

Riichi – Libro I

Estrategia básica de Riichi
para jugadores iniciados

DAINA CHIBA



Riichi – Libro I

Copyright © 2016-2026 Daina Chiba.

Traducción de *Riichi Book 1: a Mahjong Strategy Primer for European Players*, de Daina Chiba, realizada bajo la licencia Atribución-NoComercial 3.0 No portada de Creative Commons. El texto de dicha licencia se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/deed.es> y la fuente original de *Riichi Book 1* se puede encontrar en <https://github.com/dainachiba/RiichiBooks/raw/master/RiichiBook1.pdf>.

Registro de cambios: los dos primeros capítulos de la obra y el índice están rehechos en su integridad, y se ha añadido una cantidad importante de notas de traducción además de aclaraciones durante el texto.

Copyright © 2026 Joaquín Padilla Rivero.

Esta traducción se puede copiar, distribuir y modificar bajo los términos de la licencia Atribución/Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional. El texto de esta licencia se puede consultar en <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/deed.es>.

Sobre el autor

Daina Chiba es un politólogo y profesor en el Departamento de Gobierno y Administración Pública de la Universidad de Macao. Lleva jugando al Mahjong desde hace más de 25 años. Su perfil público está en <https://dainachiba.github.io/>.

Sobre el traductor

Joaquín Padilla Rivero es un entusiasta del *riichi* desde hace un par de años. Empezó su trayectoria aprendiendo a jugar en la ciudad de Cork, Irlanda, de la que es residente desde hace casi diez años. Se le puede contactar en jpadillarivero@icloud.com.

Riichi – Libro I

Estrategia básica de Riichi
para jugadores iniciados

DAINA CHIBA

Versión española editada por **Joaquín Padilla Rivero**

Índice de contenidos

PRÓLOGO DEL TRADUCTOR	12
PREFACIO	15
PLAN DEL LIBRO	18
CAPÍTULO 1: INTRODUCCIÓN A TENHOU (天鳳)	1
1.1 - ¿Por qué jugar en línea?	1
1.2 - Crear una cuenta	2
1.3 - La página principal	5
1.4 - Jugar una partida	7
1.4.1 - Voces y robos	8
1.4.2 - Alternadores	12
1.4.3 - Puntuación	13
1.4.4 - Indicador central	14
1.4.5 - Final de una partida.....	16
1.4.6 - Notas estratégicas	18
1.5 - Reglas de Tenhou	18
1.5.1 - Durante la partida.....	18
1.5.2 - Condiciones de fin de partida	19
1.5.3 - Yaku, yakuman y reglas específicas	19
CAPÍTULO 2: CARACTERÍSTICAS AVANZADAS DE TENHOU	23
2.1 - Clasificación y ránking	23
2.1.1 - Rangos kyu/ dan	24
2.1.2 - Puntuación R	26
2.2 - Las cuatro salas de juego.....	27
2.3 - Leer las estadísticas.....	28
2.3.1 - Estadísticas totales	29
2.3.2 - Estadísticas mensuales	32
2.4 - Ver partidas	33

2.4.1 - Repeticiones	33
2.4.2 - Observar partidas como espectador.....	36
CAPÍTULO 3: CONCEPTOS BÁSICOS DEL MAHJONG	38
3.1 - Estrategias de aprendizaje	38
3.2 - Elementos básicos	39
3.2.1 - Fichas	39
3.2.2 - Grupos	41
3.2.3 - Mano lista y mano a n pasos de distancia	41
3.2.4 - Protoescaleras	43
3.2.5 - Parejas	45
3.2.6 - Parejas y tríos.....	46
3.2.7 - Manos ideales a n pasos	49
3.2.8 - Armando el puzzle: un ejemplo.....	49
3.3 - Estructuras complejas.....	51
3.3.1 - Formas complejas de tres piezas.....	51
3.3.2 - Estructuras de cuatro fichas.....	55
3.4 - Salidas de una mano	60
3.4.1 - Salida huérfana doble y salida cuasi bilateral.....	61
3.4.2 - Salidas trilaterales	63
3.4.3 - Salidas más complejas	64
3.5 - Glosario.....	66
CAPÍTULO 4: MÉTODO DE LOS CINCO BLOQUES	67
4.1 - Buscar la pieza que sobra	68
4.2 - Configuraciones alternativas	70
4.2.1 - Ejercicios: encontrar la pieza que sobra	72
4.3 - Seleccionar bloques de fichas	80
4.3.1 - Ejercicios: seleccionar bloques de fichas	83
4.4 - Construyendo bloques	88
4.4.1 - Ejercicios: construcción de bloques de fichas.....	90

CAPÍTULO 5: CAZANDO YAKU	94
5.1 - Cómo buscar Tres Escaleras Mixtas.....	95
5.1.1 - Pieza flotante	96
5.1.2 - Cambiar de meta	97
5.1.3 - Doble proto encajada	98
5.1.4 - Escalera extendida	98
5.1.5 - Alinear parejas.....	99
5.1.6 - Mano dorada a 1 paso	100
5.1.7 - Romper un grupo.....	101
5.2 - Cómo buscar Escalera de 1 a 9	101
5.2.1 - Escaleras no solapadas	101
5.2.2 - Conjunto de seis fichas en intervalos	103
5.2.3 - Escalera + proto bilateral	104
5.2.4 - Ittsu vs esperas bilaterales	105
5.3 - Cómo buscar pínfu.....	106
5.3.1 - Rematar la mano	108
5.4 - Cómo buscar Palo Único Mixto	108
5.4.1 - Condiciones del Palo Único Mixto	109
5.4.2 - Descartes	111
5.4.3 - Robos	111
5.5. - Cómo buscar Todo Tríos / Siete Pares.....	112
5.5.1 - Todo Tríos vs. Siete Pares	112
5.5.2 - Mano normal vs. Siete Pares.....	114
CAPÍTULO 6: PUNTUACIONES	117
6.1 - Tres pasos para calcular la puntuación	117
6.2 - Fundamentos del cálculo de puntuaciones	118
6.2.1 - Contar los han.....	118
6.2.2 - Calcular los fu	119
6.2.3 - Obtener la puntuación.....	121

6.3 - Métodos avanzados de cálculo de puntuaciones	126
6.3.1 - Cálculo de fu.....	126
6.3.2 - Puntuaciones para 50 fu o más	128
6.3.3 - Ejemplos	130
6.4 - TABLAS DE PUNTUACIÓN	133
CAPÍTULO 7: DECISIONES SOBRE EL RIICHI	134
7.1 - Riichi o no riichi, esa es la cuestión	134
7.2. - Riichi inmediato	135
7.2.1 - Ejemplos de riichi inmediato.....	136
7.2.2 - Salidas buenas vs. Puntuación alta.....	138
7.2.3 - Siete Pares esperando al dora.....	141
7.2.4 - Siete Pares esperando a otra ficha que no es dora.....	142
7.3 - Cuándo no cantar riichi.....	145
7.3.1 - Malas salidas.....	146
7.3.2 - Ventaja clara al final de la partida.....	149
7.3.3 - Fichas ganadoras descartadas por otros jugadores.....	150
7.3.4 - Mano con alta puntuación	151
7.3.5 - Múltiples formas de mejorar la mano	154
7.4 - Glosario.....	157
CAPÍTULO 8: DECISIONES SOBRE LA DEFENSA	158
8.1 - ¿Atacar o retroceder?	158
8.1.1 - Máxima fundamental de la defensa	158
8.1.2 - Averiguar si la mano del rival está lista.....	159
8.1.3 - Condiciones para atacar / retirarse.....	159
8.2 - Principios básicos de la defensa	161
8.2.1 - Fichas inmunes y otras fichas 100% seguras.....	161
8.2.2 - Intervalos de seguridad (suji).....	162
8.2.3 - Dique de fichas (kabe)	165
8.2.4 - Clasificación de seguridad de los descartes	168

8.3 - Defenderse del riichi.....	170
8.3.1 - Defenderse si no hay opciones claras.....	170
8.3.2 - Factores misceláneos	171
8.4 - Defensa contra manos abiertas.....	173
8.4.1 - Estimar si la mano abierta de un rival está preparada	173
8.4.2 - Estimar el valor de una mano abierta	173
8.4.3 - Identificar descartes peligrosos frente a manos abiertas.....	175
8.4.4 - Descartes frente al chii de un rival con mano abierta.....	176
8.5 - Glosario.....	179
CAPÍTULO 9: DECISIONES SOBRE LOS ROBOS	180
9.1 - ¿Robar o no robar?	180
9.1.1 - Caso 1: mano lenta y de poco valor.....	180
9.1.2 - Caso 2: reducción del valor de la mano	182
9.2 - Ejemplos de elecciones de robo.....	183
9.2.1 - Quitar esperas malas de la mano.....	183
9.2.2 - Mejorar las salidas de una mano	184
9.2.3 - Confirmar yaku	184
9.2.4 - Robar con un trío oculto de honores con valor.....	185
9.2.5 - Más motivos para robar con manos lentas y de poco valor	186
9.3 - Declarar kan.....	187
9.3.1 - Kan oculto	187
9.3.2 - Kan abierto.....	190
9.3.3 - Kan agregado.....	191
9.4 - Consejos adicionales para los robos	192
9.4.1 - Anticipar las decisiones.....	192
9.4.2 - Tener en cuenta el dora	193
9.4.3 - Tener en cuenta el orden de asientos.....	194
CAPÍTULO 10: APUNTES DE ESTRATEGIA GENERAL	196
10.1 - Qué hacer en Sur 4	196

10.1.1 - Mejorar la posición mediante ron/ tsumo	197
10.1.2 - Diferencia de puntos inducida por tsumo.....	199
10.2 - Qué hacer en el lance Sur-3.....	204
10.3 - Tablas agregadas de diferencias inducidas	206
APÉNDICE A: ETIQUETA DEL JUEGO EN PERSONA	208
A.1 - Reparto de fichas.....	208
A.2 - Tomar y descartar fichas	210
A.3 - Declarar acciones en el juego.....	211
A.4 - Ganar un lance.....	212
APÉNDICE B: LECTURAS ADICIONALES	217
B.1 - Libros	217
B.2 - Recursos online	218
APÉNDICE C: RECURSOS ADICIONALES	219
C.1 - Práctica de Esperas de Mahjong.....	222
C.2 - Mahjong Efficiency Trainer	224
C.3 - Mortal.....	226
ÍNDICE-GLOSARIO DE TÉRMINOS JAPONESES	230

Prólogo del traductor

Desde el lanzamiento de este Libro I de Daina Chiba en 2016 es justo decir que la escena internacional de la variante *riichi* del mahjong¹ ha despegado como un cohete. Un contexto cultural favorable tras el COVID, el surgimiento de nuevas formas de jugar más accesibles como los minijuegos de mahjong dentro de videojuegos más grandes (Yakuza, Final Fantasy XIV) y juegos online dedicados con mecánicas de premios aleatorios (*gachapon*) tales como Mahjong Soul y Riichi City han permitido llevar el juego a mucha más gente, sin perjuicio del más que contrastado Tenhou que sigue siendo el lugar donde se juegan competiciones como el torneo internacional en línea IORMC.

Este auge es un momento auspicioso para llevar el mahjong a más gente, y en general se ha realizado un gran esfuerzo por parte de federaciones como la chilena, la uruguaya y la española para llevar el juego también al ámbito hispanohablante. Cuando escribo estas líneas la federación de Chile acaba de lograr un segundo puesto en el torneo IORMC mencionado anteriormente, y la Asociación Europea de Mahjong se prepara para lanzar un nuevo reglamento. Curiosamente cuando se lanzó el Libro I dicha federación estaba preparando el reglamento que entró en vigor en 2016, así que si el Libro I fue un gran salto adelante para el mahjong internacional, me gustaría que esta traducción sirviese para dar un paso más pequeño, en este caso para todos los conocedores de la lengua de Cervantes.

El hecho de que hayan pasado 10 años, sin embargo, también influye de cara al contenido de una traducción o una revisión, si el autor tuviese la oportunidad de acometer una revisión más profunda de la que realizó en 2020. El contenido fundamental del libro, que es cómo jugar al mahjong tanto online como en persona y las nociones básicas de estrategia que incluye, no ha perdido validez, pero el paso del tiempo sí ha generado algunas repercusiones que merece la pena comentar.

¹ En adelante mahjong, a secas para los propósitos de esta obra. Hay decenas de reglamentos distintos en China, Vietnam, Malasia, Taiwán, etc. y hay uno hasta en EE. UU. donde el reglamento cambia cada año y hay que pagar una suscripción. Todos ellos son igual de válidos que la variante *riichi*, pero no son relevantes aquí.

Primero, parte de los enlaces web en el texto original están inactivos o caídos, por lo que carece de interés reproducirlos. Además, el autor dedica la primera parte entera del libro a describir con capturas de pantalla cómo se hace una cuenta online para jugar en Tenhou, pero el cliente Flash que se utilizaba por entonces ha quedado obsoleto por lo que tiene más sentido actualizar lo que el usuario va a ver en la pantalla cuando empiece a jugar, teniendo además la extensión de traducción preparada para los jugadores hispanohablantes a los que se dirige esta obra. Por tanto, la [Parte I](#) del libro seguirá el guion que Chiba expone pero el contenido será diferente, exponiendo la interfaz actual que utiliza Tenhou.

Por otra parte, resultaría absurdo revisar un tratado de estrategia de mahjong de hace diez años sin tener en cuenta que el propio éxito del juego ha generado nuevas herramientas para los jugadores, tales como páginas web con ejercicios de descarte (*nani wo kiru*) e incluso motores de inteligencia artificial que tienen el cometido específico de evaluar partidas, tales como Mortal y MAKKA, que evidentemente no existían cuando se lanzó el Libro I. Incluiré algunos de esos recursos en un [apéndice C](#) adicional a la obra.

Aparte de esas consideraciones, quiero realizar otras de carácter más específico a esta traducción. El juego surgió en Japón, y gran parte de los términos frecuentes se describen con palabras de una o dos sílabas. Es trabajo del traductor intentar hacer que el libro fluya lo mejor posible, así que si bien tengo la intención de entrar más a fondo en terminología en otra obra aparte, aquí debe imperar el principio de economía de lenguaje y usaremos, por ejemplo, el término japonés universalmente aceptado de *yaku* en lugar de “condición de victoria”.

En mi experiencia como jugador lo común es acabar interiorizando por lo menos los términos japoneses más comunes: *riichi*, *tsumo*, *dora*, *ippatsu*, *yaku*, etcétera. El lector podrá encontrar al final del libro un [índice-glosario completo](#) de los términos japoneses utilizados y la página donde figuran o, preferentemente, donde se explican o se utilizan durante la obra.

