

Mahjong: Conceptos básicos.

También conocido como "mahjongg" o "majiang", es un juego de mesa de origen chino que actualmente se juega en todo el mundo. Las reglas varían levemente según la región donde se juegue; en MSX nos interesa el modo japonés de jugarlo. **Reglas japonesas**, pues.

Originalmente está pensado para 4 JUGADORES, representados por cada uno de los puntos o VIENTOS cardinales. Y aunque existen variantes para 2, 3, 5 y más jugadores, nos concentraremos solamente en el modo "natural" y tradicional de jugarlo: a 4 jugadores.

Muchos son los títulos programados para MSX que se basan en 'mahjong'. Para no liarnos, vamos a quedarnos con uno en concreto, ya que cada título suele poseer un "set" de reglas iniciales (cambiables o no) a tener en cuenta a la hora de jugar.

He elegido "*Hai_no_majutsushi*" de Konami (conocido también como "Mahjong2" o "MahjongMasters") por ser un título fácil de conseguir, fácil de jugar y enormemente atractivo a nivel visual y sonoro. Seguro que todos lo hemos visto al menos una vez: ya es hora de rescatarlo del olvido.

Y tras aprender a jugar a éste, ya puede uno enfrentarse a los demás... Recomiendo también "*Gambler Jikohchuushinha*" y su segunda parte, ambos de GameArts/YellowHorn.

"**PAI**" es el nombre que reciben las piezas con las que se juega a mahjong. En total son 136 pai: 34 diferentes, cada uno de ellos repetido 4 veces. Una breve descripción/enumeración...

- > "PALOS" o colores: 3 tipos, cada uno numerado del 1 al 9
- WONS: el símbolo "won" en rojo sobre el que se lee (en kanji) el número
- DOTs: puntos o círculos (aquí es más sencillo distinguir cada número!)
- BAMs: ramas de bambú (el número 1 es un pájaro)
- > "CHARs" o símbolos: divididos en 2 grupos
- VIENTOS: en orden... Este > Sur > Oeste > Norte
- DRAGONES (o "Elementos"): blanco (*HAKU*) > verde (*HATSU*) > rojo (*CHUU*)

Los pai "1" y "9" de los 3 palos se denominan "TERMINALES".

Y al conjunto de { Terminales + Chars } se le denomina "FINALES".

Los pai "2" al "8" de cada palo se denominan "SIMPLES".

	①	②	③	④	⑤	⑥	⑦	⑧	⑨	east	south	west	north							
【麻雀】	一	二	三	四	五	六	七	八	九	東	南	西	北							
suits										WONS										
										DOTS										
										BAMS										
chars																	WINDS (東⇄南⇄西⇄北)			
													DRAGONS (白⇄發⇄中)							

⇄ terminals 牌の魔術師

⇄ ends

El objetivo del juego es reunir una combinación de 14 "pai" dividida en 5 segmentos: 4 segmentos de 3 pai c/u y una pareja como quinto segmento. Esto normalmente... (la mayoría de las combinaciones habituales).

$(4 \times 3) + 2 = 14$ pai en total.

La pareja son 2 pai iguales. Los segmentos de 3 piezas pueden ser...

- [SEQ]uencia: 3 pai del MISMO PALO, EN ORDEN CONSECUTIVO (ej: 3,4,5)
- [TRI]o: 3 pai IDENTICOS (mismo palo y número, o mismo Char; ej: _Sur_ x3)

Existe otro tipo de segmento formado por 4 piezas en lugar de 3:

- [KAN]: 4 pai IDENTICOS (mismo palo y número, o mismo Char; ej: _9_ x4)

(el "KAN" es, digamos, un "TRI" algo especial...)

Son muchas las combinaciones que pueden formarse, pero no todas ellas son aceptadas como "ganadora". Es fundamental conocer las combinaciones ganadoras (al menos las MUY básicas!) y también desarrollar una cierta estrategia de juego para convertirse en un "Mago Del Pai" .

Comenzando.

El modo de empezar una partida de mahjong es realmente la parte más complicada de todas. Un auténtico "rito" encaminado a determinar la posición que ocupará cada jugador alrededor de la mesa y también cual de los jugadores será el encargado, en primer lugar, de poseer el título de 'Repartidor'.

Explicarlo sería el mejor modo de desanimar a quien se haya atrevido a leer esto... Así que nos vamos a quedar con el modo de inicio de "*Hai_no_majutsuji*" (HNM a partir de ahora), que es con diferencia el más sencillo que he visto de todos los juegos MSX: una versión muy simplificada de la norma general que es de agradecer.

En HNM la posición del jugador ("PLAYER") es siempre la misma: situado en la zona inferior de la pantalla, es el VIENTO ESTE por defecto. A la izquierda de la pantalla estará el SUR, arriba el OESTE y a la derecha el NORTE. Y además, las posiciones no cambian nunca durante la partida. Como ya he dicho, muy sencillo (siempre somos la "Casa Este").

(ojo, en otros títulos diferentes a HNM nuestro viento cambiará en cada mano!)

Al principio se nos dará a elegir entre 4 pai. Cada uno de nuestros 3 contrincantes tomará otro: son los pai de los VIENTOS.

Según el pai que haya tomado cada uno, se establecerán las posiciones relativas de nuestros contrincantes con respecto a nosotros (siempre el Este y siempre en la zona inferior de la pantalla!).

A continuación, aquel que haya tomado el "Este" lanza los dados: contando a partir del lanzador de dados y en sentido CONTRARIO a las agujas del reloj se determina quien será el "Este Provisional" o "Falso Este" [KATOH], quien, a su vez, volverá a lanzar los dados. De nuevo a partir del lanzador y de nuevo en sentido contrario a las agujas del reloj se determina el "Este" definitivo [HIGASHI]: Repartidor en la primera mano de la primera ronda.

(como dije, fácil y rápido... en otros juegos es un proceso algo más largo y "fiel" al modo "real" de jugar)

A continuación se mezclan los pai. Se separan 7 parejas que formaran el muro central ,a priori no usable, y después se reparten 13 a cada jugador. Esto deja 70 pai disponibles en la pila para ir tomando.

