

Preliminares de la partida.

Con los dados los jugadores se sortean los puestos, correspondiendo el primer lugar al que alcance mayor puntuación y el último al que la obtenga menor. El número 1 toma el nombre de *Viento Este*, el 2 (a su derecha), el de *Viento Sur*; a continuación se coloca el 3, que es el *Viento Oeste*, y finalmente, el 4, denominado *Viento Norte*. Cada jugador juega individualmente; el turno va de izquierda a derecha.

Las 144 fichas se mezclan y revuelven bien como en el dominó; después se procede a construir la muralla, que se compone de 4 muros que unidos por sus extremos forman un cuadrado. Cada muro está constituido por dos hileras de 18 fichas superpuestas (18 sobre 18).

Distribución de las fichas.—El Viento Este, o sea el número 1, tira los dados, y cuenta empezando por su puesto, muro tras muro, hasta que llega al número que han marcado los dados y en ese muro se detiene. Si, por ejemplo, los dados han marcado 6, el Viento Este cuenta uno a su puesto, y continúa por turno hasta llegar al 6, que es el

muro del Viento Sur y ahí se detiene.

Entonces el Viento Sur, jugador número 2, toma a su vez los dados y los juega y agrega a los puntos que le marcan los obtenidos por el Viento Este y comienza a contar sobre las fichas del muro que tiene delante a partir del extremo derecho hasta llegar a la suma de dichos números donde se detiene y levanta las dos fichas correspondientes a ese número y las deja a la derecha y sobre el muro.

Una vez así abierta o «rota» la muralla, se hace la distribución de las fichas en la siguiente forma:

El Viento Este toma las cuatro primeras fichas de la izquierda, el Viento Sur las cuatro siguientes y así se continúa hasta que cada jugador tenga 12 fichas.

Entonces el Viento Este toma la ficha siguiente y la que hace tercera de la fila de encima, el Viento Sur toma la primera que queda de la fila de abajo y los otros Vientos cada uno una ficha de las siguientes.

Con las fichas así distribuidas el Viento Este posee 14 y los otros 13.

La partida.

Objeto de la partida.—El objeto de la partida es llegar a hacer Mah-Jong, es decir, poseer (después de haber dejado unas fichas y tomado otras siguiendo las reglas que vamos a ver), 4 grupos y una pareja.

Los grupos se componen: si es una *secuencia* de tres fichas de números consecutivos y de una misma serie (ejemplo: 2, 3 y 4); si es una *berlanga*, de tres fichas del mismo número y de la misma serie (ejemplo: 2, 2 y 2) y si es *cuadro*, de cuatro fichas del mismo

número y también de la misma serie (ejemplo: 2, 2, 2 y 2). Una *pareja* se compone de dos fichas del mismo número y de la misma serie.

Marcha del juego.—Después de distribuidas las fichas, cada jugador expone a la vista de todos y delante de sí, las estaciones (1) que en la distribución le han tocado y luego por turno, comenzando el Viento Este cada jugador toma de la derecha del muro abierto, comenzando por las dos fichas que se han dejado sobre la muralla al

(1) Las estaciones no intervienen en nada para hacer Mah-Jong; son honores que por el valor que tienen, una vez terminado el juego, aumenta la puntuación, conforme se especifica más adelante en la *Tabla de Contabilidad*.