



Introducción al Mahjong

Guía para principiantes, con una introducción a la mecánica de juego más común de las reglas más conocidas

*Asociación
Mahjong Valencia*

Introducción al Mahjong

*Asociación Mahjong Valencia
Calle de San Roque 11, 9; 46960 Aldaia (Valencia)
<http://www.mahjong-valencia.es>
info@mahjong-valencia.es*

*Copyright del texto © 2017 Edgar Rubio Rodilla
Todos los derechos reservados.*

Depósito Legal: V-2925-2017

¿Quiénes ^{somos?}

Mahjong Valencia es una asociación cultural sin ánimo de lucro, cuyos objetivos son la promoción y la práctica del juego del Mahjong en la Comunidad Valenciana. Para ello, organizamos talleres y charlas, campeonatos de carácter local, nacional e internacional y, en general, estamos en contacto con organizaciones privadas y gubernamentales que pueden ayudar a la difusión de este juego de mesa que tiene ya carácter marcadamente deportivo e intelectual en el mundo.

Formamos parte de la **Federación Española de Mahjong (FEMJ)**, que coordina a las distintas asociaciones del Estado Español en la práctica regulada del juego y, a su vez, integrada en la **Asociación Europea de Mahjong (EMA)**, que hace lo propio con 20 países europeos, incluyendo a Rusia y que trabaja codo con codo con otras organizaciones internacionales, tales como la **World Mahjong Organization (WMO)**, la **Mahjong International League (MIL)**, la **Japan Professional Mahjong League (JPML)** y la **United States Professional Mahjong League (USPML)** en la promoción del juego en todo el mundo.

Estamos abiertos a la incorporación de nuevos miembros y simpatizantes. Nuestras formas de contacto principales son a través de nuestra web y nuestro correo electrónico en:

<http://www.mahjong-valencia.es>
info@mahjong-valencia.es

Así como en Facebook:

<https://www.facebook.com/MahjongVlc/>

Y Twitter:

https://twitter.com/Mahjong_Vlc

¿Qué es el Mahjong?

El Mahjong es un juego de origen Chino para 4 personas de enorme popularidad en Asia, con 700 millones de jugadores estimados en todo el mundo. Se trata de una evolución de los juegos de cartas que se juega con fichas, en lugar de hojas de papel, y que es divertido y variado, pero también profundo y competitivo. En la actualidad, el Mahjong es un juego en expansión en Europa, promovido por una Asociación Europea (la Asociación Europa de Mahjong -EMA-) que aglutina a federaciones de todo el continente, incluyendo España.

El Mahjong **no** es el popular juego de encontrar parejas que normalmente puedes encontrar en las tiendas de juegos de móviles. Eso es un solitario basado en las fichas de Mahjong; de igual forma que el solitario del ordenador no es el mismo juego que el Poker, aunque use las mismas cartas.

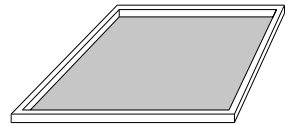
Para jugar al Mahjong necesitas, al menos:



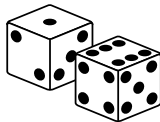
4 personas



Fichas de Mahjong



Mesa cuadrada



2 dados



Papel y lápiz

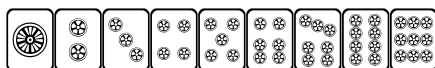
Introducción al Mahjong

Un juego de Mahjong completo tiene 144 fichas divididas en dos grupos: números y honores, el primero con tres palos diferentes y el segundo con dos palos. También hay un grupo, opcional, que llamamos “de flores”.

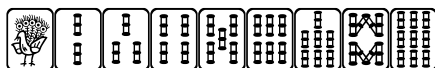
El **grupo de números** consiste en tres palos numerados del 1 al 9. Existen 4 copias de cada ficha:



Palo de caracteres



Palo de círculos



Palo de bambú

Como puedes ver, el valor de la mayoría de fichas es intuitivo. Tan sólo tienes que recordar que el 1 de bambú es un pájaro (normalmente, un gorrión o un pavo real) y que el palo de caracteres tiene su valor escrito en caracteres chinos (es el que está encima, el otro carácter es común a todas). No hay más remedio que aprenderse estos de memoria, pero no es tan difícil como parece: el 1, 2, 3 y 4 son inmediatos (cuenta los trazos), el resto los asimilarás mientras juegas mucho antes de lo que crees (por nuestra experiencia, en aproximadamente una semana).

El **grupo de honores** consiste en dos palos sin secuencia e, igualmente, existen 4 copias de cada ficha:



Palo de vientos; de izquierda a derecha: Este, Sur, Oeste y Norte



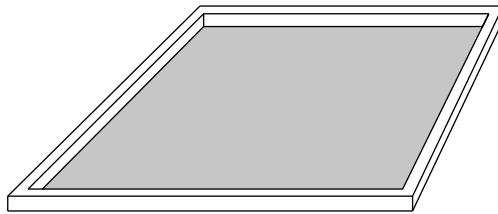
Palo de dragones; de izquierda a derecha, Blanco, Verde y Rojo

Al igual que con las fichas de caracteres, no hay más remedio que aprenderse las de memoria. Las fichas de dragones son fáciles de asimilar, ya que están coloreadas del color de su nombre (el dragón blanco a veces tiene un marco azul).

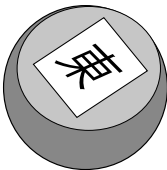
Por último, el **grupo de flores y estaciones** es un grupo opcional que no se usan en todas las reglas. Cuando lo hacen, son como fichas de premio. Consisten en dos palos representado 4 tipos de flores y las 4 estaciones del año aunque, a menudo, y por simplicidad, se les llama flores a las 8 fichas, como si fueran de un único palo. Se distinguen de las demás por tener dibujos complejos, y, a menudo, números occidentales en una de sus esquinas.



La mesa de juego debe ser cuadrada para que los 4 jugadores puedan sentarse alrededor de ella y llegar, de manera fácil, a todos sus lados. A menudo se utiliza un tablero, también cuadrado, que mejora mucho la experiencia de juego mediante el uso de un marco sobre el cual apoyar las fichas (y, de paso, evitar que se caigan al suelo) y un fieltro o similar para amortiguar el ruido. Sea tablero o mesa, es recomendable que esta sea de entre 85 a 90 cm. de lado.



Se utilizan dos dados de 6 caras para decidir aleatoriamente cómo se reparten las fichas entre los jugadores. Los dados chinos tienen el 1 y el 4 grabados en rojo, y los dados japoneses sólo el 1, pero aparte de eso son exactamente iguales que los occidentales.



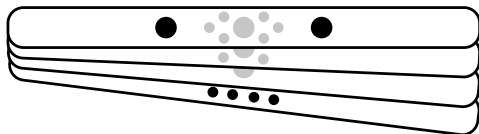
El indicador de vientos suele venir incluido en los juegos de Mahjong. Suele ser un dado o un rodillo metidos en un soporte más grande. Sirve para llevar la cuenta de las rondas de juego (lo veremos más tarde). No es obligatorio para jugar, pero bastante conveniente. En los torneos oficiales suelen usarse casi siempre.

Por último, el papel y lápiz es necesario para ir llevando la cuenta de la puntuación de los jugadores. Es posible, sin embargo, dar el salto al siglo XXI y utilizar móviles y tabletas. ¡Incluso existen aplicaciones diseñadas específicamente para llevar las puntuaciones de Mahjong!

Algunos juegos tienen también unos palos que pueden usarse para llevar la pun-

Introducción al Mahjong

tuación, a modo de monedas, en lugar de apuntarlas en papel. Sobre todo se usan en las reglas japonesas (muy populares), y a veces también en las reglas más clásicas.