Antes de empezar a jugar, en el muro central se levanta el tercer pai empezando por la izquierda (de la fila superior). Se define de este modo el "DORA": siguiente en la secuencia al pai levantado en el muro. Una pieza importante a tener en cuenta durante el desarrollo del juego (más datos acerca del DORA un poquito más abajo).

POR FIN COMIENZA EL JUEGO...

El repartidor toma el primer pai de la pila: pasa a tener 14 en su poder. Se tendrá que descartar de uno para quedarse de nuevo con 13, y entonces será el turno del siguiente jugador... que tomara un pai de la pila y así sucesivamente hasta que:

- a) se acaben los pai de la pila (el más frecuente de los empates)
- b) uno de los jugadores declare victoria [AGARU]

... en ese momento se dice que ha acabado una "mano". La partida completa dura 2 RONDAS (ronda Este y ronda Sur). Y cada ronda dura, al menos, 4 manos (una mano por Viento/Casa como mínimo!). En total, mínimo 8 manos.

La duración real de la partida dependerá de su desarrollo. En cada mano, uno de los 4 jugadores posee el cargo de "Repartidor". Decimos que en ese momento estamos en su "casa" (ej. "Casa Este", que sería la nuestra). Este cargo puede conservarse al ganar uno la mano y también en otras circunstancias... con lo cual seguimos en esa 'casa'. La ronda acaba cuando los 4 jugadores han poseído y después perdido dicho cargo (cuando hemos recorrido las 4 casas). Esto serían 4 manos si ninguno de ellos consigue ser Repartidor 2 manos seguidas... o más de 4 en caso contrario (que es lo habitual).

Ser Repartidor y conservar el cargo es importante a efectos de puntuación.

Serlo o no serlo puede afectar también a la estrategia de juego (que podrá ser más ofensiva o defensiva).

Y por último con respecto a la duración de la partida, existe una regla que obliga a jugar una TERCERA RONDA (ronda Oeste) en caso de que al llegar al final de la segunda (Sur) todos los jugadores posean una puntuación inferior a 33300. La llamada "entrada Oeste" [SHANYU].

Nota: nótese que el sentido de las 'rondas' y el de las 'manos' es inverso!

RONDAS: ESTE > SUR >(OESTE)

manos: este > norte > oeste > sur > este ..

Jugando.

Antes de explicar cuales son las combinaciones básicas, hay que tener claros CIERTOS conceptos.

El estado de nuestros pai, por ejemplo: si ya tenemos una combinación casi completa, a falta de 1 solo pai para resultar ganadora, se dice que tenemos [TENPAI]. Si aún necesitamos varios pai para llegar a ese punto, entonces tenemos [NOTEN] (que es no tener nada!). Esto es tanto más importante cuanto más nos acercamos al final de la mano: si se están acabando los 70 pai iniciales de la pila (empate a la vista), al menos es bueno estar en posesión de una combinación Tenpai.

El Repartidor conserva su cargo si gana la mano; pero también lo conserva si, al producirse un empate, tiene Tenpai (ronda Este). En la ronda Oeste siempre conserva el cargo ante un empate (con Tenpai o Noten). Sobre los segmentos que conforman una combinación: Seq, Tri, Kan, Parejas.

Pueden ser ABIERTOS o CERRADOS. Cerrados si los completamos al ir tomando pai de la pila. Abiertos cuando utilizamos un pai descartado por un oponente para completar el segmento. Así:

- gritamos **"CHII"** al tomar un pai descartado para formar SEQ. Sólo es posible hacerlo del descarte del oponente situado a nuestra izquierda.
- gritamos **"PON"** al tomar un pai descartado (esta vez de CUALQUIERA de los oponentes) para formar un TRI.
- gritamos **"KAN"** al tomar un pai descartado para formar KAN (también de cualquier oponente, como el PON).

(no existe un comando para formar una 'pareja' robando un pai descartado!)

El modo de completar la combinación es también "abierto" o "cerrado":

- gritamos **"RON"** al tomar un pai descartado por un oponente para completar la combinación.
- gritamos **"TSUMO"** al completar la combinación tras tomar de la pila el pai que necesitábamos para hacerlo.

(mediante RON y TSUMO si podremos completar la 'pareja'... si al formarla estamos completando también la combinación)

Así, nuestra combinación será en conjunto:

- > "Abierta", si alguno de los segmentos lo es
- > "Cerrada débil", si todos los segmentos son cerrados menos el ultimo, completado mediante RON
- > "Cerrada fuerte", si todos los segmentos son cerrados y completamos la jugada con TSUMO.

Llegados a este punto, **ya podemos definir la combinación ganadora básica más sencilla que existe: CUALQUIER COMBINACION CERRADA (sea fuerte o débil).**

El resto de combinaciones ganadoras, explicadas un poquito más abajo.

El jugador ocasional de HNM recordará algún frustrante intento de aprender y su consiguiente fracaso: esto es debido principalmente al afán del novato por tomar todos los pai que se le ofrecen para completar segmentos abiertos... y de este modo es complicado completar una jugada ganadora que no se salte las normas. Al principio (sobre todo al principio) es mejor jugar sobre seguro: combinaciones cerradas salvo que se vea claramente la formación de una combinación valiosa (*Yaku*) que permita segmentos abiertos.

Respecto a los empates, el más habitual se produce cuando se acaban los pai de la pila y ninguno de los jugadores ha declarado victoria. En ese momento, se muestran las jugadas: los jugadores en situación TENPAI reciben una cantidad total colectiva de 3000 que han de pagar los que estén en situación NOTEN. Si todos (los 4) están en la misma situación (sea Tenpai o Noten) no se produce este intercambio de puntos.

Veamos:

- 1 jugador tiene Tenpai y los otros 3 Noten: el primero recibe una cantidad total de 3000, cada jugador con Noten paga 1000.
- 2 jugadores tienen Tenpai y los otros 2 Noten: cada uno de los primeros recibe 1500 puntos, misma cantidad que paga cada uno de los segundos.
- 3 jugadores tienen Tenpai y solo 1 Noten: éste último paga 3000, 1000 recibe cada uno de los primeros.

Otras situaciones de empate:

- > si todos los jugadores descartan el MISMO pai inicial.
- > si un jugador declara [TAOPAI] en el primer turno (cuando tiene 9 pai "finales" en su combinación inicial: RECUERDA que los pai "finales" son los "1", "9" y Chars)
- > si todos los jugadores hacen 'RIICHI' (que aún no he explicado lo que es, por cierto).

