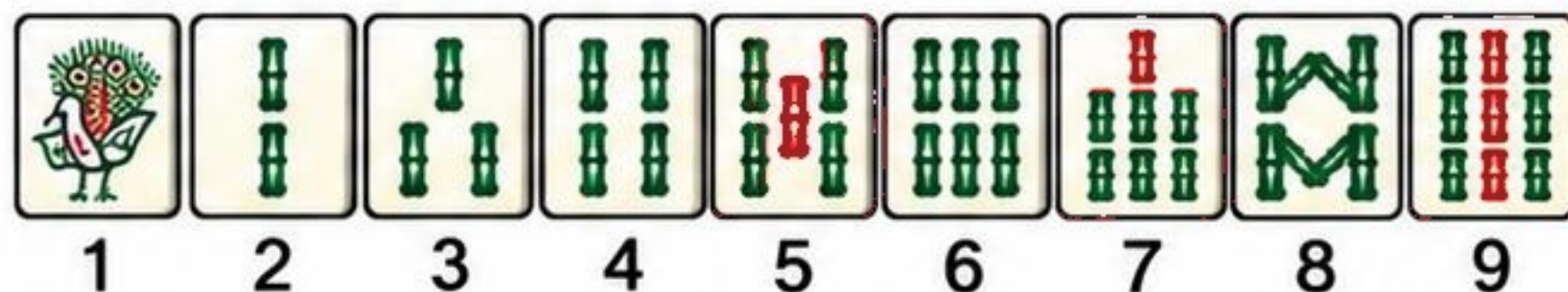


Fichas de palos

Fichas de Bambúes



Fichas de Caracteres



Fichas de Discos



Fichas de Honores

Fichas de Dragones



Fichas de Vientos



Combinaciones

Chi/Chow (Escala)

Escalera consecutiva de 3 fichas del mismo palo. Se puede formar:

- Con 1 ficha del muro
- Con 1 ficha descartada por el jugador de tu **izquierda**.



Pong (Trío)

3 fichas iguales. Se puede formar:

- Con 1 ficha del muro
- Con 1 ficha descartada por cualquier jugador.



Kong (Cuarteto)

4 fichas iguales. Se puede formar:

- Con 3 fichas de tu mano y 1 ficha descartada por cualquier jugador.
- Con 4 fichas de tu mano.
- Añadiendo 1 ficha a un pung expuesto.

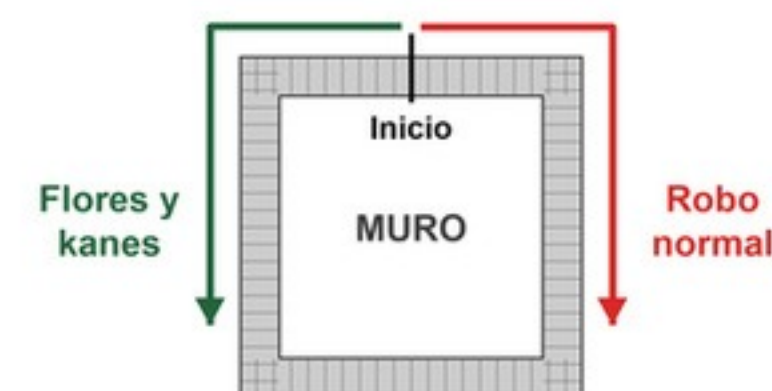
Después robas 1 ficha de reemplazo del final del muro.



Sentido del juego



Robo de fichas



Cambio de asientos

Cada ronda dura 4 manos. Al acabarla, los jugadores cambian de asiento.

Tras la ronda Este



Tras la ronda Sur



Tras la ronda Oeste



Objetivo del juego

Mano compuesta de **4 combinaciones** (escaleras y/o tríos) y **1 pareja**



Reglas básicas

Sólo puedes coger 1 ficha descartada por otro para hacer una combinación, nunca para acumular.