Si encuentras más cosas en la caja (fichas redondas, *jokers*, un marcador triangular...), estas se utilizan muy raramente, en algunas reglas muy específicas que probablemente nunca llegues a jugar. De momento puedes ignorarlas completamente. Algunos juegos (especialmente antiguos, o los que tradicionalmente se han fabricado en Europa y Estados Unidos) también incluyen *racks* de madera para apoyar las fichas. Salvo que las fichas sean muy finas y no se sostengan bien de pie, tampoco los necesitas.

Si todavía no tienes fichas, es posible que te estés preguntando dónde comprarlas. Hasta hace no mucho algún fabricante español de juegos de mesa hacía juegos de Mahjong (típicamente de madera) que a lo mejor aún pueden encontrarse en algún centro comercial. No obstante su calidad era bastante mediocre y no lo recomendamos en absoluto.

Técnicamente, la población china que vive en nuestro país tiene acceso a juegos de fichas de buena calidad, pero los vendedores generalmente no los disponen al público por no ser, en estos momentos, un artículo con demanda para los españoles. Si conoces personalmente a alguno, es posible que puedas hacerte con algún juego a través de él. O contactando con algún almacén de importación de productos chinos.

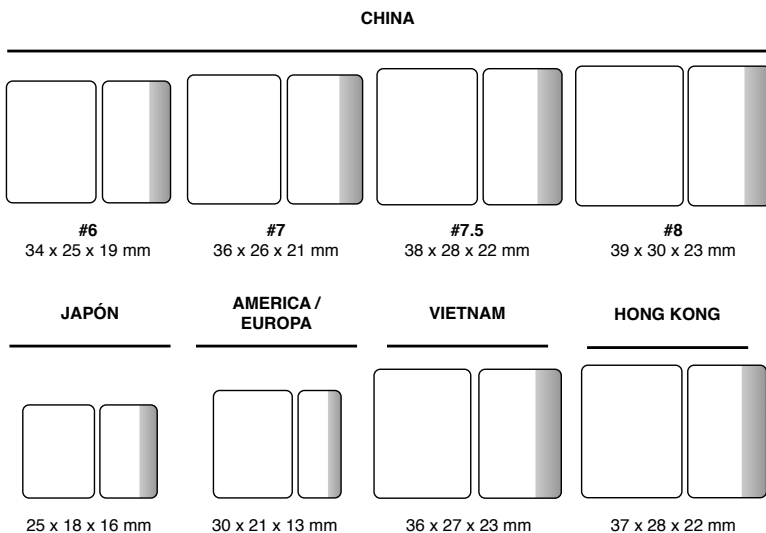
Otra forma es comprarlas en Internet, siendo el mayor problema los gastos asociados al envío y el coste de aduanas, si tienes mala suerte (el problema principal es el peso). En Estados Unidos existe una tienda online llamada Yellow Mountain Imports, que también vende a través de Amazon USA, con una variedad decente de fichas de calidad. En Aliexpress y eBay también puedes encontrar algunos juegos de calidad a buenos precios, pero cuidado con no comprar juegos “de viaje” porque las fichas son en miniatura.

Más cerca de España, las distintas tiendas europeas de Amazon pueden ser una alternativa interesante, pues suelen vender juegos de fabricación europea de calidad más o menos aceptable. Especialmente en las tiendas de Francia, Alemania y Reino Unido. Es posible, sin embargo, que sean más pequeñas y finas de lo

normal. Cuidado porque algunos juegos tienen números y letras occidentales grabados en las esquinas de las fichas, cosa que tampoco recomendamos pues, aunque son apropiadas para aprender a jugar, en los torneos oficiales no pueden usarse y es mejor acostumbrarse desde el principio a no depender de estas ayudas.

Si lo que buscas son, específicamente, fichas japonesas, en estos momentos la mejor relación calidad-precio que puedes encontrar son las fichas “AMOS Monster” en Amazon Japón. Los gastos de envío son altos, pero llevan pagados los portes de aduana.

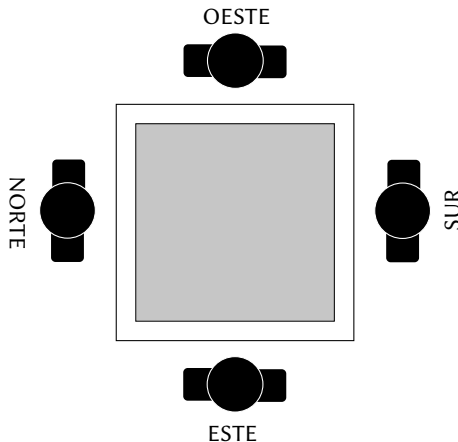
Como referencia, estos son los distintos tamaños de fichas más comunes: las japonesas son las fichas más pequeñas que se pueden encontrar (si no contamos los kits “de viaje” de Aliexpress y eBay), y no suelen tener las 8 fichas de flores y estaciones, mientras que las de Vietnam y Hong Kong suelen ser las más grandes. Las fichas chinas tienen una gama amplia de tamaños. Las fichas americanas y vietnamitas suelen tener fichas extra que nosotros no usamos, pero pueden utilizarse perfectamente.



¿Cómo se juega?

Lo primero es asignar a cada jugador una posición en la mesa. Esto se hace con las fichas de vientos: un jugador será Este, otro será Sur, otro Oeste y el que queda será Norte. El método es mediante sorteo: uno de los jugadores coloca una ficha de cada viento boca abajo y las mezcla en la mesa. El resto de jugadores, por turnos, levantan una ficha que indicará que viento tienen asignado. El que ha mezclado las fichas suele ser el último, para evitar que se hagan trampas.

Una vez sorteados los vientos, los jugadores se colocan de la siguiente manera en la mesa (fíjate que las direcciones no son exactamente iguales a las de una brújula):



¿Por qué es importante esto? Porque los vientos deciden los turnos de juego. El jugador Este es el que comienza a jugar, y el turno pasa hacia la derecha, de modo que el siguiente será el Sur, luego el Oeste y, por último, el Norte, para volver al Este. A veces el jugador Este tiene ciertas ventajas (¡y desventajas!) pero, como veremos más tarde, todos los jugadores tendrán la oportunidad de ser

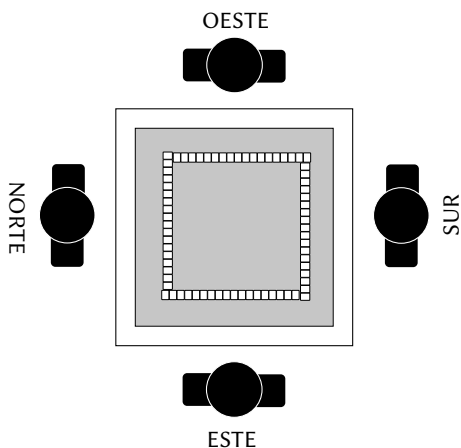
Introducción al Mahjong

jugador Este en algún momento.

Una vez sentados en la mesa, los 4 jugadores mezclan las fichas, boca abajo, con la mano y crean, en su lado, dos filas, siempre boca abajo, de 18 fichas (17, si no se usan las flores), que montarán una encima de la otra, de esta manera (vistas de frente):



Una vez construidas las filas, se acercan al centro de la mesa, formando un cuadrado de fichas al que se le llama “el muro”.