Hacer "**Riichi**" es una característica exclusiva (creo) de las reglas japonesas de mahjong.

Para empezar, solo podemos hacerlo si nuestra combinación es CERRADA. (!!)

En segundo lugar, consiste en declarar a nuestros oponentes que estamos en situación de Tenpai: es decir, poner en su conocimiento que estamos preparados para ganar, a falta de 1 solo pai). Luego significa ponerlos en alerta...

Al hacer Riichi, ponemos un pai sobre la mesa girado 90 grados y pagamos 1000 puntos (simbolizado por un palito blanco con un punto rojo).

Además, a partir de ese momento ya no podremos tocar ninguno de los 13 pai que formaban la combinación tenpai que teníamos al hacer riichi: tan sólo podremos completar la jugada (bien con RON, bien con TSUMO).

Y más reglas acerca del Riichi: no puedes haber descartado previamente el pai que necesitas para ganar; si dejas "escapar" un pai descartado por un contrario para ganar con RON a partir de ese momento ya solo podrás completar tu jugada con TSUMO.

Hasta ahora parece que hacer Riichi trae sólo inconvenientes... pero las ventajas son que el pai ganador puede llegar de 4 lugares diferentes (de la pila y de tus 3 oponentes, sea cual sea el pai que necesites). Y a efectos de puntuación, si logras ganar recogerás de vuelta los 1000 puntos que pagaste (más todos los que se hayan acumulado de Riichi anteriores que no acabaran en victoria) y a tu puntuación final se suman unos extras.

Y aun más: hacer Riichi te da derecho a usar el/los URADORAs (lo cual puede significar un aumento considerable en la puntuación final; ver apartado sobre DORA y URADORA).

Así que sopesando pros y contras tu decides en cada situación si te conviene o no utilizar esta regla.

Ah! Un ultimo detalle: en cada mano uno (o dos) de los VIENTOS será(n) especialmente importantes...

- el "Viento Ronda"
- el "Viento Posición" (CASA que posee el cargo de Repartidor)

Cuando ambos coinciden, habrá un único viento importante... DOBLEMENTE IMPORTANTE!.

En HNM nosotros siempre somos la CASA ESTE. Así que durante la primera ronda (Este) habrá una mano en la cual podemos aprovecharnos de esta ventajosa situación (cuando seamos el Repartidor). Pero ojo, que los otros jugadores también pueden aprovecharlo!

Y claro, atención también en la segunda ronda... cuando el Repartidor sea el Oeste (de nuevo viento de doble valor).

DORA y URADORA.

El "DORA" es un pai muy especial, distinto cada vez que jugamos. Es el "Bonus Pai".

Recordemos que el DORA se define al principio de cada mano: al levantar el tercer pai (empezando por la izquierda) del muro central. El siguiente pai en la secuencia al que descubrimos en el muro será el DORA.

Así, por ejemplo, si en el muro vemos el 5 de BAM, el DORA será el 6 de BAM.

Cuando en el muro vemos el "9" de uno de los 3 palos, el DORA es el "1" del mismo palo.

Y si se trata de un Char, igual: el siguiente en la secuencia (y el primero si vemos el último de la secuencia).

Recuerdo la secuencia de los Char:

- Vientos: ESTE > SUR > OESTE > NORTE

- Dragones: BLANCO (*haku*) > VERDE (*hatsu*) > ROJO (*chuu*)

¿Y por qué es tan importante el DORA?

Si en tu combinación ganadora se encuentra este pai, se suma un #FAN# (o punto de jugada) al total. Los #FAN# definen el valor de una combinación, y el DORA suma #FAN#s independientemente de lo buena o mala que sea ésta. Imagina que tienes un TRI del pai que resulta ser el DORA: #3 FAN# extra!

¿Y qué es el URADORA? Pues el pai que, en el muro, esta justo debajo de aquél que define al DORA (en el muro central vemos sólo 7 pai, pero debajo de estos 7 hay otros 7). El "Dora inferior". Solo nos podemos beneficiar de su existencia si ganamos tras hacer RIICHI.

Además hay que tener en cuenta que cada vez que uno de los jugadores (cualquiera entre los 4) haga un "KAN", se levantará del muro central un nuevo pai... definiéndose por tanto un nuevo DORA (y su correspondiente URADORA!).

ATENCION: en principio sólo cuentan los DORA y el primer URADORA. Para que también cuenten los Uradora que se activan al hacer un kan debe existir una regla que lo tenga en cuenta (que se acepten los 'KAN_URADORA'). Ya expliqué al principio que cada juego puede presentar un 'set' inicial de reglas (cambiables o no) que han de ser tenidas en cuenta al jugar.

De este modo pueden llegar a definirse hasta 8 pai especiales (entre DORA y URADORA). Si tu combinación contiene los DORA, esfuérzate aún más de lo habitual por ganar la mano. Y si se han definido varios DORA durante la mano (porque los jugadores han conseguido KANS), entonces es el momento de hacer Riichi e intentar completar la combinación: debajo de cada DORA visible hay un URADORA no visible que puede, potencialmente, elevar mucho tu puntuación: una valiosa jugada aunque la combinación no valga nada!!.

