

# **Mah-Jong**

(má-djon)

麻將

## **Regras Básicas**

por

**António Joaquim Serralheiro**

施光耀

**Julho 2003**

# Nota prévia

Quem já esteve em Macau, lembrar-se-á de um barulho estranho, muito estranho, diferente de tudo aquilo que conhecemos. Nem alto nem baixo, a mor das vezes acompanhado de exclamações (chamemos-lhes assim, na nossa ignorância de reinóis) e seguido de silêncios esclarecedores. Trata-se apenas de 4 parceiros embrenhados num jogo milenar, exótico ao nosso olhar, chamado *Má-Jong*.

Este jogo, aprendi-o a jogar com os meus Pais desde muito cedo e, mais de trinta anos depois, tive também a oportunidade de jogá-lo em Macau.

Permite a quatro jogadores ocuparem de modo bem interessante largas horas do seu tempo. É, por isso, adequado aos longos serões ou, para aproveitar a agradável moleza pós refeição.

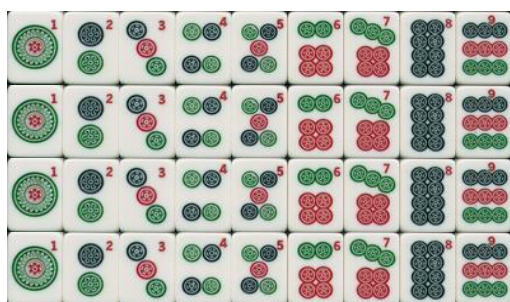
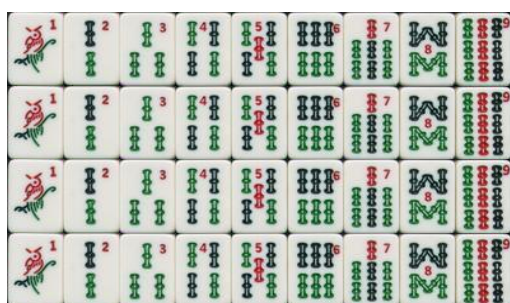
Infelizmente, a nossa presença, velha de mais de 400 anos no sul da China, não nos legou muitos manuais sobre o modo de jogar o Mah-Jong. As regras seguintes são baseadas num trabalho denominado MAH-JONG: Teoria, Prática e Regras do Jogo assinado pelo Sr. Lung-Chang, editado pela Livraria Bertrand e não datado (tudo me leva a crer que seja anterior a 1964).

Recomenda-se aos interessados a consulta de outras obras, em especial:

- • «The Game of Mah Jong Illustrated», Patricia A. Thompson & Betty Maloney, Kangaroo Press, Australia, 1998 (reedição)
- • «Improve your Mah Jong», Patricia A. Thompson & Betty Maloney, Kangaroo Press, Australia, 1995 (reedição)

# Regulamentação do Jogo

O jogo do Mah-Jong compõe-se de 144 pedras ou dominós





que podem ser classificados em quatro categorias, a saber:

- • 1ª Categoria - Pedras ordinárias numeradas de 1 a 9

Bambús



Caracteres ou chinas



Rodas



- • 2ª Categoria – Honras Superiores<sup>1[1]</sup>

Dragão Vermelho



Dragão Verde



Dragão Branco



- • 3ª Categoria – Honras Simples<sup>2[2]</sup>

Vento Este





Vento Norte

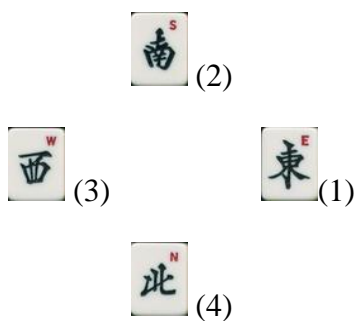


<sup>1[1]</sup> A tradução ocidental comumente aceita para os nomes destas pedras nada tem a ver com a sua designação símica original. Assim, o dragão vermelho corresponde ao símbolo *chong* que, neste caso, representa a vida animal; o dragão verde corresponde ao símbolo *fa*, representando a vida vegetal e o dragão branco corresponde ao símbolo *pai* representando pureza ou ser espiritual.

<sup>2[2]</sup> Estas honras podem ser «promovidas» à 2ª categoria em certas condições.






Vento Oeste	
Vento Sul	

Note-se que a disposição dos pontos cardeais e, conseqüentemente, dos ventos na China é distinta da utilizada no Ocidente, encontrando-se o Norte «trocado» com o Sul:



Os algarismos à direita dos ventos indicam a sua correspondência com as honras extremas. • 4ª Categoria – Honras Supremas ou Extremas<sup>3[3]</sup>

Flores, em correspondência com as respectivas estações do ano:

Ameixa	
Orquídea	
Crisântemo	
Bambú	
Estações	
Primavera	

---

<sup>3[3]</sup> Estas honras não são utilizadas para fazer *Mah-jong*; o seu valor apenas é contabilizado no cálculo das perdas e ganhos.