En base a esa búsqueda de fluidez habrá instancias en las que la traducción va a priorizar la legibilidad del texto sobre la precisión terminológica. La acción de

descartar una ficha es el mecanismo básico para jugar al mahjong, así que lógicamente es omnipresente durante el texto. Para evitar que resulte repetitivo intentaré variar los términos de descarte en la medida de lo posible: las fichas se pueden descartar, pero también se pueden desechar, botar, nos podemos deshacer de ellas, etc. De forma similar, la declaración de jugadas como *riichi*, *pon* y demás también recibirá diferentes denominaciones para no saturar el texto. Un *riichi* se puede declarar, pero también se puede cantar, hacer, pedir, etc. Otro ejemplo será el de usar más de un nombre para describir al repartidor: repartidor, dador, jugador Este...

Igualmente de cara a no repetirme denominaré los *yaku* en japonés y español de forma indiferente, en base a la lista que se mostrará en el [capítulo 1](#). Siguiendo las reglas de la RAE los extranjerismos que son nombres comunes llevan cursiva: esto significa que las jugadas y *yaku* se escribirán en letra cursiva en cada instancia de su uso (*riichi*, *pon*, *ron*, etc.). Los nombres propios extranjeros no llevan cursiva.

No obstante lo anterior querría dar un aspecto terminológico que sí debe mantenerse constante durante toda la obra, que es la estructura del juego. El mahjong se juega en **partidas**, y estas partidas pueden tener una **ronda** o dos dependiendo de si son partidas **largas** o **cortas**. Estas rondas (por lo general Este y Sur) están divididas a su vez en **lances** (Este-1, Este-2, etc.), y cada lance se juega por **turnos** de descarte para cada jugador. En ese caso sí estimo necesaria la precisión en la terminología y esta parte se mantendrá constante durante toda la obra.

Quiero agradecer en términos colectivos a la federación irlandesa All-Ireland Mahjong por darme la oportunidad de aprender a jugar, y a la gente que forma la federación de Chile por su ayuda como lectores beta y su apoyo durante el proceso. Individualmente puedo decir que esta traducción no habría salido adelante sin el apoyo de Luca Ferrari y Simon Picard, y les agradezco desde aquí por lo que han contribuido a esta obra.

Prefacio

Cuando me mudé a Inglaterra en 2013 me agradó ver que el mahjong estilo *riichi* (el mahjong japonés moderno) es bastante popular en Europa. He podido disfrutar del juego en Londres, Guildford, Kent, Oxford, Aquisgrán, Copenhague, Praga y Viena, y lo he hecho con jugadores de muchos lugares del mundo: Austria, China, República Checa, Dinamarca, Estonia, Finlandia, Francia, Alemania, Italia, Japón, Países Bajos, Polonia, Rusia, Eslovaquia, Suecia, el Reino Unido y los Estados Unidos.

Los jugadores en Europa han logrado organizar torneos abiertos a cualquier persona que juegue al mahjong. Estos torneos, normalmente de frecuencia mensual y celebrados en alguna ciudad europea, están auspiciados por la Asociación Europea de Mahjong² y organizados por jugadores que están en la localidad de turno. La EMA (por sus siglas en inglés) fue fundada en 2005 y ha hecho una fantástica labor de crear un estándar de reglas de juego³, de mantener una clasificación de jugadores, y de promocionar el juego en toda Europa.

Si bien me he encontrado con gente que juega muy bien al mahjong, he visto que la mayoría de jugadores no son muy duchos en los principios básicos del mahjong competitivo. Por supuesto, el juego competitivo no es la única forma de disfrutar el mahjong, y tampoco estoy diciendo que yo tenga la fórmula secreta para ganar porque eso no existe. Sin embargo sí considero que hay una serie de principios básicos que los jugadores con cierto interés competitivo deberían conocer. Creo que el nivel de sofisticación entre los jugadores europeos⁴ mejoraría mucho si estos principios tuvieran una difusión más amplia.

² <http://mahjong-europe.org>

³ Nota del traductor: Cuando el autor escribió estas líneas la EMA estaba preparando el reglamento de 2016. A partir de 2026 entró en vigor un nuevo reglamento, pero apenas hay cambios en la práctica por lo que las reglas que cite el autor son válidas salvo nota en contrario.

Desafortunadamente encuentro que los recursos de aprendizaje están actualmente muy limitados si el jugador no conoce el idioma japonés⁵. Por lo tanto he decidido escribir un libro sobre estrategias de mahjong para jugadores europeos, fundamentalmente con los jugadores principiantes e intermedios en mente. He decidido separar el libro en dos volúmenes: el Libro I está pensado para jugadores de nivel principiante e intermedio (*dan* 4 o inferior en el sistema de Tenhou) mientras que el Libro II está pensado para jugadores de nivel más avanzado⁶. Ninguno de los libros está pensado como una introducción para quien no sepa jugar⁷. El público objetivo es toda persona que haya jugado al mahjong previamente y quiera mejorar su nivel competitivo.

Tengo tres objetivos fundamentales en la preparación de estos libros. El primero es introducir un estándar de terminología inglesa para el mahjong. “Al principio existía el Verbo”, dice la Biblia. Conocer los nombres de las combinaciones, situaciones y estrategias nos permitirá ser conscientes de ellas y poder discutir las con la gente con la que juguemos al final de la partida.

Mi segundo objetivo es presentar la idea de la eficiencia de fichas. El Libro I y el II cubrirán este asunto a niveles distintos. El Libro I presentará el concepto, mencionando los mecanismos más básicos. Tengo la intención de entrar en mayor profundidad en el asunto con el Libro II.

Por último mi tercera aspiración es la de presentar algunas estrategias de cara a tomar decisiones fundamentales dentro de una partida: si se debe o no declarar *riichi*, si se debe ir al ataque o defender la posición en la que nos encontramos, o si se debe robar fichas en un momento determinado.

⁵ Hay algunos libros en inglés para principiantes, y hay algunos blogs excelentes con detalles técnicos sobre estrategias de mahjong. No obstante hay un hueco entre esos dos tipos de recursos: los libros de introducción no entran a fondo en la estrategia del mahjong, y las entradas de esos blogs están fuera del alcance hasta de jugadores de nivel intermedio.

⁶ N. del T.: en el momento en que escribo estas líneas el autor no ha publicado el Libro II, y no hay indicios de que lo vaya a publicar nunca.

⁷ Para ese cometido recomiendo *Reach Mahjong: The Only Way to Play*, de Jenn Barr, 2009.

La mayoría de los temas del libro beben directamente de las obras de un conocido autor de manga y jugador de mahjong japonés, Masayuki Katayama. El señor Katayama es un excelente jugador de mahjong y posiblemente el mejor autor de manga sobre la disciplina. Algunas de las estrategias descritas aquí han sido tomadas sin reparo del manga *Utahime Obakamiiko*, una de sus obras maestras. Si usted conoce el japonés le recomiendo encarecidamente que lo lea, aunque lo más probable es que no estuviese leyendo mi libro en ese caso.

Otro autor que ha influido en el Libro I es Makoto Fukuchi. El señor Fukuchi también es un distinguido jugador de mahjong y ha publicado varias guías de estrategia que han llegado a ser *best sellers*. Parte de mi exposición de la teoría de bloques en el [capítulo 4](#) está basada en la que el señor Fukuchi describe en sus obras.

Quiero manifestar mi deuda con los amigos que he conocido por toda Europa gracias al mahjong. Philipp Martin leyó los primeros borradores y me ofreció un gran apoyo en la tarea además de sus valiosos comentarios. También quiero dar las gracias a Gemma Sakamoto, que ha organizado una reunión mensual de jugadores de mahjong en Londres durante mucho tiempo. Por último, quiero dar las gracias a Ian Fraser, uno de los fundadores de la Asociación de Mahjong del Reino Unido. Sin el trabajo de Ian y su equipo yo no hubiera podido llegar a conocer a tantos jugadores tanto en ese país como en el resto de Europa.

Tras publicar el libro en 2016 he recibido comentarios de mucha gente al respecto. En base a ellos he podido arreglar algunas inconsistencias de terminología y algunos lapsus de escritura. Quiero agradecer especialmente a David Clarke, Aaron Ebejer, Nicolas Giaconia, Grant Mahoney, Ting, Chris Rowe, Mike Liang y Max Lu por sus valiosos aportes.

Daina Chiba

Londres, Reino Unido

10 de enero de 2016

(Revisado en septiembre de 2020)

Plan del libro

Para mejorar en el mahjong no solo hay que leer la teoría sino que hay que practicar jugando muchas partidas. Antes de la llegada de las plataformas online no era fácil hacer esto fuera de Japón.

Gracias al desarrollo de dichas plataformas ahora es perfectamente posible jugar cientos o miles de partidas con oponentes de calidad viviendo fuera de Japón. De hecho se puede jugar con ellos 24 horas al día, 7 días a la semana. La mayoría de plataformas graban todos los juegos y permiten repetirlos a posteriori para que un jugador estudie sus partidas anteriores. También existe la posibilidad de ver las estadísticas de un jugador, lo cual puede darle las claves específicas para saber en qué se debe centrar.

Mi recomendación es jugar en línea a la vez que estudiamos las estrategias en este libro. No debería esperar a leer todo el libro para ponerse a jugar: primero practique en sus partidas, y luego acuda al libro a estudiar las partes que le resulten más relevantes.

El libro está dividido en tres partes y los apéndices: [la primera](#) presenta una plataforma online llamada **Tenhou** (天鳳). La web está en japonés, pero le guiaré por el proceso de registro y le mostraré cómo jugar partidas en el [capítulo 1](#)⁸. Hay excelentes recursos que le explican cómo jugar en Tenhou, tales como:

- Complete Beginner's Guide to Online Mahjong (Osamuko) - <https://osamuko.com/complete-beginners-guide-to-online-mahjong-part-1-how-to-play/>
- Playing Online: Tenhou (Reach Mahjong of New York) - <https://mahjong-ny.com/features/playing-online-tenhou/>

Si ya ha leído alguno de esos enlaces puede saltarse el capítulo 1, dado que no habrá nada nuevo para usted. En el [capítulo 2](#) se muestran algunas funcionalidades avanzadas de Tenhou que no tienen por qué verse en la primera lectura.

Las partes II y III son las que contienen el meollo del libro. La [Parte II](#) cubre ideas de eficiencia de fichas que permiten aumentar la velocidad a la que se com-

⁸ N. del T.: El capítulo 1, como mencioné en el prólogo, varía sustancialmente del original del autor.

pleta una mano o bien el valor de esta. Tras introducir una serie de conceptos básicos en el [capítulo 3](#) presentaré el método de los cinco bloques en el [capítulo 4](#) y daré unos consejos sobre cómo preparar la mano para ciertos *yaku* en el [capítulo 5](#).

La Parte III incluye métodos para calcular las puntuaciones de las manos ([capítulo 6](#)), decisiones al respecto del *riichi* ([capítulo 7](#)), apuntes sobre defensa ([capítulo 8](#)), decisiones sobre robar fichas ([capítulo 9](#)) y apuntes de “estrategia a alto nivel” para ganar una partida ([capítulo 10](#)).

Por último, los apéndices incluirán un capítulo sobre la etiqueta que se ha de seguir cuando se juega al mahjong en persona ([Apéndice A](#)) y otro sobre lecturas adicionales ([Apéndice B](#))⁹. Las entradas en la tabla de contenidos y las que salen en color azul tienen hipervínculos que llevan a la parte correspondiente del libro.

⁹ N. del T.: Como se mencionó anteriormente buena parte de los recursos que el autor enlaza están caídos u obsoletos, así que habrá modificaciones en el apéndice B. Además he añadido un [apéndice C](#) adicional con recursos relevantes para la comunidad hispanohablante a la que se dirige esta traducción.

Parte I: Jugar al mahjong en línea

Capítulo 1: Introducción a Tenhou (天鳳)

1.1 - ¿Por qué jugar en línea?

Jugar al mahjong en línea es una forma excelente de mejorar su nivel. No requiere ningún tipo de utensilios ni hay que coordinarse con nuestras amistades para encontrar el tiempo y el lugar adecuados que se ajusten a todos los jugadores¹. Simplemente encienda su ordenador y podrá acceder a múltiples plataformas online. Mientras podamos conectarnos a internet podemos jugar cuando, donde y cuanto queramos.

Otra ventaja de jugar online es que podemos conservar el historial de juego y obtener estadísticas detalladas sobre las partidas que hemos completado. El análisis de estas estadísticas nos permitirá identificar en qué aspectos podemos mejorar; por otro lado, también podemos mostrar las partidas a otros jugadores para que den su opinión sobre las decisiones que tomamos en cierto momento.

天鳳 (Tenhou) es la plataforma más popular de mahjong en línea. En diciembre de 2015 había más de trescientas mil cuentas de jugador activas². Una gran cantidad de jugadores profesionales en Japón utilizan Tenhou; otros jugadores han empezado allí y han pulido su juego hasta poder llegar al circuito profesional. Hay un consenso entre los jugadores japoneses de que la clasificación de un jugador en Tenhou es un indicador fiable de su habilidad en el mahjong. En este capítulo usted aprenderá a hacerse una cuenta en Tenhou y a realizar las acciones básicas.

¹ N. del T.: irónicamente cuando escribo estas líneas resulta que en 2026 ha resurgido el mahjong presencial. Los grupos de amigos buscan ahora coordinarse activamente para encontrar el mejor lugar y el momento adecuado para jugar en persona, porque si bien es cierto que el mahjong online es una excelente herramienta de práctica hacerlo cara a cara es un gran placer al que merece la pena dedicarle tiempo.

² Los números exactos eran 304 534 jugadores activos y 3 566 353 cuentas registradas a día 20 de diciembre de 2015.

1.2 - Crear una cuenta³

En el pasado, crear una cuenta en Tenhou y utilizar el cliente para jugar en línea requería conocer el japonés: afortunadamente esto ya no es así. Si vamos a usar un navegador conviene saber que hay una extensión para navegadores tanto basados en Chromium (Chrome, Edge, Brave, Thorium, entre otros) como en Firefox (el propio Firefox, LibreWolf, Tor, Waterfox, etc.) que incorpora traducciones al inglés y también al español (traducción mejorable, pero que sirve al propósito). La extensión está disponible, en noviembre de 2025, en los siguientes enlaces:

- Chrome: <https://chromewebstore.google.com/detail/tenhou-english-ui/jdackjfahm-depglkioclfdbhbdplnana?hl=en&pli=1>
- Firefox: <https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/tenhou-ui-translator/>



Figura 1.1. Interfaz de uso de la extensión de navegador..