有り=あり~ 'YEP' =はい=ハイ	親=Dealer
無し=なし~ 'NOP' =いいえ=イイエ	子=No-Dealer
サイコロ =Die/Dice	流局~荒牌~DRAW Game
栄和= ロン =RON	半荘終了~Game End
自摸和= ツモ =T SUMO	聴牌=Ten Pai =テンパイ
立直=リーチ =RIICHI	ノー聴=No Ten =ノーテン

~~~~~

|           |       |           |        |           |       |
|-----------|-------|-----------|--------|-----------|-------|
| <b>ポン</b> | ⇨ PON | <b>チー</b> | ⇨ CHII | <b>カン</b> | ⇨ KAN |
|-----------|-------|-----------|--------|-----------|-------|

## ***Puntuación.***

---

Recordemos...

Ante un empate, los palitos de 1000 puntos provenientes de hacer Riichi se acumulan para la siguiente jugada. Se suman a la cantidad total de puntos a percibir por el siguiente ganador. Son los palitos con el punto ROJO.

Vale. Pero hay otro extra!

Cada vez que un Repartidor conserva el cargo, pone sobre la mesa un palito con unas líneas azules. Estos palitos se acumulan hasta que gana un jugador diferente al Repartidor, y por cada uno de ellos el ganador (bien el Repartidor, bien un contrario) se embolsa 300 puntos extra.

Si el Repartidor perdiera su cargo por empate con *NOTEN* (Ronda Este) los palitos acumulados SE CONSERVAN para el siguiente Repartidor.

Puede no parecer mucho, pero sumando y sumando....

**¿Quién paga al ganador?** Depende de quién sea el ganador y de cómo ha ganado:

> si era el Repartidor, siempre ganará un 50% extra

>> si gana por Tsumo, la cantidad a pagar se divide en 3 partes (cada uno de los oponentes paga un 33% del total)

>> si gana por Ron, la cantidad la paga el jugador que se descartó del pai tomado para ganar.

> si el ganador NO era el Repartidor

>> Tsumo, la cantidad se divide en 4 partes... el Repartidor paga un 50% por ciento de ella y los otros 2 contrincantes pagan un 25% c/u.

>> Ron, paga el que se descartó (si era el Repartidor, paga normal, sin porcentajes extra!).

Es importante no olvidar que no puede ganarse siempre; y que cuando nuestra combinación es mala y no parece completarse y los pai de la pila se acaban poco a poco... pues que resulta conveniente adoptar una estrategia defensiva y, ya que no vamos a ganar, al menos intentar NO PERDER: fíjate en los descartes de tus oponentes (sobre todo en aquellos que hayan hecho RIICHI!) y procura descartar pai "seguros". No puedes evitar que un contrario haga TSUMO, pero SI puedes evitar en muchas ocasiones descartar el pai que éste necesita para hacer RON (con el consiguiente desembolso por tu parte).

Una "no-derrota" es a veces casi más importante que una victoria!

Volvamos a la puntuación.

A tener en cuenta: tras el cálculo del valor de la mano (que depende de un valor-base y de #FAN#-puntos), habrá que sumar a la cantidad a cobrar....

- los 'palitos-riichi' (1000 puntos) que se hayan acumulado

- los 'palitos-de-rayas-azules' que se hayan acumulado (por cada uno de ellos el ganador se embolsa 300 puntos extra... a pagar por el Repartidor si gana uno de sus oponentes o por uno de los oponentes -o los 3: tsumo- si gana el Repartidor).

Insisto: el valor total de ganancia puede resultar muy superior al valor real de la combinación!

Un vistazo rápido a los valores de las diferentes combinaciones según su valor-base (*FUUDEI*) y número de #FAN#+DORA...

**EL REPARTIDOR GANA POR 'TSUMO', cada oponente (y son 3!) paga:**

| #FAN# + Dora | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6-7  | 8-10 | 11+   | Esp.  |
|--------------|------|------|------|------|------|------|------|-------|-------|
| 20           | xxx  | 700  | 1300 | 2600 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 22-30        | 500  | 1000 | 2000 | 3900 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 32-40        | 700  | 1300 | 2600 | 4000 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 42-50        | 800  | 1600 | 3200 | 4000 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 42-60        | 1000 | 2000 | 3900 | 4000 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 62-70        | 1200 | 2300 | 4000 | 4000 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |
| 72-80        | 1300 | 2600 | 4000 | 4000 | 4000 | 6000 | 8000 | 12000 | 16000 |

**EL REPARTIDOR GANA POR 'RON', el oponente que se descartó paga:**

| #FAN# + Dora | 1    | 2    | 3     | 4     | 5     | 6-7   | 8-10  | 11+   | Esp.  |
|--------------|------|------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 20           | xxx  | 2000 | 3900  | 7700  | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 22-30        | 1500 | 2900 | 5800  | 11600 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 32-40        | 2000 | 3900 | 7700  | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 42-50        | 2400 | 4800 | 9600  | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 52-60        | 2900 | 5800 | 11600 | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 62-70        | 3400 | 6800 | 12000 | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 72-80        | 3900 | 7700 | 12000 | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |
| 82-90        | 4400 | 8700 | 12000 | 12000 | 12000 | 18000 | 24000 | 36000 | 48000 |

**NO-REPARTIDOR GANA POR 'TSUMO', sus oponentes pagan (repartidorx2!):**

| #FAN# + Dora | 1   | 2    | 3    | 4    | 5    | 6-7  | 8-10 | 11+  | Esp. |
|--------------|-----|------|------|------|------|------|------|------|------|
| 20           | xxx | 400  | 700  | 1300 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 22-30        | 300 | 500  | 1000 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 32-40        | 400 | 700  | 1300 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 42-50        | 400 | 800  | 1600 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 52-60        | 500 | 1000 | 2000 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 62-70        | 600 | 1200 | 2000 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |