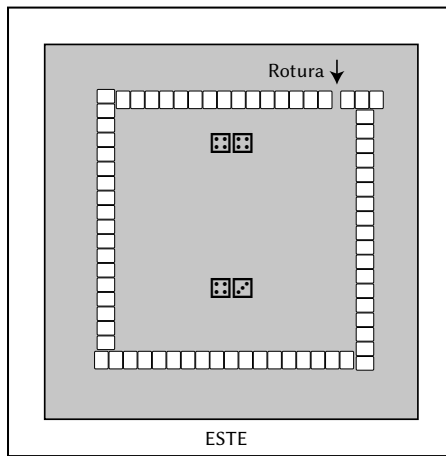
Ahora es cuando decidimos, con la ayuda de los dados, por donde se va a “romper” el muro para repartir 13 fichas iniciales a cada jugador. Los dados deciden dos cosas: el lado del que se rompe y la ficha por la que se empieza a robar. Aunque hay varias formas de hacerlo, nosotros lo haremos de la siguiente manera:

- El jugador que es Este coge los dados y los lanza una vez en el centro de la mesa.
- Observa el número obtenido y cuenta, empezando por él mismo y hacia la derecha, a los jugadores.
- Al jugador que le haya tocado le toca volver a tirar los dados (puede ser el mismo jugador Este si los números obtenidos son 5 o 9) y sumará los resultados de ambas tiradas. A continuación contará las fichas (teniendo sólo en cuenta la fila superior) desde el extremo de su derecha hacia el

izquierda, tantas veces como haya resultado la suma de tiradas anterior.

- La ficha designada indica por donde se rompe el muro, y será el “final del muro”. La siguiente ficha (la que está a su izquierda) será el “principio del muro”).

Imaginemos que el jugador Este lanza los dados y obtiene un 7. Contándose a sí mismo, le tocaría lanzar los dados al jugador enfrente de él (el jugador Oeste). Ya tenemos el lado del muro que se va a romper. Este jugador vuelve a lanzar los dados e, imaginemos, que saca un 8. La suma da 15, por lo que, contando desde su derecha hacia la izquierda, así es como quedaría la rotura del muro:



Ahora comienza el reparto. A cada jugador le corresponden 13 fichas iniciales, excepto al jugador Este que le corresponden 14, que robarán de 4 en 4 fichas (o sea, dos columnas de fichas, si las miramos desde arriba) desde el inicio del muro y en el sentido de las agujas del reloj, por orden empezando por el jugador Este (roba 4), luego el Sur (roba otras 4), Oeste (roba 4) y Norte (roba 4) y vuelta a empezar. Tras 3 vueltas de coger 4 fichas cada uno, cada jugador tiene 12 fichas, por lo que en la última vuelta cada jugador cogerá sólo una ficha y el jugador Este volverá a coger una ficha más. En la *Figura 1* puede verse como quedaría la mesa tras el reparto inicial.

Como puedes ver, hemos colocado los dados en lado derecho del jugador Este. Esto se hace así para que todos los jugadores tengan claro quién empezó la mano y, por lo tanto, qué viento tiene cada uno asignado. ¡En la mayoría de reglas, esto es muy importante!

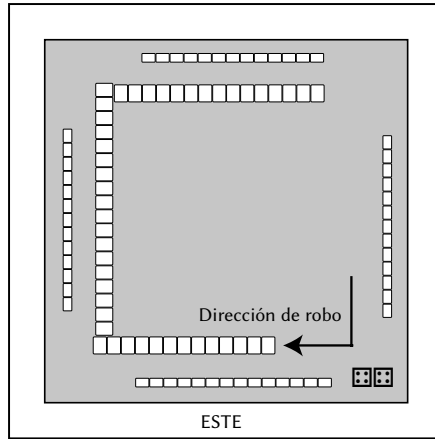
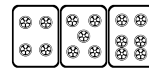


Figura 1: Reparto inicial

Ahora, cada jugador tendrá frente a sí 13 (14, en el caso de Este) fichas completamente aleatorias que, al igual que con los juegos de cartas, deberán mantener ocultas al resto de jugadores. El objetivo de cada jugador es ser los primeros en transformar su mano aleatoria en una mano que tenga **cuatro combinaciones** de las siguientes permitidas:

- **Escaleras** de tres fichas del mismo palo, llamadas *Chow* o *Chii*, que sólo pueden hacerse con las fichas de números siendo, al contrario de lo que pasa con muchos juegos de cartas, que el 9 no conecta con el 1 ni viceversa:
- **Tríos** de tres fichas iguales y del mismo palo, llamados *Pung* o *Pon*, que pueden hacerse tanto con las fichas de números como con las fichas de honores (vientos y/o dragones):
- **Cuartetos** de cuatro fichas iguales y del mismo palo, llamados *Kong* o *Kan*, que también pueden hacerse con cualquier tipo de ficha (¡pero no valen escaleras de cuatro fichas!):



Y, además, **una pareja** de dos fichas iguales de cualquier tipo.

Por ejemplo, si un jugador ha recibido las siguientes fichas en el reparto:



El jugador puede intentar transformar su mano en esta otra, que contiene cuatro combinaciones y una pareja:



¿Y cómo se hace eso? Robando fichas, bien del muro o bien de otros jugadores. Cada jugador roba una ficha cada vez en su turno, descartando otra de su mano (o la misma, si no le vale), hasta tener 14 que cumplan con los requisitos de cuatro combinaciones y una pareja. El método es el siguiente:

- Empieza el jugador Este. Este empieza con 14 fichas porque comienza la mano descartando una ficha cualquiera de las que tiene.
- Tras descartar Este, los otros jugadores tienen la oportunidad de robar la ficha descartada (con ciertas reglas de las que hablamos a continuación). Si no le interesa a nadie, el jugador Sur roba una ficha del muro, en el mismo sentido de las agujas del reloj del reparto, y descarta una ficha, bien de su mano, o bien la misma ficha que ha robado.
- Tras el descarte, los jugadores Oeste y Norte repiten el mismo procedimiento que Sur, antes de pasar el turno al jugador Este de nuevo, que a partir de entonces jugará como el resto de jugadores, completándose una *vuelta*.

El juego tendrá tantas vueltas como sean necesarias, hasta que uno de los jugadores complete una mano válida (cuatro combinaciones y una pareja) o hasta que se terminen todas las fichas del muro.

Hemos dicho anteriormente que cada jugador puede robar una ficha, o bien del muro, o bien de otro jugador. Robar del muro no tiene ningún misterio: simplemente esperas tu turno y robas del muro en el sentido de las agujas del reloj. Robar fichas de otro jugador, sin embargo, tiene reglas muy estrictas, para hacer el juego más interesante. Son las siguientes:

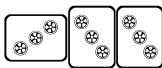
- *Requisito indispensable:* un jugador sólo puede robar de los descartes de otro jugador para completar una combinación de su mano o para terminar la mano. Es decir, no puede robar para acumular fichas. ¿Cómo se hace esto? El jugador dice en voz alta el nombre de la combinación que quiere terminar (dice “Chow”, “Pung” o “Kong”) y enseña las otras dos fichas que completan esa combinación. Por ejemplo, si un jugador quiere robar un 5 de bambú para completar una escalera 4-5-6, enseñará el 4 y el 6 de su mano al resto de jugadores y cogerá el 5, para a continuación apartar la escalera a su lado, siendo visible al resto para el resto de la

Introducción al Mahjong

mano. Si quiere robar una ficha para completar un trío o un cuarteto, tendrá que enseñar las otras dos o tres fichas que lo completan. Las parejas no pueden robarse, excepto que sea para terminar la mano, habiendo completado ya el resto de combinaciones.