³ N. del T.: la versión original de 2016 usaba la plataforma de Flash, que ya no existe hoy en día. En todo este capítulo seguiré el índice que planteó el autor, pero la mayoría del contenido y los ejemplos los proveeré yo con la interfaz actual de Tenhou y la extensión de traducción.

Usaré el navegador Thorium para las capturas a continuación. Mi recomendación es haber instalado y configurado la extensión para el navegador antes de acceder a la página de Tenhou para evitar dificultades.

Tenhou tiene dos interfaces accesibles desde la web: la clásica, que ahora se usa en la aplicación móvil, y la “moderna” que admite mayor resolución de pantalla. A la primera se accede mediante la web <https://tenhou.net/3/> y a la segunda mediante <https://tenhou.net/4/>. En este caso usaré la segunda para las capturas de pantalla que adjunto a continuación.

Una vez accedemos y hacemos clic para saltar el cartel de turno (que normalmente anuncia algún certamen en Japón) nos aparece la siguiente imagen.

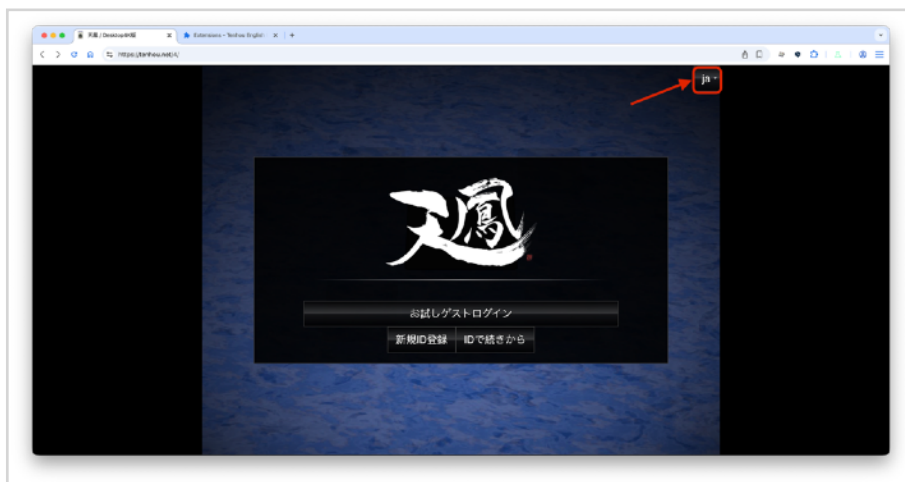


Figura 1.2. Tenhou en modo invitado, con la interfaz en japonés.

En el cuadrado de arriba a la derecha podemos traducir al español los elementos básicos de la web sin necesidad de la extensión, así que vamos a tomar ventaja de ello y hacer clic en “es”.



Figura 1.3. Tenhou en modo invitado, ya con “es” seleccionado.

El modo invitado permite jugar al mahjong con normalidad, pero no se mantiene ningún tipo de registro sobre el usuario ni se le permite progresar en el ranking. Tampoco se puede jugar más allá de la primera sala de principiantes. La gente que juega como invitada aparece como “NoName” en las partidas.

Tenhou utiliza cuentas de usuario, pero al contrario de otras plataformas no requiere de contraseñas o verificación de doble factor. Si hacemos clic en “Nueva ID” nos pide primero un nombre de usuario de hasta 8 caracteres. Si el nombre de usuario está tomado el programa pedirá que usemos otro. Una vez proveemos un nombre válido el sistema genera una ID alfanumérica única que el usuario debe guardar para poder identificarse en distintos sistemas (otro ordenador, o la aplicación para iOS y Android). Es una cadena con el siguiente formato: ID12345678-ABCDEFGH (las letras pueden ser mayúsculas o minúsculas).

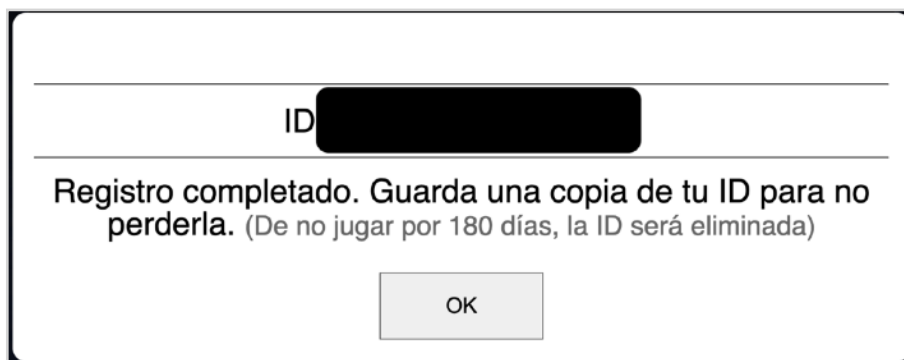


Figura 1.4. ID alfanumérica que tenemos que guardar.

Una vez le damos a OK, Tenhou nos presenta la pantalla de inicio. En ella tenemos la opción de cambiar de ID si queremos usar otra. El segundo botón selecciona si usaremos una voz masculina (M) o femenina (F) en el juego para cantar las voces *pon*, *chii*, *kan*, *riichi*, *ron* y *tsumo*.

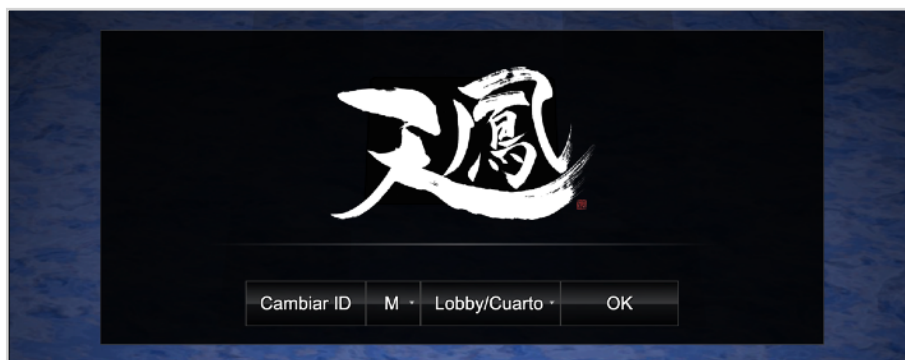


Figura 1.5. Pantalla de inicio una vez hemos entrado con un usuario.

El tercer botón selecciona el *lobby*, lo cual es relevante para jugar torneos. Los organizadores pueden imponer reglas distintas a las habituales en Tenhou, y los *lobbies* personalizados habilitan esta opción. Si todo está en orden podemos pulsar OK y seguir adelante para entrar al menú principal.

1.3 - La página principal

Una vez hemos accedido a Tenhou como tal, de arriba abajo tenemos la interfaz a continuación:



Figura 1.6. Menú principal de Tenhou.

1. **Ajustes:** permite cambiar el color del fondo de la mesa y el de la parte trasera de las fichas, además de poder fijar el volumen de los sonidos de las fichas (o desactivar el sonido), permitir o no la función de algunas teclas en la interfaz de usuario, activar o desactivar el modo pantalla completa, y por último una opción para declarar *ron* o *tsumo* automáticamente cuando sea posible sin tener que marcar la casilla en cada mano de la partida. Estos ajustes también son accesibles durante las partidas.

2. **Usuarios conectados:** respectivamente aparecen los usuarios conectados, los que están en espera de empezar y los que están en el último lance.

3. **Caducidad de la membresía premium:** por defecto las cuentas nuevas tienen dos días de membresía premium: esta permite obtener el historial completo de partidas sin importar la plataforma, mientras que sin ella solo se puede acceder al historial de partidas desde el mismo dispositivo donde se jugaron.

4. **Clasificación del jugador:** puede verse la clasificación del jugador tanto en la versión de cuatro jugadores (*yonma*) como la versión de tres (*sanma*). El sistema de clasificación usa dos formas de medir el nivel del jugador que se verán con detalle en el [capítulo 2](#).

5. **Pestañas principales:** Juego, Estadísticas del mes, Estadísticas totales, Mirar (observar partidas de otros jugadores), Log (registro de las partidas que hemos jugado) y Tools (herramientas adicionales) que incluyen un entrenador de eficiencia de fichas y un enlace para pagar la membresía premium.

6. **Salas por ranking:** por defecto la sala de principiantes está abierta a todo el mundo. La sala avanzada requiere haber llegado al rango 1-*kyu*, y las salas de experto y Fénix tienen requisitos más exigentes de rango y clasificación. Veremos más detalles en el [capítulo 2](#).

7. **Modalidades de juego:** Tenhou ofrece varias modalidades de reglamento en las filas y dos duraciones del juego en las columnas: *tonpuusen* significa una partida corta con una única ronda (ronda Este) de turnos de reparto mientras que *hanchan* es la partida larga estándar en la que los jugadores reparten un mínimo de dos veces (rondas Este y Sur). Las cuatro primeras filas son variantes de reglas para 4 jugadores, mientras que las dos últimas son para *sanma*: en la práctica las únicas que tienen jugadores son las filas sin coletillas, así que las otras modalidades más allá de las estándar carecen de importancia. Es importante mencionar que el juego es transparente al respecto de cuántos jugadores hay esperando. En este caso, si hiciésemos clic en el botón “Entrar” al lado de la partida corta dicha partida comenzaría inmediatamente porque ya hay 3 jugadores listos para empezar. Por el contrario, si hacemos clic en la columna de la partida larga, dado que no hay ningún jugador esperando para empezar puede

ser que tengamos que esperar un poco hasta que se llene la cola y podamos ir adelante con la partida.

8. **Partida de prueba:** el usuario juega contra tres jugadores de la máquina. Si bien estas partidas requieren una conexión a internet con lo que no se puede jugar *offline*, vienen bien para explorar cambios de ajustes en la interfaz sin perjudicarse a uno mismo o a otros jugadores. A diferencia de las partidas normales uno puede salir de las partidas de prueba en cualquier momento pulsando el botón de “Salir” abajo a la izquierda.

1.4 - Jugar una partida

Una vez haya un hueco para jugar, podrá empezar una partida. Cuando esto sucede aparece una pantalla *pop-up* durante un tiempo que no supera los diez segundos. Cada jugador tiene un viento asignado: Este, Sur, Oeste o Norte.

La interfaz de Tenhou es bastante intuitiva así que no requiere demasiada descripción. Una vez comienza una ronda los jugadores reciben sus fichas automáticamente. En cada turno bastará con hacer clic en la ficha a descartar.

Las acciones tienen un límite de tiempo. En una mesa normal el jugador tiene 5 segundos para descartar una ficha, y se le dan 10 segundos adicionales por cada lance. Si el jugador tarda más de 5 segundos en descartar se le darán 10 segundos más (lo que se llama el tiempo de reserva) y podrá realizar su jugada. Sin embargo, la siguiente vez que tome más de 5 segundos contará con menos tiempo dependiendo de lo que haya tardado la primera vez.

Por ejemplo, si la primera vez tardó 4 segundos adicionales a los 5 normales en decidir su jugada, la siguiente vez dentro de la misma ronda que tarde más de 5 segundos solo tendrá 6 segundos de tiempo de reserva, porque ya se gastó 4 de sus 10 en la jugada anterior.

Este tiempo de reserva aumenta un segundo más por jugada si el jugador descarta en menos de un segundo, y retornará al valor de 10 segundos una vez acabe el lance actual. En las mesas rápidas las acciones deben realizarse en menos tiempo: 3 segundos, con un tiempo de reserva de 5 en total.

1.4.1 - Voces y robos

Cuando una voz de juego esté disponible aparecerá una casilla de color distintivo sobre la que se puede hacer clic para realizar la acción descrita.

1. *Riichi*

Cantar *riichi* requiere que la mano esté sin abrir (o sea, no haber robado ninguna ficha), disponer de 1000 puntos o más para poder hacer la apuesta reglamentaria y no encontrarse en el último turno del lance. Cuando se cumplan estas tres condiciones aparecerá la posibilidad de declarar *riichi*, y se mostrará un botón amarillo además del sonido habitual para alertar al jugador.



Figura 1.7. A la derecha aparece el botón amarillo de *Riichi*.

Al hacer clic sobre ese botón, automáticamente se impide hacer clic sobre todas las fichas que impedirían completar la mano si se descartan. En mi caso lo único que puedo descartar es cualquiera de los dos  así que se iluminarán cuando haga clic en el botón amarillo. Hay que darle al botón de *riichi* **antes** de descartar la ficha para que se declare, y una vez se haya hecho clic en el botón de *riichi* la declaración **no se puede deshacer**⁴. Si no tenemos la intención de declarar *riichi* haremos clic en la ficha que queramos descartar y el juego continuará.

2. *Ron*

La casilla de *Ron* aparecerá si y solo si se dan las condiciones válidas para declararlo sobre un descarte de otro jugador. Esto impide que en Tenhou suceda una penalización *agari houki* (mano muerta) o *chombo* (deducción de puntos) por declarar *ron* incorrectamente. Si por la razón que sea no se hace clic en la casilla roja o se hace clic en la cruz, se asume que el jugador pasa y la partida continúa.

⁴ N. del T.: esto es la norma en partidas reales y Tenhou trata de mantener una experiencia más exigente, pero otros clientes online sí permiten revertir una llamada de *riichi*.



Figura 1.8. Un rival descartó  con lo que podemos hacer *ron*.

3. Tsumo

La casilla de *tsumo* aparecerá en las condiciones que la habiliten. Es igualmente imposible declarar un *tsumo* incorrectamente, dado que el botón no aparecerá en ese caso. Por regla general el juego no asume que el jugador va a cancelar el *tsumo*, pero es posible descartar la ficha ganadora igualmente, entrando automáticamente en *furiten* en ese caso por tener una de las fichas que completa la mano dentro de nuestra pila de descartes.



Figura 1.9. Con la ficha necesaria para *tsumo* sale el botón rojo.



Figura 1.10. El indicador de *furiten* aparece abajo a la izquierda en la pantalla.

4. Pon

Cuando el *pon* esté disponible aparecerá una casilla verde y podemos decidir si robar la ficha o no como habitualmente. Especialmente con los vientos y dragones si hay unos segundos de espera tras descartar uno es bastante probable que algún contrincante se esté pensando si hacer *pon*.



Figura 1.11. Un rival ha tirado el tercer  y se nos ofrece hacer *pon*.

5. Chii

Los *chii* funcionan igual que los *pon* con la única diferencia del color del botón (azul oscuro), recordando como siempre que solo se pueden tomar del jugador anterior a nosotros.

