares** (ver Figura 9) — é a *mão* constituída por cartas de números 1 e 9 de todos os naipes, um exemplar de cada vento e dragão e, finalmente, por uma carta que forme par com qualquer uma das anteriores. Para fazer esse tipo de combinação especial é necessário, portanto, que o jogador possua 1 e 9 dos três naipes, os 4 ventos, os 3 dragões, além de um exemplar repetido de qualquer destas cartas.



MÃO MARAVILHA

Figura 9

5. **As Portas do Céu** — trata-se de uma combinação formada por um *único*

MAH JONG

naipe, contendo um **pong** de cartas de número 1, um **pong** de cartas de número 9, a sequência completa de 2 a 8 e mais uma carta extra (qualquer uma) do naipe (ver *Figura 10*). Para fazer essa combinação, é necessário, portanto, que o jogador tenha três cartas de número 1, três cartas de número 9, uma sequência de 7 cartas (2 a 8) e mais uma carta de um naipe qualquer.

6. Mão Celeste — é o Mah Jong feito pelo jogador em sua primeira vez de jogar. Note-se que ele só fará a **Mão Celeste** se ele bater na sua vez de jogar — isto é, se ele bater na 1.^a rodada, mas fora da vez de jogar, não terá feito essa combinação especial.

7. Os Quatro Grandes Ventos — é a combinação formada somente por cartas de ventos.

8. A Serpente — é a combinação formada por uma sequência de cartas de números 1 a 9 de um mesmo naipe, mais uma carta de cada vento, e uma 14.^a carta que forme par com qualquer uma das cartas anteriores. Este é um jogo que, obviamente, só pode ser todo feito na mão,

sem que o jogador abra nenhuma carta na mesa.

9. Pares de Honra — é o Mah Jong obtido com sete pares. É necessário que *todos* os pares sejam formados por cartas de números 1 ou 9, dragões ou ventos. É importante lembrar que na constituição desta combinação, **um kong equivale a dois pares**.

10. Mão Vermelha — é a combinação especial, formada exclusivamente por combinações simples de cartas de naipe **bambu**, que possua desenhos vermelhos (isto é, as cartas de números 5, 7 e 9) e por dragões vermelhos. Não basta, porém, que o jogador tenha somente cartas vermelhas de bambu para fazer esse tipo de Mah Jong: é preciso que elas formem combinações.

11. Mão Verdinha — é a combinação especial, formada somente por combinações simples de cartas do naipe **bambu**, cujo desenho seja exclusivamente verde (ou seja, as cartas de números 1, 2, 3, 4, 6 e 8), incluindo necessariamente uma combinação (**pong** ou **kong**) de dragões verdes.

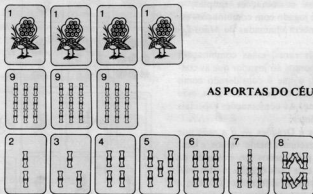


Figura 10