| 72-80        | 700 | 1300 | 2000 | 2000 | 2000 | 3000 | 4000 | 6000 | 8000 |

**NO-REPARTIDOR GANA POR 'RON', el jugador que se descartó paga:**

| #FAN# + Dora | 1    | 2    | 3    | 4    | 5    | 6-7   | 8-10  | 11+   | Esp.  |
|--------------|------|------|------|------|------|-------|-------|-------|-------|
| 20           | xxx  | 1300 | 2600 | 5200 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 22-30        | 1000 | 2000 | 3900 | 7700 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 32-40        | 1300 | 2600 | 5200 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 42-50        | 1600 | 3200 | 6400 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 52-60        | 2000 | 3900 | 7700 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 62-70        | 2300 | 4500 | 8000 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 72-80        | 2600 | 5200 | 8000 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |
| 82-90        | 2900 | 5800 | 8000 | 8000 | 8000 | 12000 | 16000 | 24000 | 32000 |

A partir de #5 Fan# (#FAN#+Dora), el valor de la mano es fijo...

|            |       |              |
|------------|-------|--------------|
| 5          | 8000  | [MAN GAN]    |
| 6,7        | 12000 | [HANEMAN]    |
| 8,9,10     | 16000 | [BAI MAN]    |
| 11 y más   | 24000 | [SANBAI MAN] |
| Especiales | 32000 | [YAKUMAN]    |

Es posible romper el límite de 32k. Aprovecha tus manos como 'Repartidor', en las que ganas un 50% extra (hasta 48000 puntos!).

Ciertos 'Yakuman' que en realidad no son combinaciones (sino "situaciones") puntúan tan solo como MANGAN o BAIMAN... tal es el caso de [NAGASHI MANGAN] o el Yakuman "13 huérfanos".

NOTA: no he explicado como se calcula la "BASE" (valor-base)... Tiene que ver con la composición de la combinación ganadora (tipo de pai que la forman) y el modo de completarla.

En general los CHARs, TRIs y KANs influyen en este número. También los "terminales" (1s y 9s). Y los segmentos cerrados puntúan más que los abiertos.

Pero es algo complicado y de todas formas el MSX se encarga de calcularlo!

|                           |                     |            |        |                                                                                                    |
|---------------------------|---------------------|------------|--------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 満貫                        | mangan.....         | 8k         | 5 翻    | East Round<br>東一局 1st dealer<br>↓<br>東二局 2nd dealer<br>↓<br>東三局 3rd dealer<br>↓<br>東四局 4th dealer  |
| 跳満                        | haneman.....        | 12k        | 6,7 翻  |                                                                                                    |
| 倍満                        | baiman.....         | 16k        | 8-10 翻 |                                                                                                    |
| 三倍満                       | sanbaiman.....      | 24k        | 11+ 翻  |                                                                                                    |
| 役満                        | yakuman.....        | 32k        | Sp.    |                                                                                                    |
| 沖和 }<br>錯栄 }              | <b>CHONBO</b> ..... | <b>-8k</b> |        | South Round<br>南一局 1st dealer<br>↓<br>南二局 2nd dealer<br>↓<br>南三局 3rd dealer<br>↓<br>南四局 4th dealer |
| 翻 = #FAN# + 50% If Dealer |                     |            |        |                                                                                                    |

## Combinaciones ganadoras (Yaku).

**YAKU:** combinación ganadora de pai.

**FAN:** equivale al término anterior, pero yo lo utilizaré con el significado de 'punto de jugada'. Así, cada YAKU (o combinación) tendrá un valor numérico en #FAN#.

Los YAKU son en general combinables y sus #Fan# sumables. Es decir, que una jugada puede contener simultáneamente varias combinaciones ganadoras, en cuyo caso el valor total de la jugada es la suma de los #Fan# de todas las combinaciones presentes en ella.

No obstante, algunos Yaku excluyen a otros por ser estos inferiores o estar contenidos dentro del Yaku superior equivalente.

Si cierras una combinación que no coincida con ninguna de las siguientes, habrás cometido una falta: como multa, tendrás que pagar 8000 puntos (12000 si ocurre cuando eres el Repartidor).

Es lo que se denomina [CHONBO]. CUIDADO CON EL 'CHONBO'!

Ante la duda recuerda que cualquier combinación cerrada es válida... y que por tanto solamente has de tener cuidado cuando alguno de los segmentos es abierto. Ojo también si haces Riichi: si dejas pasar un 'Ron' ya sólo puedes completar tu jugada con 'Tsumo' (intentarlo con un segundo RON es incurrir en Chonbo).

## YAKU: básicos

[MENZENCHIN TSUMO]: Completar una COMBINACION CERRADA al tomar uno mismo el pai ganador de la pila (Tsumo). #1 Fan#

[RIICHI]: Cualquier combinación CERRADA habiendo hecho Riichi previamente (que a su vez no puede hacerse si la mano no es cerrada!). #1 Fan#.

Además, da derecho a utilizar el(los) DORA 'inferior(es)' (URA DORAs).

> si el pai ganador llega en el turno siguiente tras haber gritado Riichi (por RON o TSUMO), se suma #1 Fan# extra (total= #2 Fan#): RIICHI [IPPATSU]