Es importante mencionar que un descarte puede desencadenar más de una acción potencial. Uno puede tener dos botones para distintos *chii*, o poder elegir entre hacer un *chii* y un *pon*, o incluso entre uno de esos y un *ron*, dependiendo del contexto en el que se produzca el descarte. Afortunadamente como se puede observar en las imágenes cada declaración tiene un color claramente distinto, por lo que se pueden distinguir fácilmente.



Figura 1.12. Tras el descarte de  podemos cantar 2 *chii* distintos.

6. Kan

Ya sea un *kan* abierto (o sea, uno en el que o bien robemos la tercera ficha y luego nos toque la cuarta, o bien uno en el que tomemos la cuarta directamente de un rival) o un *kan* oculto como el de la foto, aparece un botón turquesa y, como siempre, si no queremos declarar *kan* podemos descartar esa ficha u otra distinta para continuar.

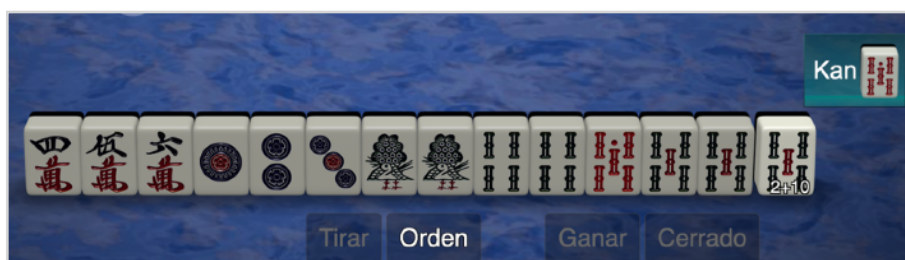


Figura 1.13. Hemos obtenido el cuarto  y podemos hacer *kan*.

7. Kyuushu Kyuuhai (mano abortada por terminales y honores)

Cuando al comenzar la mano se tiene un mínimo de nueve fichas que sean terminales (1 o 9 de cualquier palo) y honores (vientos y dragones) sin que haya duplicados, Tenhou permite abortar la ronda y pedir un reparto nuevo.

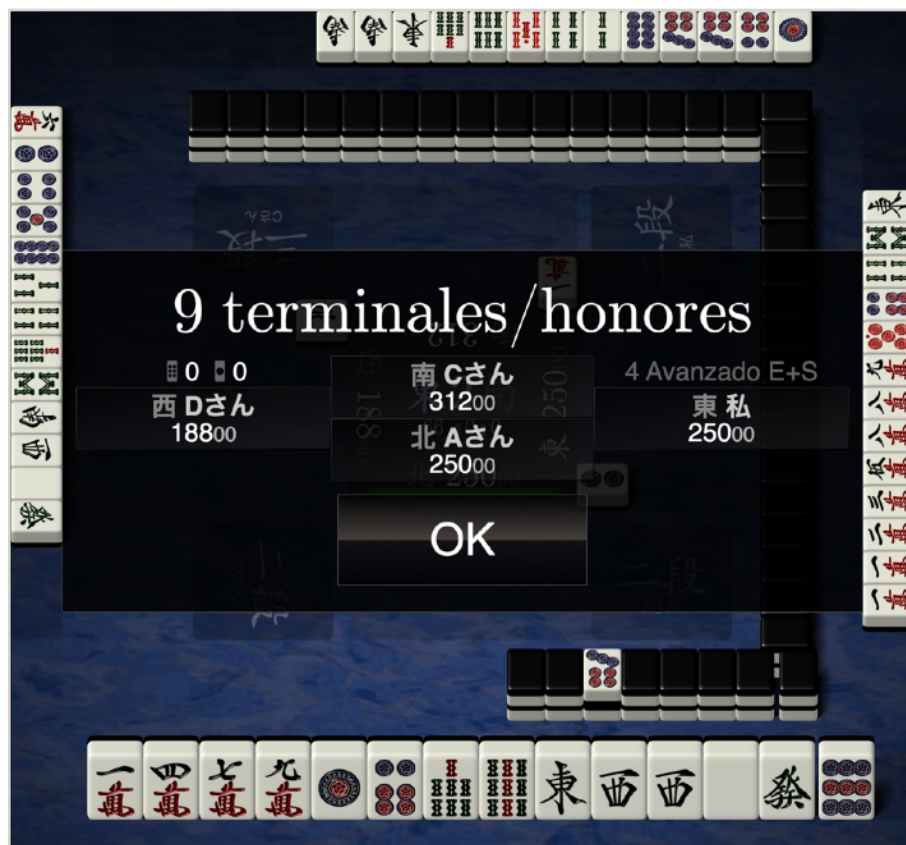


Figura 1.14. Si le damos a “reiniciar” en ese caso, sale esta pantalla.

1.4.2 - Alternadores

Aparte de esas voces, los lectores habrán notado las cuatro palabras que aparecen constantemente debajo de las fichas. Su uso es como un alternador: están encendidos hasta que se desactivan o, por regla general, hasta que se acaba el lance.

Empezando por la izquierda, el primero es “**tirar**”. Es una función para descartar automáticamente las fichas que vayan entrando. Activar esta opción es útil y de buena educación si tenemos que hacer algo improrrogable por un periodo corto de tiempo y no deseamos salir de la partida por completo.

El segundo es “**orden**”. Por defecto Tenhou ordena las fichas para facilitar la visualización. Podemos desactivar esa opción y ordenarlas manualmente.

Esto puede ser recomendable si estamos barajando varias opciones para completar nuestra mano, pero desde luego hay que saber lo que estamos haciendo.

El tercero es “**ganar**”. Esto permite activar automáticamente la opción de *Ron* y *Tsumo* sin tener que pulsar el botón correspondiente. No está activada por defecto porque no siempre es ideal pedir el primer *ron* que podamos, pero es una opción cómoda en la mayoría de casos.

El cuarto es “**cerrado**”. Esto hace que, si alguien lanza una ficha con la que potencialmente podríamos hacer *pon*, *chii* o *kan*, estas opciones no aparezcan. Como se mencionó antes, en el mahjong online es posible deducir quién tiene qué pares de fichas según lo que haya que esperar para continuar jugando tras un descarte⁵, por lo que activar este alternador permite ocultar esa información a los rivales.

1.4.3 - Puntuación

Cuando un jugador gana una mano el juego calculará la puntuación automáticamente. Un *pop-up* mostrará la mano, los *dora* y *ura dora* (bonificadores) que haya, los nombres de los *yaku*, además de la cantidad de *han* y *fu* que ostente la mano ganadora. Los *yaku* se mostrarán junto a su valor en *han*.

Al final del capítulo veremos una tabla con los nombres de los *yaku* que se usan en Tenhou y su traducción tanto en inglés EMA como en español.

También se indican los posibles cambios cuando hay un empate exhaustivo (nadie ha ganado la ronda con *ron* o *tsumo*) o incluso si se ha abortado la mano por alguno de los supuestos que contempla Tenhou, como por ejemplo el estado de *kyuushu kyuu hai* (9 Terminales y Honores) mencionado antes.

⁵ El juego introduce pausas aleatorias de cuando en cuando para añadir ruido a esa señal.

1.4.4 - Indicador central

El indicador central ofrece información relevante sobre la mano. En este ejemplo podemos observar ciertos datos importantes:



Figura 1.15.1. Indicador central durante una partida.

- Estamos en el segundo lance de la ronda Este.
- Tenemos el viento Este asignado.
- La línea verde indica que es el turno del jugador Oeste en este momento.
- Quedan 3 fichas por repartir.
- Hay un contador de repetición o de bis (*honba*) porque antes hubo un empate exhaustivo y nuestra mano estaba lista para ser completada (*tenpai*).
- Hay un contador de *riichi* o bien generado en este lance porque alguien ha cantado *riichi* o bien heredado de un lance anterior que acabó en empate.

Si ponemos el cursor sobre el indicador central aparecerá más información.



Figura 1.15.2. Indicador central con el cursor por encima.

En este caso se muestra la distancia de los demás jugadores con respecto a nosotros. En este caso tenemos 4000 puntos de ventaja sobre el resto de jugadores, dado que hemos logrado 28000 puntos y los demás 24000. Por lo tanto, los demás aparecen con un signo negativo de -40 (-4000 en la práctica). Si estuviésemos perdiendo con respecto a otro jugador la distancia en puntos aparecería con un signo positivo: esto es, si fuésemos p.ej. el jugador Oeste, mostraría un 0 sobre los jugadores Norte y Sur porque están igualados con nosotros, pero un +40 (+4000) en el lugar del jugador Este.

También aparece el tipo de partida que estamos jugando (cantidad de jugadores, duración de la partida, reglas específicas, etc.) y una indicación de latencia de red.

Es importante prestar atención a esas diferencias de puntos, especialmente en las rondas finales de la partida o si uno de los oponentes está cerca de entrar en bancarrota (bajar de 0 puntos). Supongamos una partida donde la puntuación en el momento actual es:

Este	26800
Sur	11800
Oeste	44000
Norte	17400

Si el dador (jugador Este) declara un *ron* contra el jugador Sur y la mano tiene un valor de *mangan*, que equivale a 12000 puntos para el dador, mandará al jugador Sur a la bancarrota y terminará la partida. Sin embargo, esto no es ideal para el jugador Este porque esa mano no le permite superar al jugador Oeste, que le saca 17200 puntos⁶.

1.4.5 - Final de una partida

Una partida puede terminar de distintas maneras:

- Uno de los jugadores cae en bancarrota.
- El último lance de la partida acaba y un jugador tiene 30000 puntos o más.
- Si se ha prorrogado la partida más allá del turno esperado, la partida acabará obligatoriamente al final de la ronda del siguiente turno de repartidores. Esto es, una partida corta (ronda Este) acabará obligatoriamente en el lance Sur-4 si se ha prorrogado hasta la ronda Sur, y una larga (Este+Sur) puede llegar hasta el lance Oeste-4.
- Si se ha prorrogado la partida más allá del turno esperado y en cualquier momento un jugador tiene 30000 puntos o más (muerte súbita).

Las puntuaciones para el ranking se calculan de la siguiente manera:

- En caso de empate exacto de puntos, el jugador más cercano a ser el dador inicial gana. Por ejemplo, si el empate es entre los jugadores que eran originalmente Norte y Oeste, el segundo es el que acaba por delante.
- Hay una prima de victoria de 20000 puntos (*oka*). Esto es, aunque los jugadores tienen 25000 puntos al comienzo de la partida, deben “devolver” 30000 al final de esta, por lo que se les restará 30000 de sus puntuaciones finales. Estos 5000 puntos por jugador, multiplicados por 4 jugadores, conforman la prima de victoria.

⁶ *Nota del autor:* Como veremos más adelante evitar la última posición es más importante en las reglas de Tenhou que en otras modalidades. Sin embargo, esta no es la única prioridad: deberíamos tratar de escalar puestos en la tabla siempre que intentarlo sea una opción realista.

- Hay una prima adicional según la posición que se consiga (*uma*). En Tenhou el primer jugador obtiene 20000 puntos, el segundo 10000, el tercero -10000 y el cuarto -20000.
- Estos puntajes se dividen entre 1000 y se redondean hacia abajo.

Como los jugadores en Europa no están habituados a la *oka*, posiblemente porque las reglas de la EMA no la incluyen, querría explicar esto con un ejemplo.

Supongamos que los jugadores A, B, C y D tienen las siguientes puntuaciones al final de una partida: A ganó con 39000 puntos, B quedó en segundo lugar con 25100, C acabó en la tercera plaza con 22900 y D ocupó el farolillo rojo con 13000. Siguiendo las operaciones que hemos mencionado (restar 30000 a todo el mundo, agregar la puntuación de *uma* a todos los jugadores y el bonus de *oka* a quien haya ganado) nos queda la siguiente tabla.

Tabla 1.1. Ejemplos de uso de las primas *oka* y *uma* en una partida de Tenhou

Jugador	Puntuación bruta	Antes de <i>uma</i>	Después de <i>uma</i>	Después de <i>oka</i>	Puntos en Tenhou
A	39000	9000	29000	49000	49.0
B	25100	-4900	5100	5100	5.1
C	22900	-7100	-17100	-17100	-17.1
D	13000	-17000	-37000	-37000	-37.0

Al final de la partida Tenhou muestra estas puntuaciones. Pueden comprobar la fórmula comparándola con la captura de una partida real.



TestMJLA	53600	+63.6
高橋まこと	39600	+19.6
けんくろう	7600	-32.4
かど	-800	-50.8

Figura 1.16. Puntuaciones finales de una partida real de Tenhou.

1.4.6 - Notas estratégicas

Es importante mencionar que nuestra clasificación en Tenhou depende exclusivamente de dónde quedemos en la partida y que los puntos que obtengamos durante la partida no tienen relevancia. En otras palabras, no hay ninguna diferencia entre quedar en primer lugar con 80 mil puntos y hacerlo con 30100 de cara a la clasificación en Tenhou⁷.

Esto añade un componente estratégico importante dado que a veces lo importante no es ganar una mano, sino tener la mejor posición posible al final de la partida. Ganar la mano es solo una de las varias herramientas a su disposición para lograr la mejor posición final. En ocasiones veremos que redunda en nuestro interés ayudar a un oponente a ganar una mano en lugar de hacerlo nosotros, o incluso darle la ficha que necesita intencionadamente de forma que podamos consolidar la posición que deseamos. Es posible que los jugadores europeos no tengan una percepción clara de este aspecto del mahjong, y espero que jugar partidas en Tenhou le ayude a comprenderlo mejor.

1.5 - Reglas de Tenhou

Las reglas habituales en las partidas de Tenhou son las siguientes:

1.5.1 - Durante la partida

- Hay tres cincos rojos (*aka dora*), uno por cada palo numerado:   
- Si se hace un *pon* o un *chii*, no se puede descartar la misma ficha que se ha robado (*kuikae*). En el caso de un *chii*, tampoco se puede descartar la ficha que estuviese al otro extremo de la escalera de 3: por ejemplo, si se hace un *chii* para tomar un  no se puede descartar ni el  ni el .
- No está permitido declarar *pon*, *chii* o *kan* en la última ficha de la ronda.
- No está permitido declarar *riichi* en el último turno dentro de la ronda.
- Un máximo de dos jugadores pueden declarar *ron* al mismo descarte. La apuesta de 1000 puntos de *riichi* y los bonus de repetición irán al jugador que esté

⁷ Nota del autor: Puede surgir la pregunta de por qué calcular esos bonus *oka* y *uma* si no tienen relevancia. Honestamente no tengo la menor idea.

más cerca del que descartó la ficha siguiendo la secuencia: Este → Sur → Oeste → Norte → Este. Si uno de los que declaró *ron* es el repartidor mantiene su turno.