- Sólo puede robarse el último descarte de un jugador, y sólo en el momento en que lo descarta. Si un jugador descarta y nadie reclama la ficha, (es decir, que el siguiente jugador al que le toca decide robar del muro), esa ficha queda inutilizada para el resto de la mano.
- Cualquier jugador puede robar una ficha descartada, teniendo en cuenta la regla anterior, y sin importar el orden de turnos, para completar un trío, un cuarteto o para terminar su mano. Es decir, que el jugador Norte podría perfectamente robar al jugador Este una ficha para completar un trío, saltándose los turnos de los jugadores Sur y Oeste. En este caso, el turno pasa al jugador Norte, siguiendo Este de nuevo en una nueva vuelta.
- Para completar una escalera, sin embargo, sólo puede robarse el descarte del jugador a la izquierda (el inmediatamente anterior), no del que tiene enfrente o a su derecha. Esto se hace así porque resultaría demasiado fácil terminar las manos.
- Si hay un conflicto entre dos jugadores por la misma ficha, se resuelve mediante el siguiente sistema de prioridad: completar una mano tiene prioridad sobre cualquier cosa; un trío o cuarteto tiene prioridad sobre una escalera; y si dos jugadores quieren la misma ficha para el mismo tipo de combinación o para ganar, se la lleva el que tenga el turno más cercano al jugador que la descartó.

Cuando se roba una ficha de otro jugador, la combinación entera se aparta a un lado, expuesta, girando la ficha robada respecto a las otras para que los otros jugadores puedan analizar qué ficha se ha robado y para qué. Además, la ficha robada también se coloca a la izquierda, centro o derecha de la combinación expuesta para indicar a quién se ha robado. ¡Toda esta información resulta de mucha importancia a la hora de jugar! Algunos ejemplos de cómo colocar las combinaciones expuestas al robar ficha de un descarte ajeno:



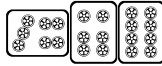
Así se indica que se ha robado un 3 de círculos del jugador de la izquierda para completar un trío.



Así se indica que se ha robado un 1 de bambú del jugador a la derecha para completar un trío.

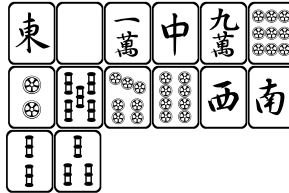


Así se indica que se ha robado un dragón verde del jugador del frente para completar un cuarteto.



Y así se indica que se ha robado un 7 de círculos para completar una escalera 6-7-8. Fíjate que la ficha robada siempre estará a la izquierda, porque es al único jugador al que se le puede robar, y que la ficha girada es siempre la robada aunque no se “lea” en orden.

Además, las fichas descartadas por todos los jugadores en sus respectivos turnos también se colocan con un cierto orden en la mesa: frente a cada jugador, cerca del centro de la mesa y bien visible para el resto de jugadores, en filas de 6 fichas que se van llenando de izquierda a derecha. Por ejemplo, un jugador en su 15º turno tendría, frente a sí, algo como lo siguiente:



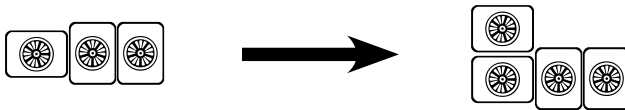
El orden en que se han ido descartando servirán a los jugadores para analizar varias cosas, como por ejemplo qué fichas quedan en juego y para tratar de adivinar qué fichas tienen los contrarios. Todo esto es muy avanzado, claro, así que de momento lo mejor es centrarse simplemente en la mecánica.

La *Figura 2*, en la siguiente página, muestra como quedaría una mesa a mitad de una partida. Fíjate como cada jugador va colocando, en orden, sus descartes en filas de 6 fichas, al mismo tiempo que expone, a su derecha, las combinaciones que ha terminado robando fichas a otros jugadores (se llaman combinaciones expuestas). En este caso, el jugador Este no ha robado ninguna ficha a otros jugadores (se dice que tiene una mano “oculta”), el jugador Sur le ha robado una ficha al jugador a su izquierda (Este), el jugador Oeste le ha robado una ficha a Sur y

los reemplazos de flores de los que hablaremos después) en los que se roba una ficha de este lado (contrario a las agujas del reloj). Tras este robo extra, el jugador debe, si no ha completado su mano, descartar ficha normalmente.

También se puede robar la cuarta ficha de otro jugador, cuando es descartada, si se tiene previamente las otras tres en la mano. En este caso siempre se enseñan las tres fichas, como si fuera para completar un trío, pero con cuatro fichas en lugar de tres. Y, al igual que en el caso anterior, se roba una ficha extra del final del muro antes de descartar ficha y pasar turno.

Y hay una última forma de hacer un cuarteto: “actualizando” un trío que se ha expuesto previamente (porque se ha completado robando de otro jugador). Esto sólo puede hacerse cuando la cuarta ficha es robada, del muro, por el mismo jugador que completó ese trío. Si esta cuarta ficha es descartada por otro jugador, no puede reclamarse para añadirla al trío que ya estaba expuesto. Y, como siempre, se roba una ficha extra del final del muro antes de descartar ficha y pasar turno. ¡Pero cuidado! Si la ficha con la que “actualizas” el trío a cuarteto es la ficha ganadora de otro jugador, este podrá reclamarla para ganar. A esto se le llama “Robar el Kong” y sólo pasa en este caso concreto. No puede robarse un cuarteto si es oculto o si se forma reclamando un descarte de otro jugador.



Antes del kan, el jugador tiene expuesto un trío de círculos

Tras robar el último 1 de círculos del muro, el jugador lo añade al trío

¿Y cuando se termina la partida? Como hemos mencionado antes, la mano termina cuando, o bien un jugador completa cuatro combinaciones y una pareja (en este caso, se suele decir “Hu” o incluso “Mahjong”, aunque algunas reglas especifican otras cosas, y se enseñan las fichas para comprobar su validez), o bien cuando se terminan todas las fichas del muro. Sea un caso o el otro, se mezclan las fichas de nuevo y se empieza de nuevo, con una salvedad: la asignación de vientos de los jugadores sufre una rotación en sentido contrario a las agujas del reloj, de modo que en la segunda mano, quien era Este será Norte, quien era Sur será Este, quien era Oeste será Sur y quien era Norte será Oeste. Cada vez que se termine la mano, hay una nueva rotación, de modo que todos los jugadores jugarán, tras 4 manos, con cada uno de los vientos asignados, terminando una *ronda* (el jugador que empezó siendo Este volverá a ser Este al final de la ronda).

En la *Figura 3*, en la siguiente página, se ilustra cómo se produce la rotación de

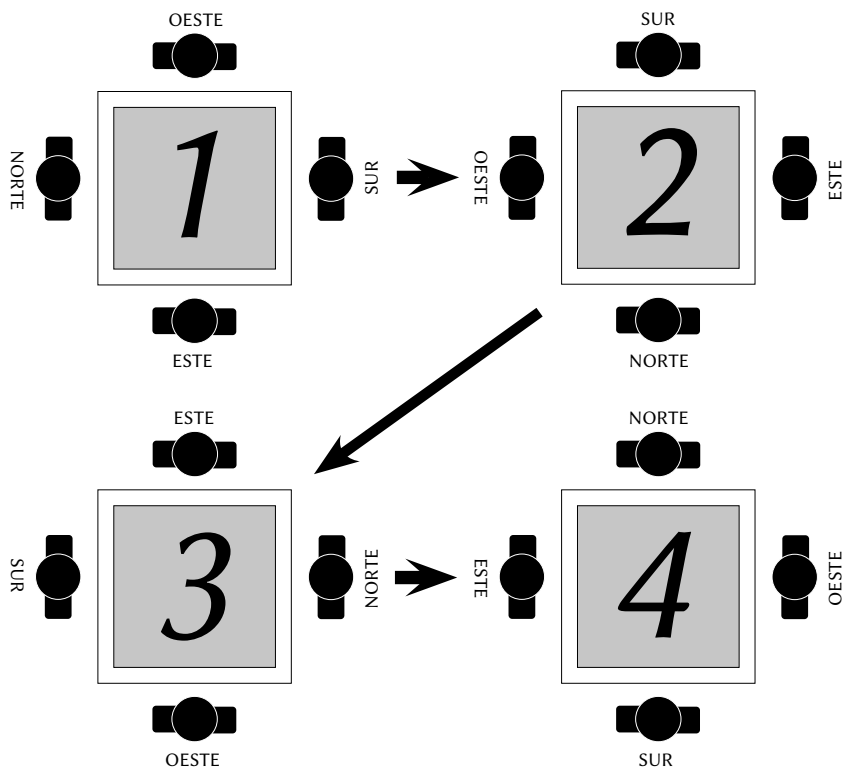


Figura 3: Rotación de vientos durante una ronda.