> si haces Riichi en la PRIMERA VUELTA (que difícil...) entonces se trata de un "DOBLE RIICHI": #2 Fan# de base (3 si se produce también la situación de 'ippatsu'... más difícil todavía!)

[PINFU]: Combinación CERRADA, 4x Seqs + 1 Pareja. #1 Fan#

En la pareja NO pueden utilizarse el Viento-Ronda ni el Viento-Posición. Y tampoco los Dragones!

[TANYAOCHU]: CERRADA. Cualquier combinación SIN 'FINALES'. O dicho de otro modo, combinación "TODO SIMPLES". #1 Fan#

> según ciertas reglas, la mano puede ser ABIERTA ([KUI TAN]). De hecho, en HNM hay una opción en el 'set' de reglas (la 1a de la columna izquierda) que sirve para habilitar (o no) esta situación... [KUI TANYAO]: habilitada por defecto, te permitirá completar jugadas 'desesperadas' ;)

### Situaciones ESPECIALES que suman #Fan# sin ser una combinación propiamente dicha...

[FAN PAI] o [YAKU HAI]: #1 Fan# por cada Tri/Kan formado por uno de los 3 Dragones, el Viento-Ronda o el Viento-Posición.

> en algunos juegos (como HNM) tendrá este nombre, y en otros (como "JANSEI" de Sony) el nombre del Yaku vendrá dado por el Viento y/o Dragón protagonista(s) de la jugada.

> completar un TRI/KAN de alguno de los dragones o vientos IMPORTANTES valida cualquier combinación automáticamente(!). Es decir, que si tienes FanPai puedes lanzarte a robar pai para formar segmentos abiertos y completar la jugada cuanto antes... sin preocuparte por el CHONBO! Junto al Tanyochu abierto, es la mejor manera de acabar la mano rápidamente (bien para hacer que un contrario pierda el cargo de Repartidor, bien para conservarlo uno mismo).

[HAI DEI RAO IE]: Ganar al tomar de la pila (Tsumo) el ULTIMO pai disponible. #1 Fan#

[HOU DEI RAO YUI]: Ganar al tomar el ULTIMO pai descartado de la mano (Ron). #1 Fan#

[CHAN KAN]: Ganar al tomar el pai (Ron) que otro jugador había tomado del descarte de un tercero para convertir en KAN un Tri-abierto. #1 Fan#

> Ya sé, suena raro: y ocurre más raramente aún de lo que suena.

> Aprovecho para avisar que, como demuestra el [Chan Kan], hacer un KAN casi siempre conlleva un cierto riesgo...

[?]: Haber descartado solo 'SIMPLES' al final de la mano. #1 Fan#

[NAGASHI MANGAN]: Haber descartado solo 'FINALES' y que estos no hayan sido tomados por un oponente. 8000 puntos (eq. a #5 Fan# = MANGAN)

## YAKU: combinaciones más habituales

[IPPEIKO]: 2x Seq IDENTICOS (mismos números y palo). CERRADA. #1 Fan#

[CHAN TAI YAO]: Todas los segmentos deben incluir 'Finales'.  
cerrada> #2 Fan#,, abierta> #1 Fan#

[SAN SHIKI TON SHUN]: Misma Seq repetida en los 3 palos diferentes.  
cerrada> #2 Fan#,, abierta> #1 Fan#

[IKKITSUKAN]: (Tambien 'Itsu' o 'Dragon') Seq 1 al 9 MISMO PALO.  
abierta> #2 Fan# (si, abierta!),, cerrada> #1 Fan# (si, al revés que las demás)

[TOI TOI HO]: 4x Tri + 1 Pareja. #2 Fan# (abierta o cerrada)

[HON ITSU]: Cualquier combinación formada por pai de un UNICO PALO pudiendo incluir 'Chars'. Otra forma de verlo: Ausencia de 2 palos.  
cerrada> #3 Fan#,, abierta> #2 Fan#

[JUN SHAN TAI YAO]: Todas los segmentos incluyen 'Terminales'. NO Chars. O lo que es igual: [Chan Tai Yao] sin Chars.  
cerrada> #3 Fan#,, abierta> #2 Fan#

[SAN AN KO]: 3x Tri + 1 Seq + 1 Pareja. Los Tri deben ser CERRADOS (nada de PON!). La Seq puede ser abierta (Chii) aunque suele ser más acertado reservarla para Ron. #2 Fan#

[CHI TOI TSU]: 7 parejas. CERRADA. La puntuación "BASE" [FUUDEI] es 50.  
NO puede haber 2 parejas iguales!. #1 Fan#.  
> esta formación de pai es especialmente susceptible de combinar con otras, incrementando así el número de Fan. Al ser cerrada, los más claros ejemplos son los "YAKU BASICOS". Otros: [HON ITSU], [SAN SHIKI TON SHUN], [CHAN TAI YAO], etc. Si se juega bien, puede conseguirse MANGAN e incluso HANEMAN fácilmente.

((hasta aquí, los YAKU más habituales: he comprobado su validez en HNM en montones de ocasiones; a partir de aquí, combinaciones más complejas... algunas de las cuales SI he conseguido completar y otras no; pero en general han de ser validas tanto en HNM como en cualquier otro 'mahjong' programado para MSX))

Salvo que se indique lo contrario, los siguientes Yaku pueden ser abiertos.....

[SAN KAN TSU]: 3x KAN. #2 Fan#

[SAN REN KO]: 3x SEQ IDENTICAS (bien formadas como SEQs, bien como TRIs).  
#2 Fan# es la puntuación para la jugada ABIERTA completada como TRIs; probablemente sea superior al conseguirla CERRADA y/o como SEQs.

[SAN SHIKI DOKO]: 3x Tri del mismo número en 3 PALOS DIFERENTES.  
?#2 Fan# o #3 Fan#

[SHO SAN GEN]: 2x Tri de Dragones + 1 Pareja de Dragones. #2 Fan#

> fijate bien: aunque la puntuación es "tan solo" de 2 Fan, en realidad hay también 2x Tri de Dragones... es decir, 2x 'Fan Pai'. Total= #4# Fan

[HON RO TO]: 4x Tri de 'Finales' + 1 Pareja de 'Finales'. #5 Fan#

[RYAN PEIKO]: 2x [IPPEIKO]... Esto es, 4x Seq 'iguales 2 a 2'. #2 Fan# para combinación completada en ABIERTO (posiblemente superior en CERRADO).

[CHIN ITSU]: "Color". Todas los segmentos (Tri/Seq/Kan/Parejas) están formados por un único palo. NO SE ADMITEN CHARS. Es decir... [HON ITSU] sin Chars.

cerrada> #6 Fan#,, abierta> #5 Fan#

A continuación, y por ultimo, los "Super-YAKU": jugadas realmente difíciles de completar (con gran puntuación!) o situaciones realmente raras y curiosas que suponen también una alta (aunque no tanto) puntuación.

## YAKU-MAN: si completas una de estas, me lo cuentas...

En general conseguir alguna de estas combinaciones tan especiales proporciona el máximo de puntuación: 32000 puntos si la consigue un jugador que en ese momento no posee el cargo de 'Repartidor' y hasta 48000 si posee dicho cargo.