- Si todos los descartes de un jugador X son fichas terminales y honores sin ninguna excepción, nadie ha robado ninguno de ellos durante toda la ronda y la ronda acaba sin ganador, los demás jugadores tendrán que pagar a X como si hubiera ganado una mano por *tsumo* con valor *mangan*. Esta regla es conocida como *nagashi mangan* o Mangan de Descarte y está activada por defecto en Tenhou.

1.5.2 - Condiciones de fin de partida

- Si al acabar la cantidad normal de lances nadie tiene más de 30000 puntos, en la prórroga consiguiente hay muerte súbita: si alguien consigue esa puntuación gana la partida.

- Una partida termina si un jugador está en bancarrota.

- Si llegado el último lance el dador (jugador Este) en esa ronda va en cabeza de la tabla y hay un empate, no se prosigue con un contador de repetición sino que se termina la partida.

1.5.3 - *Yaku*, *yakuman* y reglas específicas

Los *yaku* admitidos en Tenhou están indicados en la tabla que se encuentra en la página a continuación. Adicionalmente algunas manos con valor *yakuman* tienen condiciones adicionales así que, aunque son muy raras de ver (más aún que las mismas manos con valor *yakuman*), merece la pena echarles un vistazo. Para la traducción española de esta tabla me basaré en el material de la federación chilena, que es la que más ha contribuido a estos efectos, además de la nueva terminología de las reglas EMA que entró en vigor en 2026.

Tabla 1.2. Lista de yaku usados en Tenhou

Nombre Romaji	Nombre EMA inglés	Nombre español	Valor en han [abierta]
<i>Menzen tsumo</i>	<i>Fully Concealed Hand</i>	Mano oculta	1 [No aplica]
<i>Riichi</i>	Ídem	Ídem	1 [NA]
<i>Ippatsu</i>	Ídem	Ídem	1 [NA]
<i>Pinfu</i>	Ídem	Ídem	1 [NA]
<i>Iipeikou</i>	<i>Pure Double Sequence</i>	Escaleras Idénticas	1 [NA]
<i>Tanyao</i>	<i>All Simple</i>	Todas simples	1
<i>Jikaze</i>	<i>Seat Wind Triplet</i>	Viento de asiento	1
<i>Bakaze</i>	<i>Round Wind Triplet</i>	Viento de ronda	1
<i>Yakuhai</i>	<i>Dragon Triplet</i>	Trío de dragones	1
<i>Chankan</i>	<i>Robbing the Kan</i>	Saqueo del <i>Kan</i>	1
<i>Rinshan Kaihou</i>	<i>After a Kan</i>	Tesoro del <i>Kan</i>	1
<i>Haitei</i>	<i>Under the Sea</i>	Fondo del mar	1
<i>Houtei</i>	<i>Under the River</i>	Fondo del río	1
<i>Daburu riichi</i>	<i>Double Riichi</i>	Doble <i>Riichi</i>	2 [NA]
<i>Chiitoitsu</i>	<i>Seven Pairs</i>	Siete Pares	2 [NA]
<i>Sanshoku doujun</i>	<i>Mixed Triple Sequence</i>	Tres Escaleras Mixtas	2 [1]
<i>Ittsu</i>	<i>Pure Straight</i>	Escalera de 1 a 9	2 [1]
<i>Chanta</i>	<i>Half Outside Hand</i>	Terminales y Honores Mixtos	2 [1]
<i>Sanshoku douko</i>	<i>Triple Triplet</i>	Tres Tríos Mixtos	2
<i>San ankou</i>	<i>Three Concealed Triplets</i>	Tres Tríos Ocultos	2
<i>San kantsu</i>	<i>Three Quads</i>	Tres Cuartetos	2
<i>Toitoi</i>	<i>All Triplets</i>	Todo Tríos	2
<i>Shousangen</i>	<i>Little Three Dragons</i>	Dragones Menores	2
<i>Honroutou</i>	<i>All Terminals and Honours</i>	Solo Terminales y Honores	2
<i>Ryanpeikou</i>	<i>Twice Pure Double Sequence</i>	Escaleras Idénticas Dobles	3 [NA]
<i>Honitsu</i>	<i>Half Flush</i>	Palo Único Mixto	3 [2]
<i>Junchan</i>	<i>Full Outside Hand</i>	Terminales en Cada Grupo	3 [2]
<i>Chinitsu</i>	<i>Full Flush</i>	Palo Único Puro	6 [5]
<i>Dora</i>	Ídem	Ídem	1 por cada <i>dora</i>
<i>Ura dora</i>	Ídem	Ídem	1 por cada <i>dora</i>
<i>Aka dora</i>	No se usa	Cinco rojo	1 por cada <i>dora</i>
<i>Nagashi mangan</i>	No se usa	Mangan de Descarte	<i>Mangan</i>

Las manos con valor *yakuman* (valor mínimo de 32000 puntos) son las de la tabla a continuación. Una mano sin ninguna de estas formas, pero cuyos *yaku* y bonificaciones (*ippatsu*, *dora*, *ura dora*, *aka dora*) combinadas alcancen 13 *han* o más se convierte en un *yakuman* acumulativo (*kazoe yakuman*)⁸.

Tabla 1.3. Lista de manos por valor de *yakuman* usadas en *Tenhou*

Nombre Romaji	Nombre EMA inglés	Nombre español	¿Puedo robar?
<i>Kokushi musou</i>	<i>Thirteen Orphans</i>	Trece Huérfanos	No
<i>Kokushi musou juusan menmachi</i>	<i>Thirteen-wait Thirteen Orphans</i>	Trece Huérfanos con trece salidas	No
<i>Churen poutou</i>	<i>Nine Gates</i>	Nueve Puertas	No
<i>Junsei churen poutou</i>	<i>True Nine Gates</i>	Nueve Puertas Puras	No
<i>Su ankou</i>	<i>Four Concealed Triplets</i>	Cuatro Tríos Ocultos	No
<i>Su ankou tanki</i>	<i>Single-wait Four Concealed Triplets</i>	Cuatro Tríos Ocultos con una sola salida	No
<i>Tenhou</i>	<i>Blessing of Heaven</i>	Bendición Celestial	No
<i>Chihou</i>	<i>Blessing of Earth</i>	Bendición Terrestre	No
<i>Su kantsu</i>	<i>Four Quads</i>	Cuatro Cuartetos	Sí
<i>Ryuiisou</i>	<i>All Green</i>	Todo Verde	Sí
<i>Chinroutou</i>	<i>All Terminals</i>	Solo Terminales	Sí
<i>Tsuiisou</i>	<i>All Honours</i>	Solo Honores	Sí
<i>Daisangen</i>	<i>Big Three Dragons</i>	Dragones Mayores	Sí
<i>Shousushii</i>	<i>Little Four Winds</i>	Vientos Menores	Sí
<i>Daisushii</i>	<i>Big Four Winds</i>	Vientos Mayores	Sí

Las manos con valor de *yakuman* se pueden combinar con otras para hacer doble, triple o hasta cuádruple *yakuman*. Por ejemplo, los Dragones Mayores se pueden combinar en teoría con Solo Honores, con Cuatro Tríos Ocultos, y adicionalmente con otra mano a elegir entre Cuatro Cuartetos y cualquiera de las dos

⁸ Nota del autor: Aquí hay una divergencia entre los clientes online y las reglas de la EMA. En el reglamento EMA no existe el *yakuman* acumulativo así que el jugador que obtenga 13 *han* acumulando *yaku* y *dora* variados se quedará con la puntuación de un *sanbaiman* en lugar de conseguir el cuádruple de un *mangan*.

Bendiciones. No es muy probable (por decir algo), pero combinando cuatro manos *yakuman* y siendo el repartidor un jugador puede conseguir hasta 192000 puntos.

Para poder combinar las manos con valor *yakuman* estas tienen que ser distintas entre sí. Trece Huérfanos con trece salidas es una variante de Trece Huérfanos, con lo que no cuenta como una mano *yakuman* adicional en Tenhou.

Por último, existe una regla específica para Vientos y Dragones Mayores llamada *sekinin barai*, también conocida como *pao*: si el ganador A ha robado dos tríos de dragones y otro jugador B descarta el tercero que habilita a A para completar las condiciones del *yakuman*, B pagará la totalidad de los puntos que A obtenga si hace *tsumo*, y la mitad de los puntos si A declara *ron* contra otro adversario.

Para clarificar esto vamos a poner un ejemplo. Supongamos que tenemos una partida entre los jugadores A, B, C y D. En el lance actual D es el repartidor.

A ya ha robado un trío de dragones verdes y un trío de dragones rojos. Durante la partida B descarta un dragón blanco y A lo roba para hacer el correspondiente trío y finalizar el *yaku* de Dragones Mayores. Posteriormente A logra finalizar su mano y gana por *tsumo*, consiguiendo una mano de 32000 puntos. Normalmente ese lance se resolvería de tal forma que D pagaría la mitad de esa suma (16000) y B y C pagarían un cuarto (8000) cada uno. Sin embargo, bajo la regla *pao* los 32000 puntos los pagará B exclusivamente, igual que si A hubiese declarado *ron* contra un descarte de B.

Si por el contrario A declarase *ron* contra un descarte de C, normalmente C pagaría los 32000 puntos íntegramente, pero bajo la norma *sekinin barai* el pago va a ser de 16000 por parte de C y otros 16000 por parte de B. La idea de la regla es castigar descartes temerarios que podrían incluso interpretarse como el resultado de la colusión entre jugadores.

Capítulo 2: Características avanzadas de Tenhou

2.1 - Clasificación y ránking

Tenhou tiene dos sistemas de clasificación que se usan de forma simultánea: el rango expresado en *kyu* / *dan*, y una puntuación numérica llamada R. El sistema *kyu* / *dan* es similar al que se usa en otras disciplinas japonesas como las artes marciales y otros juegos como el go.

Los rangos *kyu* se muestran en números arábigos, y van de 9級 (*kyu* 9) a 1級 (*kyu* 1) en orden descendente según se progresa. Una vez superado el nivel *kyu* 1, empiezan los rangos *dan* (段). Estos se muestran en numeración ascendente¹, empezando desde 初段 (一段; primer *dan*) a 十段 (décimo *dan*). Todo el mundo comienza con el rango 新人 (novato, sin rango) y si se pasa el rango 十段 se llega al último rango, que es 天鳳位 (*tenhoui*, aproximadamente “ser celestial”).

Tabla 2.1. Composición de rangos de jugadores en Tenhou (noviembre 2025)

Rangos Kyu			Rangos Dan		
Rango	Jugadores	R promedio	Rango	Jugadores	R promedio
新人 (Novato)	95182	1490	初段 (1° dan/1d)	13734	1575
9級 (<i>kyu</i> 9)	17072	1497	二段 (2° dan/2d)	14924	1671
8級 (<i>kyu</i> 8)	8475	1505	三段 (3° dan/3d)	10685	1741
7級 (<i>kyu</i> 7)	7365	1508	四段 (4° dan/4d)	7516	1833
6級 (<i>kyu</i> 6)	6301	1517	五段 (5° dan/5d)	5641	1928
5級 (<i>kyu</i> 5)	5672	1525	六段 (6° dan/6d)	3119	2001
4級 (<i>kyu</i> 4)	5173	1537	七段 (7° dan/7d)	2030	2092
3級 (<i>kyu</i> 3)	4419	1554	八段 (8° dan/8d)	608	2168
2級 (<i>kyu</i> 2)	4488	1526	九段 (9° dan/9d)	175	2219
1級 (<i>kyu</i> 1)	6946	1473	十段 (10° dan/10d)	23	2247
			天鳳位 (Celestial)	25	2261

¹ N. del T.: merece la pena reproducir por su elegancia el resumen del sistema de *kyu* y *dan* en la Wikipedia inglesa: “Los *kyu* son los pasos que se dan antes de alcanzar la maestría en un saber, y los *dan* son los que se llevan a cabo dentro de ella.” (<https://en.wikipedia.org/wiki/Kyū>)

2.1.1 - Rangos *kyu/dan*

Para avanzar en los rangos *kyu* y *dan* hay que conseguir puntos de ranking, denominados *pt* en la interfaz de Tenhou. Por ejemplo, para subir de Novato a *kyu* 9 hay que conseguir 30 puntos de ranking. Estas cantidades aumentan a medida que uno va subiendo en las categorías. Para subir del sexto al séptimo *dan*, por ejemplo, hay que superar los 1200 puntos de ranking.

La interfaz muestra cuántos puntos son necesarios para alcanzar el siguiente rango en la parte superior derecha de la ventana principal. Veamos la captura de la clasificación de un jugador como ejemplo para entrar en más detalle.

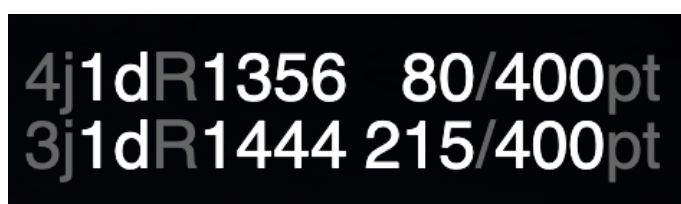


Figura 2.1. Ejemplo de puntos de rango en primer *dan*.

Cuando uno sube o baja de categoría se reinicia su puntuación de ranking a un valor estándar. Para los rangos *kyu* este valor es 0, mientras que para los rangos *dan* la puntuación de ranking se sitúa a la mitad de lo que es necesario para subir de nivel. Si un jugador logra el resto de puntos, escala al siguiente nivel *dan*. En caso contrario, bajará al anterior. En este ejemplo el jugador empezó en el primer *dan* con 200 puntos, pero ha perdido algunas partidas y ahora está en 80 puntos. Si el jugador llegase a 0 bajaría a *kyu* 1, y si lograra remontar hasta llegar a 400 puntos subirá al segundo *dan*.

La cantidad de puntos de ranking que se obtienen al final de una partida dependen de varios factores: su clasificación dentro de la partida (sin tener en cuenta los bonus *uma* y *oka*), la longitud en rondas de la partida, el nivel de la sala donde se haya jugado (principiante, avanzado, experto, Fénix) y su rango actual². Solo puede obtener puntos si queda en primer o segundo lugar.

² Los puntos que se ganan en una partida corta (ronda Este) son dos tercios de los que se consiguen en las partidas largas (rondas Este+Sur).