vientos entre jugadores en una ronda. Es importante hacer notar que los jugadores *no se mueven de los asientos* durante la ronda, sólo se mueve la asignación de sus vientos. En cada uno de las manos de cada ronda, los dados que deciden la rotura del muro son lanzados por el jugador Este de esa mano (es decir, que los dados irán rotando y es importante que al inicio de cada mano el jugador Este se los coloque en su lado derecho para no perderse). Es también importante recordar que el jugador Este de cada mano es el que empieza con 14 fichas y quien, por lo tanto, comienza la mano.

Una partida completa tiene 4 rondas con 4 manos cada una, para un total de 16 manos. Las rondas, al igual que las posiciones, tienen asignado un viento, que sigue la misma secuencia que los vientos de juego: la primera ronda es la Este, la segunda ronda es la Sur, la tercera la Oeste y la cuarta y última el Norte. En la *Figura 4*, en la siguiente página, se ilustra un esquema que resume todas las rondas y manos.

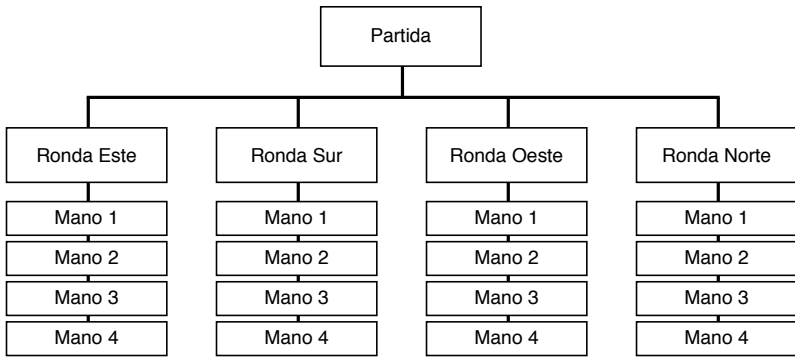


Figura 4: Esquema de rondas y manos

En algunas reglas los jugadores intercambian sus asientos al inicio de cada ronda, para favorecer que todos los jugadores jueguen con cada uno de los jugadores a su izquierda, derecha y frente; otras reglas mantienen a los jugadores en los mismos asientos hasta el final de la partida. Lo que es común, en cualquier caso, es que los jugadores no se mueven de los asientos entre manos de una misma ronda, pero sí que se rotan la asignación de vientos como hemos explicado anteriormente.

Al final de la partida, se suman las puntuaciones de todos los jugadores y el jugador con más puntos gana. ¿Y cómo se puntúa? Lo explicamos en el siguiente capítulo.

Jugadas y puntuación

Obviamente un juego competitivo tiene que tener una forma de juzgar el desempeño de sus jugadores. Hasta ahora hemos visto que el requisito para completar una mano era tener cuatro combinaciones y una pareja pero, ¿es este el único requisito? ¿son todas las combinaciones igual de difíciles? Por supuesto que no, y es aquí donde se introduce el concepto de jugadas y su puntuación asociada.

Cuando se inventó el juego, en seguida se vió que completar manos era muy fácil. Era necesario un incentivo para los jugadores otorgando puntos por combinaciones difíciles de hacer. Esto, además, alargaba la duración de las manos y aumentaba su diversión.

Lo primero que se entendió es que hacer tríos es, obviamente, más difícil que hacer escaleras, y de entre todos los tríos, los más difíciles de hacer son los tríos de honores (vientos y dragones) y los tríos de 1 y 9 de las fichas de número (llamadas fichas terminales), así que en muchas reglas se reconoce como puntuable tener un trío de cualquiera de estas fichas, distinguiendo además, entre los tríos expuestos (los que se completan robando de otros jugadores) y los tríos ocultos (los que se forman únicamente robando del muro).

En las reglas más clásicas, las primeras que aparecieron sobre el juego, se basaron precisamente en la puntuación de las combinaciones sueltas, y en las mismas, los tríos ocultos valen el doble que los expuestos. A modo didáctico, y para entender el concepto, nosotros vamos a desarrollar un sistema de puntuación parecido. Así que, si consideramos que los tríos expuestos valen, por ejemplo, 1 punto y los ocultos 2 puntos, si completamos una mano como la siguiente:



Diríamos que la mano tiene 3 puntos: 2 puntos por el trío oculto de 1 y 1 punto más por el trío expuesto del viento Sur.

Más tarde se pensó que sería interesante incrementar el valor de algunas fichas

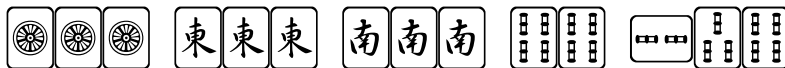
Introducción al Mahjong

de honores (pero no de todas). Así se llegó a la conclusión de que los dragones debían de valer más. Según nuestro sistema, podríamos considerar que tener un trío expuesto de dragones vale 2 puntos, y tener uno oculto 4 puntos (el doble). Veamos como queda esta mano:



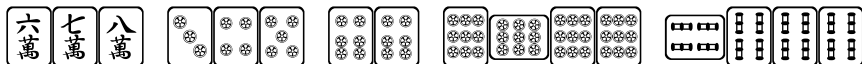
4 puntos por el dragón rojo oculto, 2 puntos por el trío de Oeste oculto y 1 punto más por el trío de 9: total de 7 puntos.

¿Recuerdas que cada jugador tiene asignado un viento según su posición y cada ronda también tiene un viento asignado? ¿Por qué no jugamos con eso? Pongamos que hacer un trío de un viento que corresponde con el viento que tienes asignado (se le llama “viento de asiento”) vale el doble de lo que normalmente valdría. Y supongamos que hacer un trío del viento que tiene asignado la ronda en curso (se le llama “viento de ronda”) también vale el doble. De repente se abre todo un mundo de posibilidades estratégicas, pues en cada mano un viento será codiciado por todos los jugadores y, cada jugador, codiciará también el viento que tiene asignado por posición. Y sí, ¡uno de los jugadores codiciará especialmente el viento que es, a la vez, el viento de su asiento y el viento de ronda, ya que para él valdrá 4 veces más! Supongamos un jugador que es Este durante la ronda Este:



De normal el trío oculto de Este valdría 2 puntos, uno por ser un trío de honor y otro por ser oculto, pero como es el viento asignado al jugador vale el doble: 4 puntos, y como además es el viento de la ronda, su valor vuelve a duplicarse: 8 puntos. Más 2 puntos por el trío de 1 oculto y otros 2 puntos por el trío de Sur, tenemos una mano de 12 puntos.