Verão



Outono



Inverno



De cada pedra encontram-se 4 exemplares, o que perfaz um total de 144 pedras. Contudo, para a concretização do Mah-Jong, apenas são utilizadas 136 pedras, uma vez que as 8 pedras da 4ª categoria (flores e estações) não são contabilizadas.

Basicamente, fazer Mah-Jong consiste em coleccionar 14 pedras de acordo com critérios bem estabelecidos. Cada parceiro inicia o seu jogo com 13 pedras que lhe foram fornecidas pelo *abridor* e... Mas comecemos pelo princípio.

# Como jogar

## 1. 1. Construção da *Muralha da China*

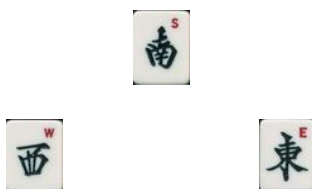
- a. a. Com as 144 pedras voltadas para baixo, os 4 parceiros embaralham-nas o melhor possível;
- b. b. Cada parceiro irá construir o seu lado da muralha, colocando para isso 2 linhas de 18 pedras sobrepostas (mantendo sempre as faces voltadas para baixo)<sup>4[4]</sup>;
- c. c. As 36 pedras são levadas ao centro, construindo-se assim um quadrado, embora, em Macau, as quatro faces da muralha não se unam nos topos, mas antes, sensivelmente a metade do seu comprimento. Neste caso, a figura geométrica ficará oblíqua aos jogadores.

## 2. 2. Escolha do Banqueiro (vento Este)

- a. a. No início do jogo e da partida
  - i. cada jogador lançará os dados para o interior da *muralha*. Aquele que obtiver mais pontos será escolhido para *banqueiro*;
- b. b. No seguimento da partida
  - i. em caso de partida empatada ou ganha pelo próprio *banqueiro*, o *banqueiro* em funções manterá a sua posição (só o podendo fazer 3 vezes consecutivas);
  - ii. o novo *banqueiro* será o parceiro à direita do actualmente em funções.

## 3. 3. Atribuição dos Ventos

Ao *banqueiro* corresponde sempre o vento *Este*. Aos restantes parceiros são atribuídos os respectivos ventos de acordo com a rosa-dos-ventos:



---

<sup>4[4]</sup> O uso de régua facilita bastante esta operação.



4. 4. Escolha do Abridor

- a. a. É efectuada pelo *banqueiro* que lançará os dados para o interior da muralha. Começando por si próprio, contará sucessivamente ao longo da muralha e pela sua direita, até atingir o valor indicado pelos dados. O lado atingido corresponderá à posição do *abridor*.

5. 5. Abertura da Muralha da China

- a. a. O *abridor* contará, a partir do extremo direito do seu lado da muralha em direcção à sua esquerda, tantos pares de pedras quantos os obtidos pelos dados lançados pelo banqueiro em 4.a);
- b. b. Levantará então 2 pedras que colocará no topo do lado esquerdo da brecha assim obtida; a de baixo mais à esquerda e a de cima mesmo junto à brecha. Construiu deste modo um *dragão*;
- c. c. Retirárá do lado direito da brecha 2 pares de pedras que entregará ao *banqueiro*. Dará 4 pedras ao parceiro à direita do *banqueiro* e assim sucessivamente até que cada parceiro tenha recebido 12 pedras;
- d. d. Ainda do lado direito da brecha (que entretanto aumentou bastante), retirará a 1ª e 3ª pedras do cimo da muralha que entregará ao *banqueiro* que, neste momento terá 14 pedras em seu poder. Pela mesma ordem com que distribuiu as pedras inicialmente, dará uma pedra a cada um dos restantes parceiros; estes terão em sua posse 13 pedras.

6. 6. Início da partida, resgate das Honras Extremas

- a. a. Todo o jogador que tiver recebido pedras da 4ª categoria deverá expô-las à sua frente;
- b. b. Começando pelo *banqueiro*, proceder-se-á ao resgate das pedras expostas. Para tal, retiram-se da cabeça do dragão igual número de pedras. Quando se esgotar a 2ª pedra da cabeça do dragão, voltam-se a colocar 2 pedras conforme se explicou em 5.b);



- c. c. Procede-se pela direita do banqueiro ao resgate até que todas as honras tenham sido compensadas. Desta forma, todos os parceiros terão 13 pedras com exceção do banqueiro que manterá um total de 14 pedras.