La cantidad de puntos de ranking depende de la sala donde juegue:

- **Principiante:** 30 puntos
- **Avanzado:** 60 puntos
- **Experto:** 75 puntos
- **Fénix:** 90 puntos

La tercera plaza no da ni quita puntos. Si quedamos en cuarto lugar la cantidad de puntos que perdemos depende de nuestro rango: si es *kyu* 3 o inferior perderemos 0 puntos, mientras que a partir de *kyu* 2 la penalización se incrementa en 15 puntos de ranking por cada rango: en *kyu* 2 la penalización es de 15 puntos, en *kyu* 1 de 30, en primer *dan* de 45... y así sucesivamente hasta el décimo *dan*, donde nuestro rango cae 180 puntos de ranking si quedamos en cuarto lugar.

La severidad del castigo por quedar en cuarto lugar es una característica distintiva de Tenhou y hace de evitar el farolillo rojo la prioridad principal en el juego. Esto contrasta con otros sistemas de mahjong donde la bonificación por *oka* compensa el coste de quedar en cuarto lugar³. Para averiguar cuántos puntos de ranking están en juego en una partida, en tenhou.net/3/ podemos poner el cursor sobre el botón de Entrar y veremos un resumen de las condiciones de puntuación en la primera línea del resumen de la partida.

Si logramos los puntos necesarios para alcanzar un rango superior este se nos otorgará al acabar la partida. Un mensaje del juego semejante a un diploma aparecerá cuando salga de la partida y nos otorgará “oficialmente” el rango nuevo.

Dado que no hay deducciones de puntos hasta *kyu* 2 uno no puede bajar de nivel hasta que llegue al primer *dan*, por lo que debería ser fácil alcanzar ese rango. Incluso sin haber leído el contenido de este libro se puede alcanzar el cuarto *dan* en unos pocos centenares de partidas. No obstante, es probable que subir de ese nivel

³ Es importante recordar que, aunque Tenhou incorpora el sistema *oka*, la ganancia o pérdida de puntos de ranking tras una partida se debe exclusivamente a la posición en la mesa. Las reglas EMA tampoco tienen en cuenta la *oka* porque no la cuentan en primer lugar, por lo que de manera similar a lo que sucede en Tenhou la recompensa por quedar en primer lugar es más pequeña que el castigo por quedar último.

requiera empezar a estudiar la estrategia básica del juego y los conceptos de eficiencia de fichas.

2.1.2 - Puntuación R

Además de los rangos *kyu/dan*, Tenhou otorga a cada jugador una calificación numérica llamada R. El valor inicial de R es 1500, y como vimos en la tabla a principio del capítulo los jugadores suelen tener un ranking R más alto a medida que suben en términos de rango. Por ejemplo, los jugadores de rango Celestial tienen una media de R de 2261.

Los rangos *kyu/dan* pueden permanecer relativamente estables, pero los puntos R cambian en cada partida. La R se calcula según su posición en una partida, pero también depende de la media R de sus oponentes. El cambio o delta de R (ΔR) tras cada partida se calcula mediante la siguiente fórmula:

$$\Delta R = (P + \bar{R}) \times G$$

- P se basa en su posición en la partida: 30/10/-10/-30 puntos dependiendo de dónde acabó;
- $\bar{R}$ es un ajuste según el nivel de habilidad de sus oponentes. Para obtenerla se resta la media de R de sus oponentes con la R de usted, y la diferencia de esa resta se divide entre 40;
- G es un ajuste basado en la cantidad N de partidas que hayamos jugado. Si N es inferior o igual a 400 entonces G es $1 - 0.002 \times N$, mientras que si N es superior a 400 G es siempre 0.2.

Como consecuencia, al principio R fluctúa de manera significativa porque el valor de G es casi igual a 1 hasta que hemos jugado muchas partidas. R podría subir o bajar en intervalos de 30 o casi 30 en las primeras 100 partidas. Una vez cruzado ese umbral la fluctuación se reduce a medida que G se aproxima a 0.2.

Fíjese en lo que hace el ajuste $\bar{R}$. Es positivo cuando hemos jugado contra oponentes de mayor nivel (o sea, que tienen una R mayor) mientras que es negativo en el caso contrario. Por tanto, cuando derrotamos a rivales de mayor calidad recibiremos una recompensa mayor que si ganamos a rivales más débiles, y conse-

cuentemente nuestra pérdida de R será mayor si quedamos en última posición en una mesa donde teníamos mayor R que los demás. Estas consideraciones hacen de R un indicador más fiel de nuestro nivel de juego que los rangos *kyu* / *dan*.

2.2 - Las cuatro salas de juego

Antes explicamos que hay cuatro salas donde se juegan partidas competitivas válidas para obtener rangos y R. Cada una se distingue por los requisitos mínimos de rango y R que son necesarios.

1. **Principiante** (一般, *ippan*): esta es la única sala habilitada al principio. Los jugadores con una R mayor de 1800 y que estén en el cuarto *dan* no pueden jugar aquí. Las partidas en esta sala tienen bastante varianza, lo que las hace caóticas. Algunos de los jugadores en esta sala no conocen bien el reglamento, y es improbable que haya jugadores de alto nivel aquí.

2. **Avanzado** (上級, *joukyu*): podemos jugar aquí una vez hayamos alcanzado el *kyu* 1 o mayor rango, o en su defecto si hemos adquirido una membresía premium de cierta longitud⁴. Los jugadores en séptimo *dan* con más de 2000 puntos no pueden entrar aquí. Las partidas son más razonables que en la sala de principiantes, pero aún verá muchos jugadores que no defienden, que cantan *riichi* o se quedan en *damaten* (con la mano lista, pero sin declarar *riichi*) sin ningún sentido aparente, y que cometen errores de bulto en términos de eficiencia de fichas. Mi impresión es que las partidas en los torneos EMA son más parecidas a las de las dos primeras salas.

3. **Experto** (特上, *tokujou*): Esta sala requiere tener un ranking de cuarto *dan* o superior y una R de 1800. El primer requisito no es tan difícil, pero tener una R por encima de 1800 requiere un compromiso bastante serio con el juego. Dado que los jugadores menos capaces tienen vedada esta sala las partidas son cuali-

⁴ N. del T.: La membresía premium se puede adquirir desde Tenhou en el menú de "TOOLS", haciendo clic en el botón "Pagar membrecía [sic]". Se abrirá un enlace web, tendremos que hacer clic en el botón de aceptar las condiciones, y podremos adquirir la membresía con uno de los múltiples métodos de pago. Paypal es la opción más familiar para nosotros. Asegúrese de que tiene su cuenta conectada en Tenhou cuando entra en ese enlace para que la membresía se aplique a su cuenta correctamente.

tativamente diferentes de las otras dos, y se parecen más al nivel que uno esperaría en los salones de mahjong (*furii*) que se pueden encontrar en Japón.

4. **Fénix** (鳳凰, *houou*): para entrar en esta sala hay que estar en el séptimo dan, tener una R de 2000 o más, y estar al corriente de la membresía premium. Las dos primeras condiciones hacen de esto una tarea muy, muy difícil. Esta sala es probablemente una de las de mayor nivel del mundo. En Japón no es raro encontrar a un jugador de este nivel en un *furii*, pero los otros dos jugadores tendrán un nivel más parecido a la sala de Avanzado y Experto. Por contra, en la sala Fénix por definición vamos a jugar con otros tres oponentes al mismo nivel Fénix. Es correcto decir que ningún otro lugar donde se juegue mahjong, ya sea físicamente o en línea, ofrece una experiencia similar⁵.

2.3 - Leer las estadísticas

Después de jugar 30 partidas o así le convendría empezar a prestar atención a la pestaña de “Estadísticas totales”⁶. Existen dos pestañas de estadísticas: las totales del jugador y las del mes hasta el momento para el tipo de juego que sea en una sala concreta.

⁵ Quizá las ligas de mayor nivel en las asociaciones profesionales de mahjong tienen jugadores de calidad similar, pero para jugar en esas ligas usted debería convertirse en jugador/a profesional. Incluso así tendrían que pasar años para llegar a las ligas de mayor nivel.

⁶ No tiene sentido mirarlas cuando solo se ha jugado unas pocas partidas, porque el tamaño de la muestra no es suficiente para ser representativo.

2.3.1 - Estadísticas totales⁷

Ya vimos previamente la interfaz del juego, así que ahora vamos a acceder a la sección de “estadísticas totales” (la tercera pestaña dentro de la interfaz).



Figura 2.2. Estadísticas Totales en un perfil de usuario.

Las estadísticas se muestran en tres columnas. A la izquierda aparecen los porcentajes de mis posiciones. A nivel global, yo he quedado el primero un 16.9% de las veces, segundo un 23.9%, tercero un 26% y cuarto un 33%, y he caído en bancarrota un 15% de las veces que he sido último. Lo ideal es justo lo contrario: que el porcentaje de victorias supere al de segundos puestos, este al de terceros, etc.

La columna intermedia proporciona la siguiente información: las partidas totales del jugador, el promedio de puntos (incluyendo *oka* y *uma*) de todas las partidas que ha jugado (es importante recalcar que esto no tiene efecto en el rango ni en el número R), y en tercer lugar la posición media en cada partida. Si los porcentajes de cada puesto fuesen un 25% exactamente, el puesto medio sería 2.5.

$$\text{Sea } n \text{ el número de partidas: } \frac{1n + 2n + 3n + 4n}{4n} = \frac{10n}{4n} = 2.5$$

Por tanto, un puesto medio inferior a 2.5 indicaría que estamos avanzando y que ganamos más de lo que perdemos. Un valor superior a 2.5 indicaría lo opuesto.

⁷ N. del T.: En esta sección usaré perfil y mis estadísticas, no las del señor Chiba. El señor Chiba es mucho mejor jugador de mahjong que yo, así que me disculpo de antemano porque mis estadísticas van a ser bastante peores que las que exhibe él en su versión original.

Las otras dos estadísticas aplican a partidas privadas donde se registran algunas métricas adicionales. La gran mayoría de jugadores no va a tocar esas salas privadas así que en mi caso salen en blanco.

La tercera columna indica las estadísticas a nivel de cada mano jugada. El primero es el porcentaje de lances ganados, que se obtiene dividiendo la cantidad de lances donde quedamos primeros entre el total de los que hemos jugado en todas las partidas, incluidos aquellos donde hubo empate o cancelación.

El segundo es el porcentaje de *ron* (*houjuu*, *deal-in* en inglés). Esto es la cantidad de veces que nos han declarado *ron* dividido por el total de lances que hemos jugado. Idealmente esto debería ser lo más bajo posible, pero tengamos en cuenta que 1) a veces conviene dar la ficha ganadora a un rival menos peligroso para asegurar su posición y 2) a veces hay que descartar fichas peligrosas (lo cual puede de media aumentar la tasa de *ron*) para tener una mano mejor y ganar el lance (y aumentar con ello de media el porcentaje de triunfos). Se suele decir que la diferencia entre la tasa de victorias y la de *ron* debería ser de 10 puntos porcentuales: esto es, si uno tiene una tasa de *ron* más alta tendrá que ganar más partidas, pero si no es el caso puede permitirse una tasa de victoria menor.

En tercer lugar está la tasa de robos (*fuuro*, *Naki%* en la captura), que es el número de rondas donde cantamos *chii*, *pon* o *kan* en proporción al total de lances que hemos jugado, y la tasa de *riichi*, que mide (sorpresa) la cantidad de lances donde declaramos *riichi* en proporción al total.

La página de ranking de Tenhou⁸ tiene una tabla que resume los valores promedios de estas métricas por cada rango. Puede ser interesante comparar las estadísticas que ostentamos contra las de los jugadores de su rango o un rango superior. Vamos a comparar las tasas de victoria y de *ron* para todos los rangos con datos actualizados al 30 de junio de 2026. El otro gráfico indica la media de robos por lance comparada con la de *riichi*. La tasa de robos aumenta y la de *riichi* decrece con el rango, pero salvo el salto en *kyu* 1 este proceso es claramente gradual.

⁸ <https://tenhou.net/ranking.html>

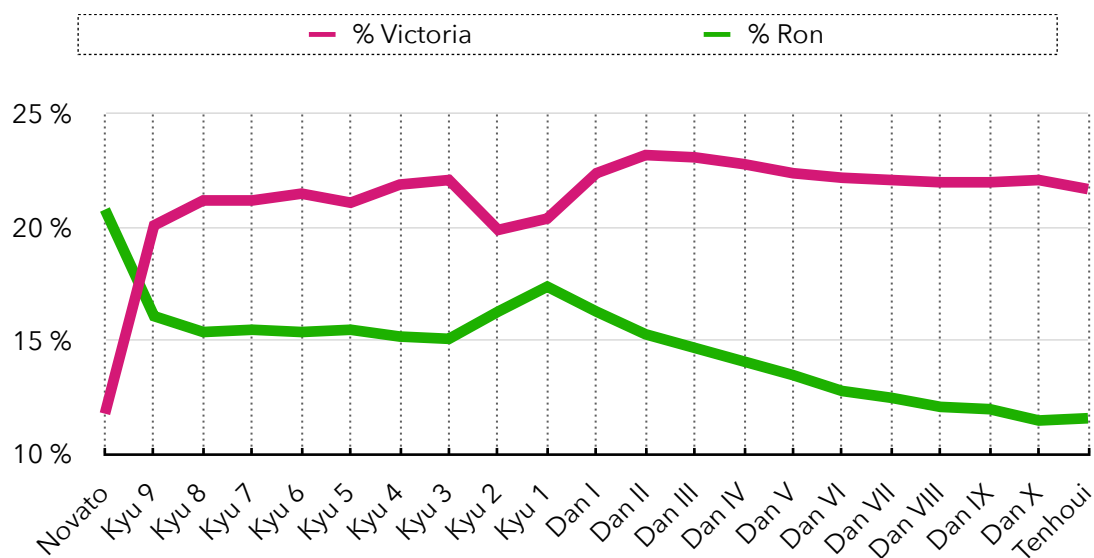


Figura 2.3.2. Tasa de victoria y de ron según rango.