Esto ya se vuelve interesante, ¿no? Pero resulta que hay algo aun más difícil de hacer que los tríos, que son los cuartetos. Siendo justos, un cuarteto debería valer el doble de lo que valdría el trío, y el doble más si es oculto. Y esta vez deberían de contar todas las fichas, no solo las de honor y los 1 y 9, sino también las de número entre el 2 y el 8, ya que hacer un cuarteto es excepcionalmente difícil. Con este esquema, veamos esta otra mano:



En condiciones normales ese trío de cuatro de bambú no valdría nada, pero como

es un cuarteto, le haremos valer un punto. En cuanto al 9 de círculos, si de normal valía 1 punto por ser expuesto, le asignaremos 2 puntos por ser un cuarteto. El valor de la mano sería de 3 puntos.

Por supuesto, los cuartetos deberían aumentar el valor de los honores con valor especial (dragones y vientos de asiento o de ronda), así que podríamos tener:



Si somos el jugador Este en la ronda Este, ese cuarteto oculto de Este valdrá, por sí sólo, 16 puntos (2 puntos por ser el viento de asiento, el doble por ser el de la ronda, el doble por ser oculto y el doble por ser un cuarteto). El cuarteto oculto de dragón rojo vale 8 puntos (2 por ser un trío de dragón, el doble por ser oculto y el doble por ser cuarteto). Esta mano valdría la friolera de 24 puntos.

Después alguien pensó que sería interesante otorgar otros puntos por la intervención de la pura suerte. Así, y siguiendo nuestro esquema, podríamos asignarle un punto adicional a lo siguiente:

- Completar la mano con una ficha robada del muro.
- Completar la mano con la ficha extra al hacer un cuarteto.
- Completar la mano robando el cuarteto a otro jugador.
- Completar la mano con la última ficha de la mano (la última del muro, que la puede robar uno mismo o ser el último descarte de la mano).

Y, ya que estamos, ¿por qué no asignarle también un punto extra si completar la mano entraña una dificultad añadida? Por ejemplo:

- Si la ficha necesaria para completar la mano es la única de su tipo con la que se puede completar. Por ejemplo, el 7 de una escalera 7-8-9, el 3 de una escalera 1-2-3 (a estas dos situaciones se le llama “espera de borde”), la ficha central de una escalera cualquiera (“espera central”), como el 6 en 5-6-7 o la ficha que falta para formar la pareja obligatoria (“espera única”).
- Si la ficha necesaria para completar la mano es la única ficha que queda disponible (por que las otras tres ya han sido usadas o descartadas por otros jugadores).

Suponiendo esto:



Introducción al Mahjong

Supongamos que se ha ganado con el 3 de círculos que completa el 1-2-3, y que además era el último 3 de círculos disponible porque los otros tres ya habían sido descartados o usados por otros jugadores. Tenemos 2 puntos por el cuarteto expuesto de 1 de bambú, 2 puntos por el trío oculto de 9 de caracteres, 1 punto por la espera en el 3 de círculos, siendo el único tipo de ficha posible y 1 punto más por ser la última ficha de 3 de círculos disponible: 6 puntos.

Para entender mejor el concepto de “la única ficha de su tipo posible”, modifiquemos un poco la mano. Supongamos:

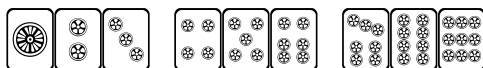


También ha ganado con el 3 de círculos, y también era la última ficha disponible, porque las otras tres copias habían sido descartadas o usadas por otros jugadores, pero no es “la única ficha de su tipo posible” porque el jugador también podría haber ganado con el 6 de círculos para formar la escalera 4-5-6 en lugar de 3-4-5. En este caso, la mano valdría 5 puntos (dos del cuarteto expuesto de 1, dos del 9 oculto y uno por última ficha disponible).

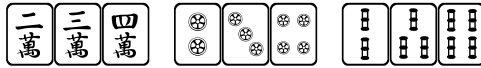
Por último tenemos las flores y las estaciones. ¿Las recuerdas? Son esas 8 fichas con motivos de flores y estaciones que hemos comentado que son opcionales y que no intervienen en el juego. Pues, cuando se usan, otorgan 1 punto extra que se cuenta sólo cuando se completa la mano. Como no intervienen en el juego (no se pueden combinar ni usar para nada), simplemente se cambian por una ficha nueva en el momento en que son robadas, del final del muro, como si fuera una ficha extra que se roba tras hacer un cuarteto, apartándola a un lado para contarla más tarde, si se completa la mano.

¿Fácil de entender hasta el momento, no? Sin embargo lo mejor viene ahora ya que, tarde o temprano, alguien pensó que el juego mejoraría mucho si se contasen no sólo las combinaciones sueltas de la mano, sino también combinaciones de combinaciones que resultarían difíciles de completar y así es como nació el aspecto más atractivo del juego del Mahjong: las *jugadas*.

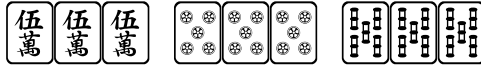
Consideremos, por ejemplo:



Tener tres escaleras del mismo palo formando una secuencia del 1 al 9 (“Escalera Pura”) es algo difícil de obtener, que debería ser premiado especialmente. Las tres combinaciones sueltas no valen nada, pero juntas decimos que forman una jugada. O, también:



Tres escaleras del mismo valor (“Tres Chow Mixtos”), pero de palos diferentes. O, mejor aún:

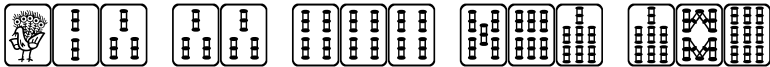


Tres tríos del mismo valor (“Tres Pung Mixtos”), pero de palos diferentes. Esta jugada, por supuesto, debería valer el doble que su versión en escaleras, por lo menos.

¿Y qué tal una mano que sólo tenga fichas de un palo de números y honores? Como por ejemplo:



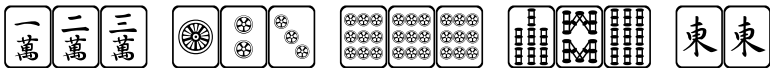
A esto se le llama “Mano semipura” y, por supuesto existe una mano mejor, compuesta sólo fichas de un palo de números:



Que se llama “Mano pura” y que suele valer bastante en todas las reglas, por la dificultad que entraña.

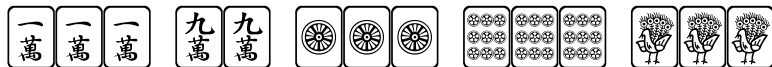
La forma de completar la mano entera también debería puntuar, si entraña una dificultad. Por ejemplo, ¿y si decido no robar fichas a ningún jugador y logro completar la mano robando del muro (incluyendo la ficha ganadora)? A esto se le llama “Mano completamente oculta”. O lo contrario: completar la mano robando cuatro veces a otros jugadores y ganar robando la ficha pareja que me falta, también a otro jugador. A esto se le llama “Mano completamente expuesta”.

¿Y si involucramos a las fichas de más valor como los honores y los 1 y 9? Por ejemplo:



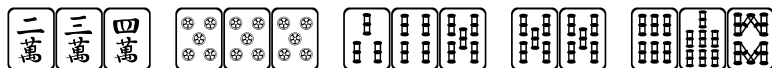
A esto se le suele llamar “Mano externa”. Tener una mano que use fichas de 1 y 9 y honores en todas las combinaciones es algo difícil de hacer, aunque sea con escaleras. No digamos ya si no hay escaleras:

Introducción al Mahjong



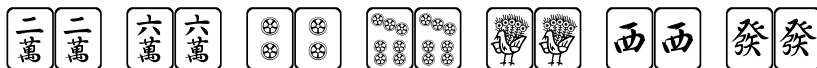
Este tipo de manos empiezan a ser extremadamente difíciles de obtener, por lo que deberían ser premiadas también de forma excepcional. ¡En algunas reglas, manos así pueden terminar la partida al instante!