7. 7. Trocas<sup>5[5]</sup>

- a. a. O banqueiro dará 2 pedras ao jogador à sua direita recebendo deste 2 pedras<sup>6[6]</sup>;
- b. b. O jogador à direita do *banqueiro* procederá de igual modo com o parceiro que fica à sua direita;
- c. c. Quando os 4 jogadores tiverem trocado pedras entre si, dar-se-á início ao jogo propriamente dito.

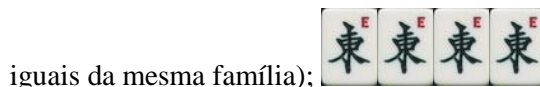
8. 8. Evolução da Partida: Descarte e Compra da Muralha

- a. a. O *banqueiro* descarta-se da 14ª pedra, lançando-a de face voltada para cima e anunciando o seu valor<sup>7[7]</sup>;
- b. b. Se a pedra assim descartada interessar a um dos jogadores, este poderá reclamá-la para si:

- i. i. Para realizar Mah-Jong, terminando a partida;



- ii. ii. Para realizar *Congues* (conjunto de 4 pedras



iguais da mesma família);

- iii. iii. Para realizar *Pongues* (conjunto de 3 pedras



iguais da mesma família);

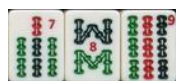
<sup>5[5]</sup> As trocas não existem no jogo chinês mas são praticadas no ocidente.

<sup>6[6]</sup> Para evitar certos jogos de elevado valor (p. ex. *Maravilhas*), os 1 e 9 de qualquer família bem como as honras não deverão ser trocadas.

<sup>7[7]</sup> Na China, não se pratica o anúncio dos descartes. Ou, quando praticado, as pedras são colocadas com as faces voltadas para baixo...

- iv. iv. Para realizar *Chaus* (conjunto de 3 pedras

seguidas da mesma família)<sup>8[8]</sup>.



- c. c. Quando mais do que um jogador reclamar a mesma pedra, a atribuição do jogador faz-se pelas precedências de 8.b;
- d. d. A seguir ao primeiro descarte do *banqueiro*, e na ausência de reclame, o parceiro à sua direita comprará uma pedra da muralha (a 14ª da sua mão) e descartar-se-á de imediato de uma pedra que não lhe interesse, caso não tenha «comprado» uma flor ou estação. Se tal acontecer, expô-la-á e comprará da cabeça do dragão uma pedra, descartando-se de imediato;
- e. e. O jogo segue sempre na sequência de compra-descarte, pela mão direita, mudando de parceiro sempre que alguém reclamar um descarte. Note-se que após a compra, um jogador possuirá 14 pedras, descartando-se de imediato e ficando com 13 até chegar de novo a sua vez;
- f. f. Durante a partida, nenhum parceiro é obrigado a reclamar pedras dos descartes. Por conseguinte, a sua mão será *feita na régua* e, no final da partida, exposta à apreciação dos outros parceiros;
- g. g. A partida termina com o anúncio de Mah-Jong ou quando se acabarem as pedras da *muralha*;
- h. h. A última fase da partida consiste na determinação da pontuação obtida por cada jogador.
9. 9. Pormenores e Particularidades
- a. a. Como se disse, efectua-se Mah-Jong com um total de 14 pedras. Contudo, os congues (constituídos por 4 pedras de igual valor e da mesma família), apenas contam com 3 pedras cada. Por esta razão, há que comprar (se o jogador o desejar, bem entendido) uma pedra da cabeça do dragão;
- b. b. Os congues ou pongues feitos na régua, quando forem expostos para contabilização do valor da mão, deverão ter as pedras de dentro voltadas para baixo;

---

<sup>8[8]</sup> O *chau* só pode ser realizado pelo parceiro imediatamente à direita do que acabou de descartar.



- c. c. Função do Banqueiro
- i. Escolhe o abridor;
  - ii. Paga e recebe a dobrar.
- d. d. Ventos e suas funções no jogo
- i. Passam de honras simples (congues ou pongues) a honras superiores quando possuídas pelos respectivos jogadores;
  - ii. Congues ou pongues do vento Este e do vento do abridor contam como honras superiores para todos os jogadores.