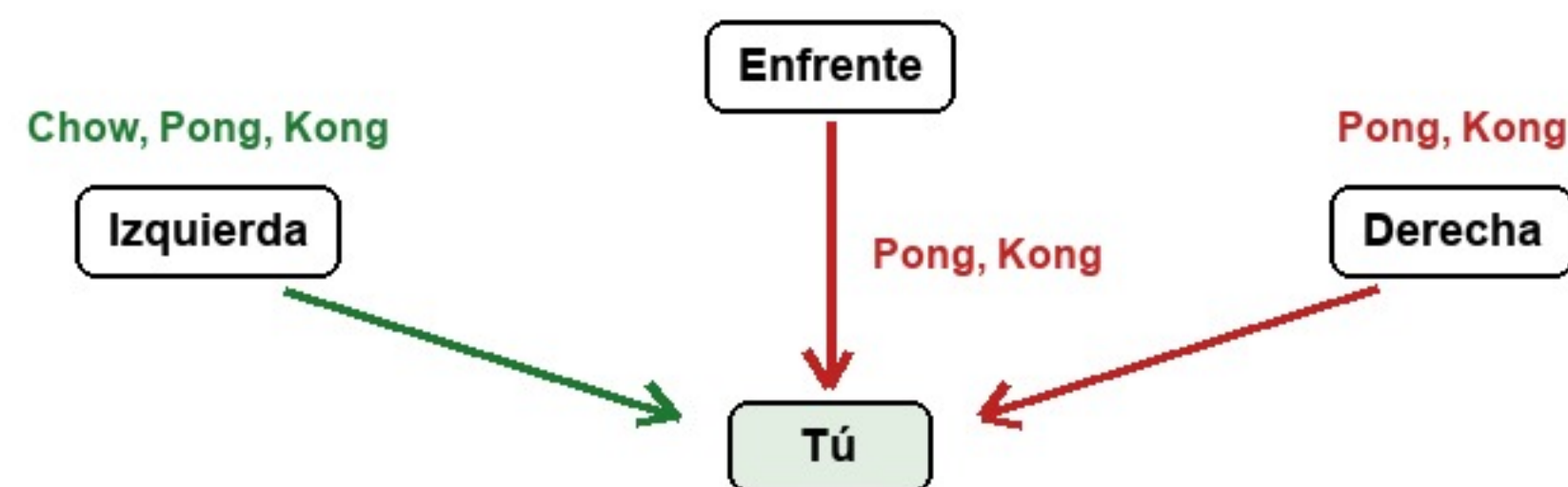
Si una ficha descartada no la quiere nadie en ese momento, no se podrá utilizar en el resto de la partida.

Tras robar una ficha descartada para formar una combinación, debes mostrarla y dejar esa combinación visible el resto de la partida.

Si coges 1 ficha del muro y formas una combinación, no debes mostrarla.

Para hacer mahjong puedes robar un descarte de cualquier jugador, incluso si es para formar un Chi o hacer la pareja.

Robar un descarte



Mahjong: puedes robar el descarte de cualquier jugador.
Chow: solo del jugador a tu izquierda (el que juega justo antes que tú).

Competencia por 1 ficha

En caso de que 2 o más personas quieran la misma ficha, la gana:

- el que la necesite para hacer **mahjong**.
- el que la necesite para hacer **Pong/Trío**.
- el que la necesite para hacer **Chi/Escalera**.

Si 2 o más personas quieren la misma ficha en la misma jugada, la gana el 1º en el sentido del juego.

Fichas de reemplazo

Robas del final del muro, no del inicio, en 2 casos:

- Flor o estación: la pones fuera de tu mano y robas 1 ficha.
- Kong: robas 1 ficha después de formarlo y luego descartas.

3 formas de hacer un Kong:

1. 3 fichas de tu mano + 1 descarte de cualquier jugador.
2. 4 fichas de tu mano. Se muestran, no se roba descarte.
3. Ampliar un pung expuesto con la 4ª ficha igual.

↑ Inicio: robo normal

Final: reemplazos



MURO

Jugadas básicas

MCR

En MCR se dice **Chow, Pung y Kong**.

Todo Pung (6 puntos)



Mano Semipura (6 puntos)



Todas las Familias y Honores (6 puntos)



Escalera Mixta (8 puntos)



Triple Chow Mixto (8 puntos)



Escalera Pura (16 puntos)



Mano Pura (24 puntos)



Todo Parejas (24 puntos)



Escaleras

Una escalera (chow) son 3 fichas seguidas del mismo palo.
Con 3 escaleras se forman estas jugadas:

Escalera Pura (16 puntos)



Mismo palo. Las 3 escaleras son 123, 456 y 789.

Hay 1 ejemplo por palo: caracteres, discos o bambúes.

Escalera Mixta (8 puntos)



3 palos distintos. Las escaleras son 123, 456 y 789.

Los palos pueden ir en cualquier orden.

3 Chows Escalonados Puros (16 puntos)



Mismo palo. Cada escalera empieza 1 número más arriba.

Ejemplos: 123-234-345 hasta 567-678-789.

Cada escalera empieza 2 números más arriba:



Ejemplos: 123-345-567, 234-456-678 y 345-567-789.

3 Chows Escalonados Mixtos (6 puntos)



3 palos distintos. Cada escalera empieza 1 número más arriba.

Solo se puede subir de 1 en 1. Los palos pueden ir en cualquier orden. Ejemplo: 456 discos, 567 bambúes, 678 caracteres.

Aclaraciones

- El orden de las fichas en la mano no importa.
- Con 4 escaleras escalonadas puras se ganan 32 puntos.
- Triple Chow Mixto (8 puntos): la misma escalera en 3 palos.
Ejemplo: 123 caracteres, 123 discos y 123 bambúes.