Lo contrario también existe: una “Mano simple” es una mano que no usa 1, ni 9 ni honores:



Aunque, evidentemente, como es mucho más fácil de hacer en todas las reglas suele valer muy poco. Pero combina bien con otras jugadas.

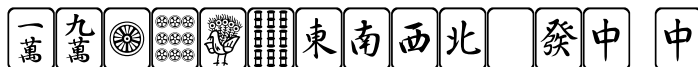
La mayoría de reglas también han incorporado tres formas de mano que son *irregulares*, es decir, que no cumplen la forma de cuatro combinaciones y una pareja. Sólo existen tres, como máximo, en todas las reglas, y son:



“Siete parejas”. La dificultad principal es que es necesario robar del muro 6 parejas antes de poder ganar con una espera única.



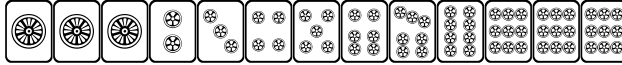
A esta se le llama “Fichas cosidas con honores”. No está reconocida en todas las reglas, pero cuando lo hace, tiene guasa: se trata de una mano que premia ser *excepcionalmente mala*. La peor posible, de hecho. Si te fijas, las fichas de número están separadas entre sí por más de dos números en la secuencia, así que son imposibles de conectar y los honores están todos sueltos. A veces, las fichas de reparto serán tan malas que ir a por esta jugada será lo más plausible. Lo malo es que hay que robar todas las fichas del muro, menos la última, y que las fichas de número deben de tener una secuencia particular (“cosida”, se le llama) de 1-4-7 de un palo, 2-5-8 de otro y 3-6-9 del que queda. Lo bueno: que, dependiendo de las fichas de reparto, pueden aumentar mucho la probabilidad de completar una mano que, de otro modo, sería muy difícil.



Esta es una de las joyas de la corona del juego: “Los 13 Huérfanos”, una ficha

suelta de cada terminal de número, de cada viento y de cada dragón, más una ficha repetida de cualquiera de ellas. Esta mano es extremadamente difícil de hacer y suele tener el máximo de puntuación posible.

Si hojeas varias reglas de Mahjong verás otra mano que *parece* irregular pero que, en realidad, no lo es:



A esta jugada se le llama “Las Nueve Puertas” y sólo puede hacerse de manera oculta, es decir, sin robar a otros jugadores, excepto para completar la mano. Lo que se premia aquí es que, si se consigue completar esta forma (que tiene 13 fichas, por lo tanto necesita una más), el jugador puede ganar con cualquier ficha de número de ese palo (es decir, con 9 fichas diferentes), formando a su vez las cuatro combinaciones y una pareja reglamentarias. Pruébalo: forma esta mano y trata de formar cuatro combinaciones y una pareja con otra ficha cualquiera del mismo palo. Verás que es posible en cualquier caso. Esta jugada también suele puntuar lo máximo posible y es incluso más difícil de hacer que la de “Los 13 Huérfanos”. La gran mayoría de jugadores de Mahjong no la han hecho nunca, ¡pero de vez en cuando alguien lo consigue!.

Y, ya por último, algunas reglas también puntúan, excepcionalmente, formas de ganar en la que la suerte interviene de manera también excepcional: concretamente, si al levantar las fichas de reparto, siendo el jugador Este, ya tienes una mano de cuatro combinaciones y una pareja (tienes una mano completa); o, si no eres el jugador Este, si, al levantar las fichas de reparto, te falta una ficha para completar cuatro combinaciones y una pareja y completas la mano antes de tu turno (con el primer descarte de uno de los otros jugadores), o en el primer turno (cuando robas la primera ficha del muro). ¿Esto realmente pasa? Pues sí. Aunque probablemente no te pasará más de una vez en la vida.

Estas que hemos mencionado son sólo un conjunto muy diminuto de las posibles jugadas posibles, pero son suficientes para introducir los conceptos básicos de lo que es una jugada. Las reglas actualmente en uso con menos jugadas posibles tienen 31 jugadas diferentes, y la que más, 81, siendo que casi todas exigen tener, por lo menos, una jugada para poder completar una mano.

En el próximo capítulo se hará una introducción de cuáles son las reglas más jugadas y como introducirse en cada una de ellas.

Reglas oficiales

En el capítulo anterior se ha introducido el concepto de jugadas y puntuación, usando un esquema inventado con el propósito de ser didáctico y, aunque lo cierto es que el esquema de puntuar combinaciones guarda muchas similitudes con los esquemas clásicos en los que fué evolucionando el juego e incluso con algunas reglas modernas, las jugadas puntúan de forma muy distinta entre las reglas “oficiales”, entendiéndose aquellas que son reconocidas por la amplia mayoría de jugadores de Mahjong del mundo y, sobre todo, por la mayoría de organizaciones, ligas, federaciones, etc. que dictaminan el tipo de jugadas que pueden hacerse y cuánto vale cada una de ellas.

Este capítulo servirá de guía para que el lector pueda continuar aprendiendo el juego del Mahjong, en cualquiera de las reglas oficiales de su elección. Al final y al cabo, la mecánica del juego (que es la parte más extensa de aprender) es prácticamente común a la explicada en este libro, con muy pocas variaciones entre reglas, quedando pues la tarea de aprendizaje de estas pocas peculiaridades y de las tablas de jugadas.

Las reglas de Hong Kong son, probablemente, las primeras que quieras aprender. Ahora han caído en desuso en occidente, pero durante mucho tiempo fueron las reglas usadas en campeonatos internacionales a lo largo de todo el mundo. Además, siguen siendo tremendamente populares en Hong Kong (donde es casi deporte nacional) y en el sudeste asiático.

La ventaja principal es que son fáciles de aprender, sin demasiadas peculiaridades (las más llamativas, que no se usan las últimas 14 fichas del muro y que los descartes no se ordenan en absoluto) con no demasiadas jugadas (31, de las cuales 9 son de pura suerte), se pueden cerrar las manos con una única jugada, y con un sistema de puntuación fácil de entender, donde sólo cuentan jugadas y algunas combinaciones sueltas de mucho valor (particularmente, los tríos de dragones y vientos que sean de asiento o de ronda) con una tabla en la que cada punto de jugada conseguido dobla la cantidad de puntos totales a cobrar (con algunos límites).

Introducción al Mahjong

La desventaja es que se vuelve demasiado simple en cuanto ya no se es principiante, y que la suerte suele influir demasiado en el juego, convirtiéndolo más en un juego de apuestas que de estrategia.

Las reglas de Hong Kong son muy universales y las encontrarás en uso en la mayoría de juegos online que aceptan varios tipos de reglas, como por ejemplo en *Mahjong Time*. Las propias páginas que alojan estos juegos suelen explicar las jugadas posibles y su valor. También puede usarse como referencia la propia *Wikipedia* y *Mahjong Wiki* en <http://mahjong.wikidot.com>.

Las reglas de Riichi, japonesas, o también llamadas **Reglas de Competición de Riichi (RCR)** en Europa, son tremendamente populares en Japón, con varias ligas televisadas y profesionales en dedicación exclusiva, así como entre los seguidores de Anime y Manga alrededor del mundo (existen muchas series populares como *Saki* y *Akagi* que giran en torno a estas reglas) y en algunos países que tienen más tradición con estas reglas que con otras, como son Rusia, Reino Unido, Polonia y, desde hace relativamente poco, los Estados Unidos. En Europa, las reglas de Riichi son reconocidas como oficiales por la Asociación Europea de Mahjong y se organizan torneos regulados con mucha frecuencia.