#### 10. 10. Valor das Mãos

- a. a. O valor final de uma mão é obtido a partir do cômputo dos pontos modificado pelos dobres obtidos;
- b. b. A contagem dos pontos pode ser auxiliada pela tabela seguinte, a que se acrescentarão 20 pontos de bonificação ao parceiro que efectuar Mah-Jong:

GRUPOS de PEDRAS	Respectivo VALOR EM PONTOS		
	<i>Pares</i>	<i>Pongues</i>	<i>Congues</i>
Flores (cada uma)	4		
Estações (cada uma)	4		
	<i>Pares</i>	<i>Pongues</i>	<i>Congues</i>
Dragões (régua)	2	8	32
Dragões (expostos)	2	4	16
Ventos (régua)	2	8	32
Ventos (expostos)	2	4	16
1 e 9 de qualquer família (na régua)	-	8	32
2 a 8 de qualquer família (na régua)	-	4	16
1 e 9 de qualquer família (expostos)	-	4	16
2 a 8 de qualquer família (expostos)	-	2	8

- c. a. A contagem dos dobres será feita de acordo com esta tabela:

DISCRIMINAÇÃO	Número de DOBRES
1 pongue ou congue de Dragões	1
1 pongue ou congue de Ventos (próprio, abridor, banqueiro)	1, 2 ou 3
3 pongues indiferentes	1
3 pongues indiferentes feitos na régua	2



- iii. E, finalmente, o valor final é desta mão é:  
 $66 * 2 * 2 * 2 = 528$  pontos <sup>10[10]</sup>
- iv. Como a pontuação final poderá crescer para valores demasiado elevados, convém estabelecer um limite antes do início do jogo. Por exemplo, 4.000 pontos pelo valor a pagar ou a receber pelo banqueiro e 2.000 pontos por cada um dos outros jogadores;
- v. As pagas são então: os jogadores Oeste e Norte pagarão cada um 528 pontos ao jogador Norte e o Este (pois é banqueiro) pagar-lhe-á 1.056 pontos.
- vi. Calculados os valores dos restantes jogos, os restantes jogadores pagarão entre si as diferenças de pontuações, não esquecendo que o banqueiro pagará e receberá a dobrar.

---

<sup>10[10]</sup> Se esta mão fosse apresentada pelo banqueiro, valeria o dobro, num total de  $528 * 2 = 1.056$  pontos.

---

## Organização de alguns jogos para a realização de

# MAH-JONG

# 麻將

- ❖ ❖ Pindérico (4 dobres)

4 pongues + 1 par da mesma família



- ❖ ❖ Pindérico (4 dobres)

4 chaus + 1 par da mesma família



- ❖ ❖ Pindérico (3 dobres)

4 pongues e chaus + 1 par da mesma família



- ❖ ❖ Pares na Régua (limite)

7 pares feitos na régua da mesma família



- ❖ ❖ Pares na Régua (1/2 limite)

7 pares (mesma família) e honras misturadas feitos na régua



❖ ❖ Pares na Régua (limite)

7 pares de ventos e dragões



❖ ❖ Jogo em Cabeças (limite)

4 pongues de 1 e de 9 de famílias diferentes + 1 par de 1 ou de 9



❖ ❖ Jogo em Cabeças (1/2 limite)

4 pongues de 1 e de 9 de famílias diferentes + 1 par de honras



❖ ❖ Grande Sequência (limite)

Sequência de 1 a 9 + 1 pongue de 1 ou 9 + 1 par de 1 ou 9 da mesma família



❖ ❖ Pequena Sequência (1/2 limite)

Sequência de 1 a 9 da mesma família + 1 pongue de dragões + 1 par de ventos



❖ ❖ Pequena Sequência (1/2 limite)

Sequência de 1 a 9 da mesma família + 1 pongue de ventos + 1 par de dragões



❖ ❖ Verdinho (limite)

3 pongues ou chaus de bambús verdes (2, 3, 4, 6 e 8) + 1 pongue dragão verde + 1 par bambús verdes



❖ ❖ Mão Vermelha (limite)

Jogo em pongues bambús vermelhos (1,5,7 e 9) e dragões vermelhos



❖ ❖ Tesouro Escondido (limite)

4 pongues indiferentes + 1 par feitos na régua



❖ ❖ (sem nome) (limite)

Qualquer jogo organizado em que entrem 3 pongues de dragões ou 4 pongues de ventos



❖ ❖ (sem nome) (limite)

Sequência de 7 pedras de uma família + igual sequência de outra família





❖ ❖ Fulminante (limite)

Jogo com qualquer organização terminado com o descarte do banqueiro ou por este apresentado a seguir às trocas

❖ ❖ Lua Pescada no Fundo do Mar (limite)

Jogo concluído com a última pedra da muralha sendo o 1 de rodas

❖ ❖ Maravilhas (limite)

3 dragões + 4 ventos + 1 e 9 de cada família + 1 pedra igual a qualquer das anteriores



# 麻將