Y de nuevo, salvo que se indique lo contrario, **estos Yaku tan raros pueden ser ABIERTOS** en general.

[DAI SAN GEN]: 3x Tri de DRAGONES.

[SHO SU SHI]: 3x Tri de VIENTOS + 1 Pareja de VIENTOS.

[DAI SU SHI]: 4x Tri de VIENTOS (!!)

[SU KAN TSU]: 4x KAN + 1 Pareja

[TSU I SO]: Todo CHARS (formando segmentos, claro)

[CHIN RO TO]: Todo TERMINALES (1's y 9's) (idem)

? [RYU I SO]: Jugada compuesta completamente por "pai VERDES", es decir: los pai 2 al 4, 6 y 8 del palo "Bam" y los dragones verdes (HATSU).

No estoy seguro de que este YAKUMAN sea aceptado en los juegos de MSX... (he leído que se trata de una jugada americana).

[SU AN KO]: 4x Tri CERRADOS. La forma de completar la combinación determina el número exacto de #Fan#... Hay 2 modos que proporcionan más puntuación: cerrar con Tsumo o completar la PAREJA con Ron.

[DAI SHA RIN]: 7 parejas, mismo palo, en orden!: 22 33 44 55 66 77 88

> algo así como 'chitoitsu'+ 'chinitsu'+ 'tanyaochu' (wow! casi nada!!!)

**[KOKU SHI MUSO]:** 1 pai DE CADA Char + 1's y 9's en los 3 palos... esto hace 13 pai. La combinación se completa con uno más de estos 13 (para completar el 14 necesario).

**[CHU REN POTO]:** COMBINACION CERRADA!!!! 3x 1's + 3x 9's del mismo palo, y entre estos 2 Tri, una escalera de color DEL MISMO PALO. Esto es: 111 2345678 999 mismo palo!... Lo cual hace 13 pai. ¿El pai número 14? Cualquiera de ellos, otra vez (del 1 al 9).

**[TEN HO]:** Recibir la jugada completa en el reparto inicial de pai. A mi todavía no me ha pasado.... :)

**[SHI SAN PUTA]:** Todo lo contrario... "13 Huérfanos", no tienes absolutamente nada en el reparto inicial, ni tan siquiera una Seq potencial (ej 4 y 6). No confundir con [TAO PAI], los "9 Finales iniciales" (situación que deriva en Empate, y no en YAKUMAN).

> en alguna parte he leído una descripción de esta jugada como si se tratase de una 'combinación buscada y conseguida', y no como una situación especial que se da tras el reparto inicial... sería algo así como: 1,4 y 7 de uno de los palos; 2, 5 y 8 del segundo palo; 3, 6 y 9 del tercer palo; y por último uno de cada 4 pai-viento y pai-dragón... 14 pai en total, claro.

**[CHI HO]:** completar la jugada al tomar el PRIMER pai descartado (al abrir el juego el Repartidor, será un NO-Reparditor quien pueda conseguir este YAKUMAN).

**[REN HO]:** mano CERRADA. Completar la jugada en la PRIMERA vuelta de descarte.

> si se produce algún PON/CHII/KAN durante esta, el jugador que toma el pai descartado inicia una nueva vuelta de descarte (la segunda) y por tanto ya no es posible conseguir [REN HO]

**[PA REN CHA]:** si el Repartidor gana 7 veces consecutivas, al ganar por OCTAVA vez obtiene este YAKUMAN.

**[SU REN KO]:** 4x Seq IDENTICAS (mismos números y palo). Es una combinación superior al [RYAN PEIKO] y al [SAN REN KO].

|                        |                     |                   |                            |
|------------------------|---------------------|-------------------|----------------------------|
| 門前清摸和 Menzenchin TSUMO | 对々和 TOITOIHO        | 三連刻 SANRENKO      | 大三元 DAISANGEN              |
| 立直 RIICHI              | 混一色 HONITSU         | 三色同刻 SANSHIKIDOKO | 小四喜 SHOSUSHI               |
| 立直一発 RIICHI IPPATSU    | 純全帶么 JUNCHANTAIYAO  | 小三元 SHOSANGEN     | 大四喜 DAISUSHI               |
| 平和 PINFU               | 三暗刻 SANANKO         | 混老頭 HONROTO       | 字一色 TSUIISOU               |
| 断么九 TANYAOCHU          | 七对子 CHITOITSU       | 二盃口 RYANPEIKO     | 四暗刻 SUANKO                 |
| 一盃口 IPPEIKO            | 清一色 CHINITSU        | 嶺上開花 RINSHANKAIHO | ↓ Sp. DRAW GAME ↓          |
| 全帶么 CHANTAIYAO         | 翻牌 } FanPai/YakuHai | 海底撈月 HAIDEIRAQIE  | 四八立直 all riichi            |
| 三色同順 SANSHIKITONSHUN   | 翻牌 }                | 河底撈月 HOUDEIRAQIE  | 四風子連打 all same 1st discard |
| 一氣通貫 IKKITSUKAN        | (ウラ)ドラ (URA) DORA   |                   |                            |

## **"Hai\_no\_Majutsushi": descripción de menús y otros detalles.**

---

Ante todo, en HNM puedes enfrentarte a 8 personajes clásicos de la factoría Konami... Son:

- > SIMON. De apellido 'Belmont' y profesión cazavampiros...
- > APHRODITE. Paciente sufridora del acoso de Hudnos y 'chica' de Popolon
- > SNATCHER. Bioroid. Prefiere el AVG de 1988 al RPG de 1990! ;>
- > VENOM. Peligroso delincuente espacial
- > GOEMON. Recién llegado del Japón pseudo-medieval
- > POPOLON. Siempre tras la guapa Afrodita
- > PENGUIN. Orgulloso protagonista de un \* asombroso \* megarom MSX1
- > MOAI. ??? XD

Son 8 en total. Parecen muy serios y profesionales, pero no hay que fiarse: si acabas una partida los verás reírse de ti (si han ganado) o llorar desconsoladamente (si han perdido). Vale la pena verlos! (de verdad)

En líneas generales, los contrincantes más duros suelen ser 'Snatcher' o 'Venom'. Claro que de vez en cuando 'Simon', 'Popolon' e incluso 'Afrodita' pueden darnos una sorpresa. La verdad es que todos ellos que son un tanto imprevisibles, o al menos a mi me lo parecen!

Tras pulsar <SPACE> en el TitleScreen, nos encontramos con un primer menú compuesto por 2 opciones:

1. **[RENSHUU\_TAIKYOKU]:** modo 'PRACTICA'
2. **[JITSUSEN\_TAIKYOKU]:** modo 'BATALLA'

Aconsejo comenzar por el primero, ya que cada vez que un pai descartado por un oponente puede incorporarse a nuestra jugada se nos avisará y entonces nosotros decidiremos si tomarlo (o no).

En el modo 'Batalla' hay que estar más atento y tenerlo más claro!

En cualquier caso, el siguiente menú al que hay que "enfrentarse" es el mismo....

...5 opciones a elegir:

1. **[SEIKAKU\_SETTEI]:** Crear un personaje, alterando sus 7 variables. Para salir de esta pantalla basta pulsar <SHIFT>