La desventaja principal de estas reglas es que tienen muchas peculiaridades que no existen en otras reglas (y que no están explicadas en este folleto) tales como el *riichi* (del que toma el nombre), la regla del *furiten*, las *dora*, repeticiones de mano, etc., así como un sistema de puntuación realmente complicado que cuenta, como en las reglas más antiguas, las combinaciones sueltas para después multiplicarlo por el valor de las jugadas, haciendo necesario el uso de tablas de puntuación precalculadas, por lo menos para los principiantes. El número de jugadas posibles es mayor que con las reglas de Hong Kong, pero no demasiado (39 jugadas) y también es posible cerrar la mano con sólo una jugada.

Como ventaja principal es que las reglas de Riichi tienen un nivel de profundidad y de estrategia único. En Japón se editan numerosos ensayos dedicados a la estrategia del juego, cosa que no suele existir con ningún otro conjunto de reglas. Comparadas con las reglas de Hong Kong, la suerte interviene mucho menos, hecho que es incluso más cierto cuanto más nivel tienen los jugadores involucrados en la partida.

Para aprender a jugar a Riichi lo mejor es descargarse el manual oficial de la web de la Asociación Europea de Mahjong en <http://www.mahjong-europe.org>. Por suerte, al ser reglas tan populares, tienes a tu disposición un número muy alto de videojuegos (online y offline), y los videotutoriales en Youtube son muy comunes. Una forma particularmente interesante de empezar a jugar a estas re-

glas es mediante las aplicaciones de móvil “*Mahjong Nagomi*” (Android e iOS) y “*Kemono Mahjong*” (sólo iOS) que son para un jugador contra la máquina. Los expertos luego dan el salto a un juego online llamado “*Tenhou*” que tiene como desventaja principal tener la interfaz sólo en japonés.

El autor de este folleto escribió un extenso ensayo en español sobre estas reglas, llamado “*Riichi Mahjong: Edición Europea*”, disponible en Amazon, en proceso de ser actualizado en el momento de escribir estas líneas, pero aún perfectamente válido.

Las Reglas de Competición de Mahjong (MCR) son las primeras reglas que tuvieron éxito en el objetivo de diseñar unas reglas aptas para los campeonatos internacionales con carácter deportivo, asimilando jugadas de casi todas las reglas conocidas y simplificando el sistema de puntuación, que resulta ser uno de los más fáciles, sino el que más, de aprender y donde se cuentan principalmente jugadas y combinaciones sueltas de valor (tríos de terminales y honores, dragones, cuartetos, etc.). También son las reglas que menos peculiaridades tiene en la mecánica de juego: si has comprendido la mecánica explicada en este libro, ya estás completamente preparado para jugar.

La Asociación Europea de Mahjong nació al calor de estas reglas, que por supuesto fueron las primeras oficiales. Todas las federaciones nacionales de Europa cambiaron inmediatamente sus reglas locales para jugar a esta modalidad. El MCR es, además, reconocido por la Asociación Internacional de Deportes Mentales (IMSA), en su modalidad *Duplicate*, que usa el mismo mecanismo del Bridge (otro juego reconocido por esta organización) para eliminar cualquier traza de componente de suerte.

Como ventaja principal de estas reglas está la facilidad de aprendizaje de la mecánica de juego y la enorme variedad de juego que facilita sus nada menos que 81 jugadas diferentes posibles. Su sistema de puntuación es todo un logro, pudiendo ser memorizado fácilmente en poco tiempo. En Europa, los campeonatos de MCR son también los más numerosos.

Como desventaja principal podríamos mencionar, quizás, que precisamente enfrentarse a la tarea de aprender 81 jugadas distintas intimida a los principiantes; aunque, en realidad, el miedo es infundado: con práctica, se asimilan de manera muy natural. Sin embargo, es cierto que, a diferencia de lo que pasa con las reglas de Hong Kong o Riichi, los requisitos para completar una mano son más altos, requiriendo al menos 8 puntos de jugada, lo cual suele significar combinar, al menos, dos o tres jugadas en la misma mano, lo que aumenta la curva de aprendizaje para los principiantes.

Introducción al Mahjong

Para aprender a jugar a MCR lo mejor es descargarse el manual oficial de la web de la Asociación Europea de Mahjong en <http://www.mahjong-europe.org>. Por desgracia, el MCR no es muy común en Internet y la información disponible es, a veces, un poco caótica; no obstante, *Mahjong Time* es un conocido juego online que permite jugar a estas reglas y una vía de iniciación muy adecuada. Otra forma particularmente fácil de empezar con estas reglas es mediante un juego para Android llamado “*Mahjong and Friends*” que permite practicar estas reglas contra la máquina.

Otras reglas: existen casi tantas reglas de Mahjong como países en los que se juega, pero el mundo está, en general, dominado por las tres reglas ya mencionadas. Alguna otra que se merece especial mención son:

- **Reglas de Zung Jung**, otro intento de internacionalizar las reglas, más parecido al Riichi que al MCR, pero sin ninguna de sus peculiaridades, resultando en unas reglas mucho más fáciles de aprender (de hecho, puede que sean las reglas más amables con los principiantes, junto a las de Hong Kong). Se mencionan porque son las reglas usadas en un campeonato mundial llamado *World Series of Mahjong*.
- **Reglas de Taiwan**, son las únicas que utilizan manos de cinco combinaciones y una pareja, en lugar de las cuatro combinaciones y una pareja habituales, lo cual le proporciona aspectos muy únicos. Por lo demás, son muy parecidas a las reglas de Hong Kong. Se mencionan porque, junto a las de Hong Kong, son las reglas estrella de todo el sudeste asiático, incluyendo los más conocidos casinos de Singapur.
- **Reglas Americanas**, evolucionaron exclusivamente en Estados Unidos a partir de las primera reglas de principios de su siglo y sus reglas son tan peculiares que, objetivamente, se debería considerar un juego aparte (las escaleras no existen, las flores intervienen en el juego y las manos son combinaciones de patrones muy arbitrarias, decididas por consenso en una organización que las cambia anualmente). Probablemente estén en declive definitivo, especialmente con la irrupción del Riichi en Estados Unidos, pero se mencionan aquí porque forman parte de la cultura histórica del país y, por lo tanto, aparece mencionado en algunas series de televisión y literatura.

¿Y ahora qué?

Ahora toca practicar. El juego del Mahjong asusta un poco, al principio, por la mecánica tan diferente a otros juegos y por la cantidad de jugadas posible de la mayoría de reglas; sin embargo, todo en el Mahjong tiene lógica y, con la práctica, todas las reglas, las jugadas y la puntuación se asimilan de manera natural, sin hacer más esfuerzo.

La mejor manera de practicar es, obviamente, encontrar a gente que quiera jugar; pero es cierto que a veces es difícil juntar a cuatro personas que estén interesadas. En estos casos puede ser muy interesante jugar en el juego online *Mahjong Time* o descargarse alguna de las aplicaciones de móviles ya mencionadas. Respecto a estas últimas, ten en cuenta de que, si buscas aplicaciones en las tiendas occidentales con el nombre “*Mahjong*”, van a ser prácticamente todas referidas al juego del solitario de juntar parejas.

Si vives cerca de Valencia, ¡estás de enhorabuena!: contacta con nosotros a través de nuestra página web (<http://www.mahjong-valencia.es>), nuestro correo electrónico ([info@mahjong-valencia](mailto:info@mahjong-valencia.es)), Facebook o Twitter. Organizamos partidas lo más asiduamente posible y, cuantos más seamos, más posibilidades existirán de organizarlas. Y si no vives cerca, contacta igualmente con nosotros: existen otros clubes en España que pueden resultarte más prácticos y podemos ponerte en contacto con ellos.

Y por supuesto, estamos abiertos a cualquier pregunta sobre el juego o sobre nosotros, y a cualquier comentario acerca de esta publicación.

¡Esperamos que disfrutes del juego!