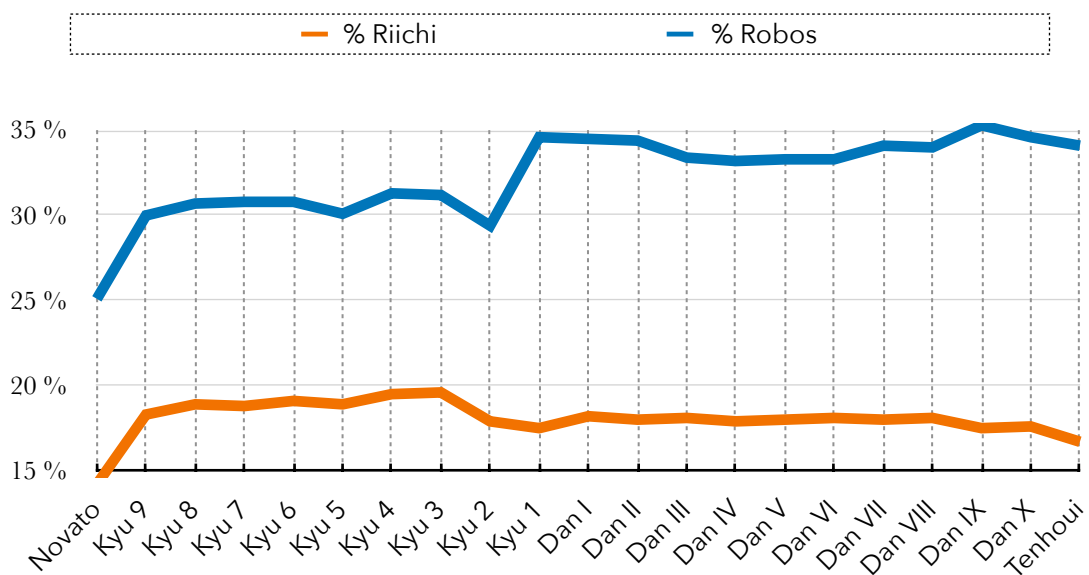


Figura 2.3.1. Tasa de riichi y de robos según rango.

Las tasas de victoria son muy similares entre los rangos: una vez que se pasa del primer *dan* se mantienen alrededor del 22%. Por otro lado, la tasa de *ron* va cayendo progresivamente a medida que los jugadores salen de los rangos *kyu* y entran en los *dan*. Oscila alrededor del 15% (salvo para los novatos y los *kyu* 1) pero luego hay un decrecimiento continuado. El hecho de que los jugadores de alto nivel tengan un porcentaje de *ron* tan bajo a pesar de jugar con oponentes mucho más hábiles resalta la importancia que tiene saber jugar de forma defensiva para poder subir de rango.

Otro detalle interesante es que a medida que nos movemos de *kyu* 2 a 1 las puntuaciones caen (el porcentaje de victorias desciende y el de *ron* aumenta). Intuyo que hay dos razones para que esto suceda. En primer lugar, *kyu* 1 es el nivel en el cual los jugadores pueden ir a la sala avanzada, donde el nivel es mucho mayor que en la sala de principiantes. Si un jugador que debería estar en la sala de nivel más bajo sube a la superior sus estadísticas empeorarán, haciendo parecer que los jugadores *kyu* 1 son peores que los *kyu* 2 cuando no es el caso.

En segundo lugar, si uno pierde de forma reiterada en el primer *dan* puede descender al nivel *kyu* 1. Sin embargo, no hay posibilidad de descender de *kyu* 1 a *kyu* 2, lo cual hace pensar que sí podría ser que los jugadores *kyu* 1 podrían jugar de media de forma peor.

2.3.2 - Estadísticas mensuales

En la segunda pestaña del menú principal de Tenhou están las estadísticas mensuales de las partidas que se hayan jugado en una sala concreta. Aquí hay que ser preciso porque hay que elegir no solamente el nivel de la sala, sino la longitud de las partidas, las condiciones (cincos rojos, *tanyao* con mano abierta), etc.



Figura 2.4. Estadísticas mensuales de un usuario.

En este ejemplo tenemos la modalidad de 4 personas, en la sala principiante, que permite *tanyao* con la mano abierta y tiene 3 cincos rojos (o sea, la modalidad estándar). Podemos ver que he jugado 34 partidas este mes y que he quedado primero cinco veces, segundo seis, tercero quince y último ocho. La R que sale en “Rate” es la misma que sale arriba. A la derecha de la R sale mi clasificación: estoy en la posición 109453^a entre todos los jugadores de Tenhou.

En la primera columna a la izquierda se puede ver la puntuación acumulada en el mes (añadiendo los valores de *oka* y *uma*) y la posición acumulada en base al valor P que vimos en la ecuación al principio del capítulo (+30/+10/-10/-30 según la posición final en la mesa). En este caso yo tengo -250 puntos que me ponen en el lugar 22936^o entre todos los jugadores, y mi puesto acumulado es -180, lo que me coloca en el lugar 23213^o.

En la columna central se observan los valores promedio, que solo se observan si uno ha jugado 30 partidas o más en el mes. Mi puntuación P promedia es de -7.4 con lo que estoy en la posición 3698^a de todos los que han jugado ese número de partidas, y mi posición media es 2.76 con lo que me sitúo en el lugar 3816^o. Abajo a la derecha sale el “total” que se calcula como la suma de esas 4 posiciones (22936+23213+3698+3816), y me coloca en el lugar 3576^o de los jugadores que han completado 30 partidas.

En la columna de la derecha sale el porcentaje de primeros puestos, la suma de primeros y segundos puestos, y el porcentaje de cuartos, todo también en base a la clasificación mensual: soy el jugador 3877^o con más primeros puestos, etcétera.

2.4 - Ver partidas

2.4.1 - Repeticiones

Tenhou permite ver fácilmente las partidas que hemos disputado en la sección de Log del menú principal. Cada juego genera una URL única, y podemos ver las últimas 40 partidas que haya jugado en el registro. Si jugamos en más de un dispositivo (por ejemplo, en dos ordenadores distintos o en la aplicación para mó-

vil y en un ordenador) necesitará una suscripción premium para ver las partidas que disputó en un dispositivo cuando está en el otro y viceversa.

Aquí se presenta una captura del menú principal de las repeticiones, que es similar al de las partidas. La diferencia es el menú inferior, en el que se encuentran los botones donde podremos hacer diversos ajustes.

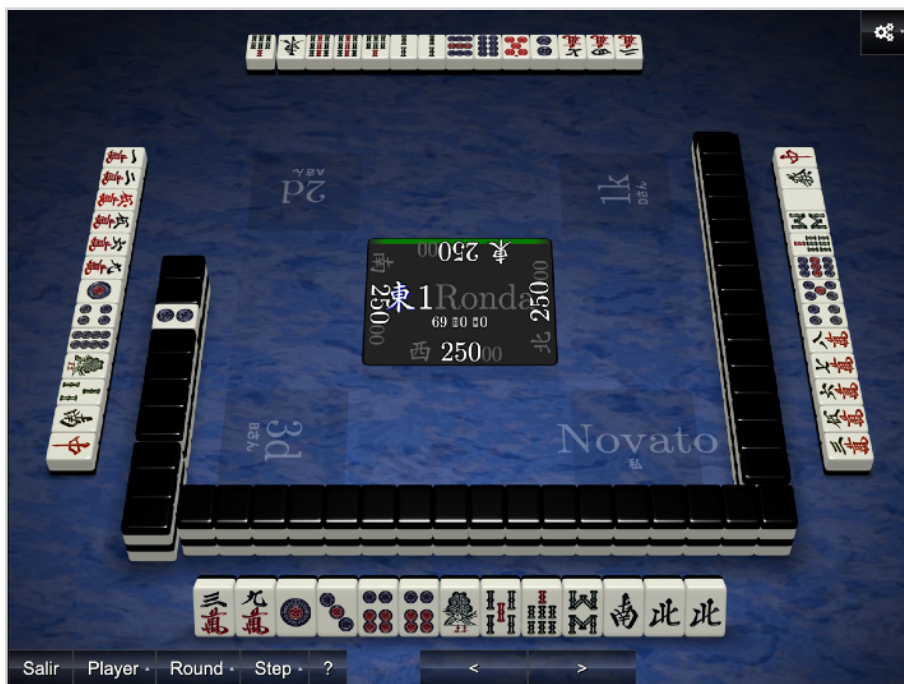


Figura 2.5. Interfaz de repeticiones.

- El botón de “**Salir**” nos devuelve a la pantalla principal.
- El botón “**Player**” nos permite observar las diferentes perspectivas, y habilitar o no determinadas opciones.
- La opción de “**Mano**” nos permite ver las manos de los demás jugadores.
- “**Gris**” marca en una capa de ese color las fichas que se hayan descartado inmediatamente sin incorporarlas a la mano (*tsumogiri*), mientras que los descartes que se han hecho desde dentro de la mano (*tedashi*) no se destacan;
- “**Esperar**” resalta las fichas que permiten a un jugador ganar la ronda.
- Por último hay una opción “**Anónimo**” para ocultar los nombres de usuario de los jugadores en caso de que se vaya a compartir una captura de pantalla.
- El botón “**Round**” nos permite seleccionar la ronda que deseemos ver, pudiendo también seleccionar si queremos poder ver las fichas del muro o no.

- El botón “Step” permite seleccionar el turno exacto de una ronda, y los botones de flechas permiten pasar por cada jugador individualmente. También se puede hacer usando la rueda del ratón, aunque no es muy preciso.

En la lista de registros podemos copiar la URL de la partida que queramos mediante el botón del portafolio para compartirla con alguien... o con algo. Con la nueva ola de interés en la inteligencia artificial ha surgido un gran interés por enseñar a las máquinas a jugar al mahjong entre otras miles de cosas, y ha habido un éxito notable. El modelo de aprendizaje de refuerzo profundo Suphx llegó al nivel Celestial en Tenhou, por ejemplo⁹.



Figura 2.6. Submenú “Player”.

Si bien las herramientas no son perfectas, y el adagio emblemático del mahjong es que es un juego donde la jugada óptima no siempre da resultados óptimos porque la suerte es un factor, hay herramientas tanto dentro de videojuegos (Mahjong Soul, Riichi City) como externas (NAGA, Mortal) que pueden servir a un jugador para optimizar su nivel de juego.

⁹ <https://www.microsoft.com/en-us/research/project/suphx-mastering-mahjong-with-deep-reinforcement-learning/>

2.4.2 - Observar partidas como espectador

En el menú principal también está la opción de “**Mirar**” que nos permite hacer de espectadores de partidas entre jugadores de alto nivel. El menú de “Mirar” nos permite filtrar si queremos una partida de tres o de cuatro jugadores, la cantidad de rondas, y la sala (experto o Fénix).

Una vez en el juego la interfaz es casi idéntica a la que vemos en las repeticiones, quitando los botones a la derecha de “Player”. Hay un retardo de 5 minutos entre la acción real y los espectadores para evitar trampas.

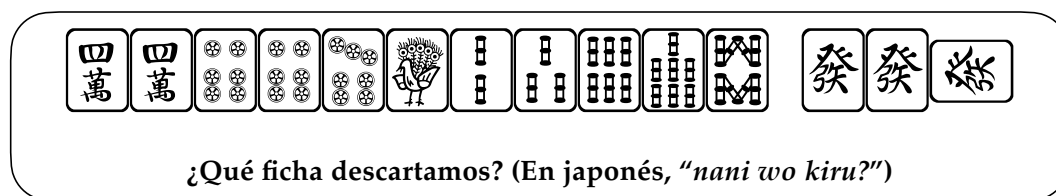
Parte II: Eficiencia básica de fichas

Capítulo 3: Conceptos básicos del mahjong

3.1 - Estrategias de aprendizaje

El mahjong es un juego que combina suerte y habilidad. Existe una serie de principios estratégicos con los que podemos mejorar nuestras habilidades, pero este proceso no es una condición suficiente, o siquiera necesaria, para ganar una partida. Un jugador inepto puede ganar a otros competentes si tiene suerte: al menos a corto plazo los resultados de una partida tienen mayor influencia del azar¹. No obstante, su rendimiento a largo plazo va a requerir aprender estos principios, además de que le permitirán disfrutar del juego de una manera más profunda una vez comprenda su funcionamiento.

Debido a la naturaleza probabilística del juego tomar la mejor decisión no siempre conduce al mejor resultado. Las mejores decisiones llevarán a ese punto de media. Por tanto, evaluar nuestras elecciones requiere estudiarlas en términos estadísticos de probabilidad. Por ejemplo, consideremos la siguiente mano.



Esta mano queda lista si descartamos 一萬 o 二萬. Comparemos las dos opciones.

- Descartando 一萬 -> las **esperas** o **salidas** son 二萬 y 三萬 (2 salidas, 8 fichas);
- Descartando 二萬 -> las salidas son 一萬 y 三萬 (2 salidas, 4 fichas).

¿Qué opción es mejor? Si bien las dos opciones nos dan dos salidas, esperar por 二萬 三萬 es mucho mejor en términos de probabilidades. Con la primera opción hay cuatro fichas posibles de 二萬 y otras cuatro de 三萬 que completan la mano, ofreciendo un máximo de 8 fichas posibles (obviamente, el número se reduce si ya hay descartes sobre la mesa). Con la segunda opción nosotros mismos ocupamos ya dos

¹ Una pregunta importante es: ¿cuán corto es el corto plazo? ¿Cuántas partidas necesitamos para distinguir a un jugador capaz de uno de menor entidad? Los estudios al respecto muestran que hace falta un mínimo de 100 partidas para tener una indicación fiable. Habida cuenta que los torneos EMA generalmente son de 8 partidas está claro que ganar un torneo tiene un componente bastante elevado de fortuna con las fichas.

fichas de  y otras dos de , con lo que el máximo de fichas es de cuatro. Es mejor escoger la primera opción porque hará más probable que ganemos el lance.

Es posible que tras haber decidido apostar por la primera opción sus oponentes acaben por no descartar ni  ni  y descarten todas las fichas  y . Esto es lo que puede pasar en el mahjong y en cualquier juego donde intervenga el azar. Cuando algo así suceda no piense que cometió un error: esto no es el caso, ya que usted tomó una decisión acertada pero no tuvo suerte, y cuando eso sucede simplemente hay que mantener la calma y seguir adelante.

Antes de entrar en detalle sobre un método práctico de maximizar la eficiencia de fichas en el siguiente capítulo me gustaría abordar algunos principios básicos en este. Mi idea es presentar algunos términos que usaremos en siguientes capítulos con su término japonés correspondiente, porque puede ser que nos topemos con estos términos japoneses en foros de discusión angloparlantes.