2. **[MENKOO\_SENTAKU]:** Seleccionar los 3 oponentes a los que te enfrentarás durante la partida. Por defecto son los 3 primeros.
3. **[RUURU\_SETTEI]:** Crear el 'set' de reglas vigentes para la siguiente partida. Puedes activar [o] o desactivar [x] hasta 10 opciones
4. **[GAMEN\_HOSEI]:** "SCREEN ADJUST". No comment! :)
5. **[SHUU\_RYOO]:** "Fin". Marcada por defecto. Cuando la selecciones, saldrás al juego propiamente dicho.

En cuanto a las 7 variables a cambiar en cada oponente y a las 10 opciones del 'set' de reglas, la mezcla entre términos chinos (o propios de mahjong) y japoneses es para volverse loco.

Si diré que supongo (sospecho pero no confirmo) que las 7 variables de cada personaje tienen que ver con la 'TENDENCIA A'...

1. hacer RIICHI
2. ?? "trinar": formar segmentos abiertos en general: PON!, CHIII!, KAN!
3. eliminar pai 'Finales' (TANYAO)
4. formar 'color' (CHINITSU)
5. formar 'TRIs' (TOITOI)
6. ?? sentir un cierto grado de "patriotismo" por su propio viento/casa
7. ?? "bajar, apearse" (KORIRU)

Y respecto al 'set' de reglas: en general sirven para activar/desactivar la posibilidad de que se produzcan ciertas jugadas o situaciones especiales.

1. [KUI TANYAO]; Permite [TANYAOCHU] ABIERTO (déjala activada!)
2. ??
3. Yakuman [SHI SAN PUTA]
4. Yakuman [NAGASHI MANGAN]
5. Yakuman [PA REN CHA]
6. Yakuman [SU REN KO]
7. Yakuman [DAI SHA RIN]
8. [KAN URA]; permite usar los URADORA de DORA extras generados por KAN
9. [DOUBLE RON]; Permite DOBLE 'Ron'
- 10.? (RYANFAN SHIBARI): creo que puede ser la regla que obliga a hacer una combinación de 2 o más #FAN# para arrebatar el cargo de 'Repartidor' a un jugador que lo ha conservado durante 5 o más manos. [RYAN SHI]

(ver sección de 'Yakus')

Lamento no poder explicar estos menús de opciones un poco mejor. Como ya he dicho, son un autentico lío; y supongo que, salvo los muy fanáticos del mahjong, ni siquiera los japoneses le harían mucho caso a los apartados de creación de personajes y set de reglas.

## DURANTE EL JUEGO. Menús de control.

Cuando te toca a ti soltar un pai, puedes activar 2 menús diferentes...

> Pulsando <**ABAJO**>

### 0. "EXIT"

1. **SUKOAA**. SCORE. Muestra la puntuación actual de cada jugador, así como el número de pai que quedan aún en la pila [NOKORI]

2. **OOPUN / KUROOZU**. OPEN/CLOSE. Muestra la mano de los oponentes. Esta opción sólo aparece en el modo "Practica"!!

Si tenemos activada la opción "OPEN", al pulsar <ARRIBA> esta segunda opción cambiará a "CLOSE", para volver a ocultar la mano de los oponentes.

> Pulsando <**ARRIBA**>

### 0. "EXIT"

1. **KAN**. KAN. Para formar un Kan (4x) CERRADO (claro)

2. **RIICHI**. RIICHI. Para hacer Riichi.

3. **TSUMO**. TSUMO. Para hacer Tsumo.

Si un oponente descarta un pai que podemos usar, se activará (en modo Practica) o tendremos que activar (pulsando CUALQUIER CURSOR, modo Batalla) un menú:

### 0. "EXIT"

1. **PON**. PON. Para formar un Tri (abierto)

2. **CHII**. CHII. Para formar una Seq (abierto)

3. **KAN**. KAN. Para formar un Kan (abierto)

4. **RON**. RON. Para hacer RON

Cuidado al usar RON!: recuerda que hay manos NO-ganadoras que van contra las reglas, y esto conlleva una multa importante ([CHONBO]=-8k)

Recién repartidos los pai, al llegar tu turno puede ocurrir que aparezca de repente un menú con 2 opciones:

#### 0. "EXIT"

1. **TAOPAI**. [*TAO PAI*] es cuando tienes 9 PAI 'FINALES' DIFERENTES, y se te da la opción de declarar un empate y comenzar una nueva mano.

Y un último detalle DURANTE EL JUEGO: las teclas de función (<Fs>). Sirven para cambiar el ambiente sonoro....

<F1> anula la música (no así los estupendos FX y voces)

<F2> BGM por defecto

<F3> BGM alternativa (y mejor, en mi opinión)

<F4> Title-BGM

<F5> BGM de los menús de selección

AL ACABAR UNA PARTIDA ([*HANCHAN SHUURYOO*]) se mostrará la puntuación final de cada jugador. Las animaciones de los personajes cuando ganan/pierden son realmente divertidas.

A continuación una tabla donde se registran los resultados. Con la SRAM del 'GameMaster2' se pueden conservar estos datos.

Y finalmente un nuevo menú:

1. **ZOKKOO**. Seguir

2. **SHUURYOO**. Abandonar (Fin)

Realmente, si no tienes el GameMaster2 o si no piensas seguir jugando varias horas... pues da igual la que escojas. Lo interesante de la opción "1" es la acumulación de puntos de los personajes.

Por último: existen algunas situaciones que pueden darse y no están descritas aquí, 'yakus' que están descritos pero no pueden conseguirse en HNM (o viceversa)... además de las evidentes lagunas con respecto a la creación de personajes y la selección de opciones en el 'set' de reglas.

No pretendo, ni mucho menos, ser exhaustivo. Me contento con entender lo básico (y un poquito más). Y si además consigo que alguien más lo entienda y se anime a jugar, pues estupendo (espero, al menos, que después de esto nadie vuelva a confundir 'mahjong' con 'shanghai'..... XD ).

Saludos a las pobres víctimas que soportan estoicamente mi pasión por "este juego tan raro".

**KUROMAJUTSUSHI** (aka Sut).

Dudas, preguntas, comentarios, reclamaciones, loquesea.... a:

**sutchan@wanadoo.es**

PD: 'Top5' de los mejores juegos de mahjong para MSX... todos ellos altamente recomendables por diferentes razones:

1. Hai No Majutsushi (Konami '89, megarom 1Mb MSX2)

2. Gambler Jikohchuushinha (GameArts '88-89, megarom 2Mb MSX1/MSX2)

3. Gambler Jikohchuushinha 2 (GameArts '88-89, megarom 2Mb MSX2)

4. Jansei (Sony '86, megarom 1Mb MSX2)

5. Asada Tetsuya No A Class Mahjong (PonyCanyon '88, 1x1DD/mrom 1Mb MSX2)