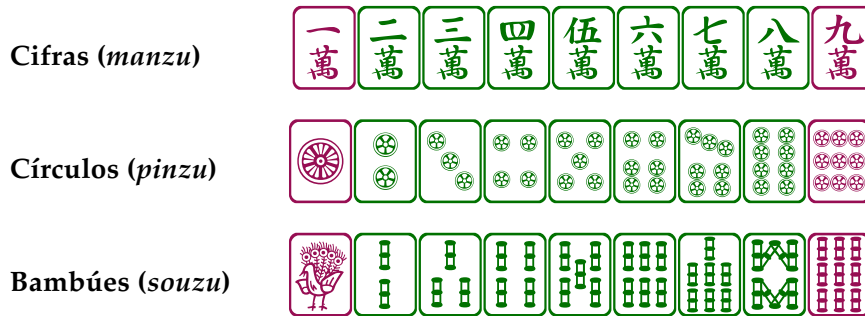
3.2 - Elementos básicos

3.2.1 - Fichas

Las fichas del mahjong se clasifican en dos tipos: los **palos numerados** y el **palo de honores**. Las fichas numeradas se dividen en las **simples** o **interiores** (*tan-yao hai*, en verde en la imagen de la página a continuación) que van de 2 a 8, y las **terminales** o **extremas** (*yaochu hai*, en morado) que son la ficha 1 y la 9. La división se realiza porque ambos tipos de fichas generan *yaku* distintos y dan “minipuntos”² (*fu*) distintos.

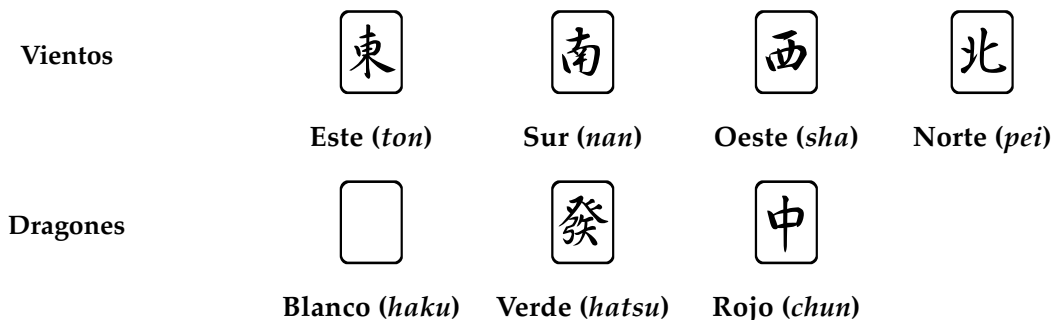
² N. del T.: si bien esto será más relevante en el [capítulo 6](#), he de decir que no considero correcto conceptualizar los *fu* como “minipuntos”. En el cálculo de puntos se realiza una multiplicación de la cual los *fu* son un factor, pero no son parte integrante de los puntos como tales por lo que considero más adecuado considerar los *fu* como cupones: cuantos más obtenemos más puntos conseguimos. De aquí en adelante ignoraré conscientemente el uso de “minipuntos” por parte del autor y usaré el concepto original *fu*.

PALOS NUMERADOS



También es común ver fichas rojas (*aka dora*) en las partidas de clientes en línea como Tenhou. Estos cinco rojos sustituyen a una de las fichas 5 normales, y su función es contar como *dora* independientemente del indicador que haya en el muro muerto. Si resulta que un indicador de *dora* en dicho muro es un 4 de cualquier palo, la ficha roja cuenta como un *dora* doble.

PALO DE HONORES



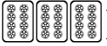
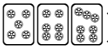
Algunas fichas de honor son **fichas con valor** (*yakuhai*) que nos dan un *han* por el mero hecho de tener un trío de ellas. En el caso de los vientos el hecho de que tengan valor o no depende de cuál sea nuestro asiento actual en la mesa y en qué momento de la partida nos encontremos. Las fichas Este tienen valor para todo el mundo durante la primera ronda y las fichas Sur lo tienen durante la segunda si es que la hay en la partida.

Adicionalmente, para el jugador que ocupa un asiento determinado la ficha de su asiento es una ficha con valor. Esto es, un jugador Oeste puede conseguir un *han* con un triplete de Oeste, pero para los demás jugadores una ficha Oeste es una ficha sin valor (*otakaze*), aunque pueden seguir usando una pareja o trío de ese

viento para ganar sus manos siempre que tengan un *yaku* válido. En el caso de los dragones, todos cuentan como fichas con valor en cualquier circunstancia.

3.2.2 - Grupos

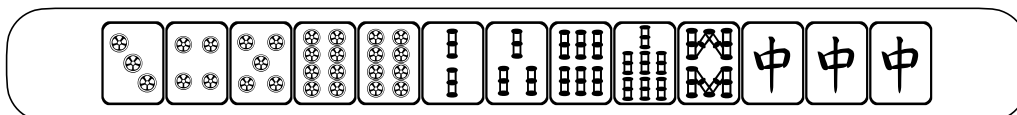
Uno de los objetivos principales del mahjong es ganar una mano³. Para ganar una mano estándar debemos completar cuatro grupos de 3 fichas (*mentsu*) y rematarlos con una pareja (*atama*)⁴.

Los grupos de tres se clasifican en **tríos** (*kotsu*, tres de la misma ficha, p.ej. ) y **escaleras** (*shuntsu*: en los palos numerados, tres números consecutivos como ). Técnicamente los **cuartetos** (*kantsu*) son un grupo distinto, pero funcionan igual que los tríos a la hora de conformar manos, y los veremos más adelante en el [capítulo 9, sección 3](#).

3.2.3 - Mano lista y mano a *n* pasos de distancia

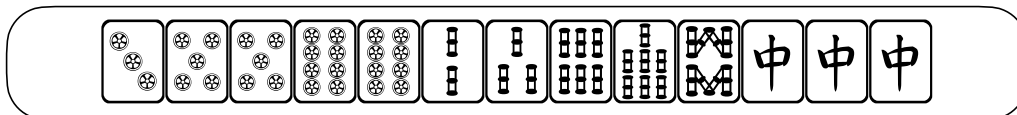
Decimos que una mano está **lista o preparada** (*tenpai*) cuando solo hace falta una ficha más para completarla.

MANO LISTA



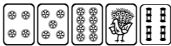
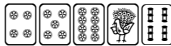
Esta mano se completa o bien con el 1 o el 4 de bambúes. Decimos que esta mano espera a o tiene las salidas  . Una mano también puede estar **a un paso de estar lista** (*iishanten*): esto es, le queda una ficha para estar en *tenpai*, como en el ejemplo de abajo.

MANO A 1 PASO DE ESTAR LISTA (1-SHANTEN)



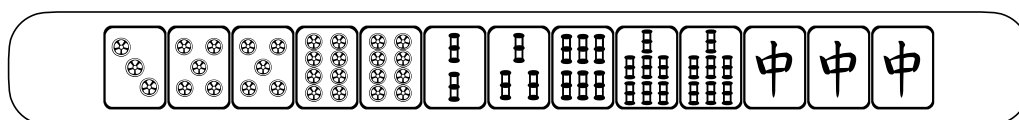
³ Otro objetivo principal es no recibir un *ron* de los rivales. En el [capítulo 8](#) entraremos más a fondo en el asunto de defenderse. Sin embargo, la misión fundamental en el juego es ganar la partida: ganar una mano o defenderse son simples medios para ese fin. En el [capítulo 10](#) entraré en más detalle.

⁴ Las excepciones a esta regla son las manos de Siete Pares y Trece Huérfanos, además del Mangan de Descarte que ni siquiera exige que las fichas del jugador conformen una mano lista.

Esta mano estará lista si el jugador obtiene cualquier ficha entre las siguientes: . Decimos que la mano **toma**  (5 tipos - 16 fichas) porque cualquiera de ellas convierte la mano en una mano *tenpai*. El concepto de qué tipos de fichas y el número de ellas que una mano puede tomar para estar lista se denomina **toma de fichas** (*ukeire*).

Ceteris paribus, una mano a 1 paso de distancia con una mayor toma de fichas es mejor que una mano con menor toma. En general decimos que una mano puede estar a n pasos de estar lista. Veamos un ejemplo:

MANO A 2 PASOS DE ESTAR LISTA (2-SHANTEN)



Esta mano mejora con las mismas fichas que la mano anterior () además de con otros 7 tipos adicionales de fichas, concretamente ⁵. La mano estará a un paso de estar lista si nos toca cualquiera de estas fichas en el turno siguiente.

Una mano también puede estar a 3, 4, 5 y hasta a 6 pasos de estar lista (si no contiene pareja alguna está a 6 pasos de Siete Pares). Sin embargo no tiene mucho sentido perder tiempo en diferenciar una mano a 3 pasos de una a 4, o manos peores. En la práctica las manos que es necesario identificar son las que están listas, las que están a un paso, las que están a dos, y las que están a más de dos pasos.

Reducción de la toma de fichas

A medida que el número de pasos se reduce y la mano se acerca al *tenpai* la cantidad de tipos de fichas, y el número de estas, que permiten completar la mano también se reducen necesariamente. Fíjese en la mano que hemos visto antes.

- Cuando estaba a dos pasos, tomaba: ,
- Cuando estaba a un paso, las fichas que aceptaba eran: 
- Una vez lista, las salidas son: 

⁵ En este caso  nos dejan a un paso de estar listos para Siete Pares.

Por tanto, la toma de fichas es mínima cuando la mano está preparada. Sin embargo, también puede quedar virtualmente reducida cuando estamos a 1 paso. Esto es porque si una mano está lista podemos usar no solamente las fichas que nos toquen sino las que los rivales descarten. Por contra, en las manos a n pasos de estar listas dependemos fundamentalmente de lo que consigamos nosotros⁶. Por tanto, cuando descartemos fichas de una mano a dos pasos deberíamos tratar de avanzar un paso a costa de quedarnos con una toma de fichas minúscula.

Llevar adelante la mano

Para ganar un lance tenemos que llevar la mano adelante reduciendo la cantidad n de pasos hasta que esté en *tenpai*. Si estamos a dos pasos nuestro objetivo es llegar a 1 paso, si estamos ahí queremos dejar la mano lista. Veamos un ejemplo.

MANO A 2 PASOS VS. MANO A 1 PASO DE ESTAR LISTA



Si nos deshacemos de  nos mantendremos a dos pasos, mientras que sacar  o  de en medio nos deja a uno. Por tanto debemos descartar  o . Desandar pasos y quedarse más lejos solo tiene sentido en casos muy excepcionales en los que la toma de fichas se viese reducida excepcionalmente (por ejemplo, si pasa a admitir un solo tipo de ficha). Con esta mano podremos tomar    (3 tipos - 12 fichas) cuando reduzcamos la distancia al *tenpai*.

3.2.4 - Protoescaleras

Es más fácil completar una escalera que un trío, porque solo hay cuatro de cada ficha en total, y completar un trío requiere conseguir tres de esas. Por tanto solemos poner más esfuerzo en completar las escaleras que tengamos en la mano.

⁶ No siempre podremos robar una ficha que nos permita progresar la mano. En el caso de la mano a 2 pasos que vemos arriba la ficha  forma parte del conjunto que avanza la mano, pero no podríamos hacer *chii* para robarla.

Un par de fichas que podrían convertirse en una escalera si toca una ficha más es lo que llamamos una **protoescalera** (*taatsu*, abreviada frecuentemente a “proto” durante esta obra). Hay tres tipos, como vemos en la tabla a continuación.

Tabla 3.1. Protoescaleras

Nombre	Nombre japonés	Ejemplo	Acepta...	Toma máx. de fichas
Bilateral	<i>Ryanmen</i>			2 tipos – 8 fichas
Encajada	<i>Kanchan</i>			1 tipo – 4 fichas
Al borde	<i>Penchan</i>			1 tipo – 4 fichas

Como podemos ver, la **proto bilateral** (*ryanmen*) permite tomar el doble de fichas que las otras dos. Por tanto, crear estas protos es clave para mejorar la mano y llevarla más cerca del *tenpai*. Convencionalmente se suele representar las fichas que toma una *ryanmen* con un guion entre ellas, pero solo esas dos fichas 2 y 5 serán las que completen la mano.

Protoescaleras encajadas vs. al borde

Es cierto que las protos encajadas y las que están al borde aceptan la misma cantidad y tipos de fichas. Sin embargo, las protos encajadas son mejores porque se pueden convertir en bilaterales más fácilmente.

Una proto encajada puede convertirse en bilateral en un solo paso. Por ejemplo, una proto se convierte en bilateral simplemente con que toque una sola ficha . Así obtenemos , podemos descartar si conviene y esto resulta en una mano mejor.

Por contra, una proto al borde requiere **dos** pasos para convertirse en bilateral. Por ejemplo se convierte en bilateral si nos toca primero , convirtiéndose en una proto encajada y luego para convertirse en .

EVALUACIÓN DE PROTOESCALERAS

Bilateral > encajada > al borde

Versatilidad de las fichas

Algunas fichas son más versátiles que otras. Por ejemplo, las fichas numeradas son más flexibles que los honores porque con los honores no se puede hacer escaleras. Podemos clasificar las fichas por su versatilidad en base a la cantidad de protoescaleras que permiten formar.

VERSATILIDAD DE LAS FICHAS

De 3 a 7 > 2 y 8 > 1 y 9 > honores

Los números entre el 3 y el 7 son los más versátiles, porque permiten formar protos con hasta 4 fichas distintas. Por ejemplo,  puede formar una proto con , , , y . Además, dos de esas protos ( y ) son bilaterales.

2 y 8 son menos flexibles. Solo permiten crear tres tipos de protos distintas con una sola bilateral entre ellas. Por ejemplo, se puede formar una proto con , , y , pero la única proto bilateral es .

Las fichas terminales (1 y 9) son aún menos versátiles porque solo generan protos con dos tipos de fichas, y ninguna es bilateral. Por ejemplo,  solo puede juntarse con  o .

Siguiendo la misma lógica podemos hacer una clasificación de las protoescaleras encajadas. En este caso una proto  se convierte en bilateral si y solo si logramos un . De forma similar, una proto  solo se vuelve bilateral si nos toca un . Por contra, la proto  tiene dos maneras distintas de volverse bilateral: o bien con  o con .

Esto la hace más versátil que las protos anteriores, y podemos generalizar esto de la siguiente manera:

VERSATILIDAD DE LAS PROTOS ENCAJADAS

3·5, 4·6, 5·7 > 1·3, 2·4, 6·8, 7·9

3.2.5 - Parejas

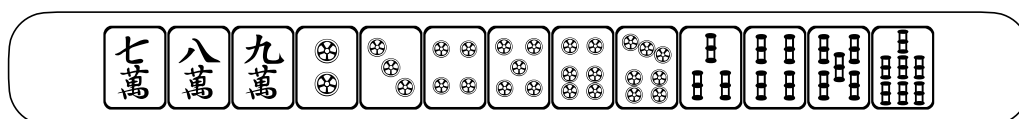
Un conjunto de dos fichas idénticas es un par o pareja (*toitsu*). Las parejas pueden cumplir diversas funciones: pueden servir de remate (pareja final) de una

mano ganadora, pueden formar la base de un trío, o ser parte de uno de los Siete Pares de una mano que esté apuntando a ese *yaku*.

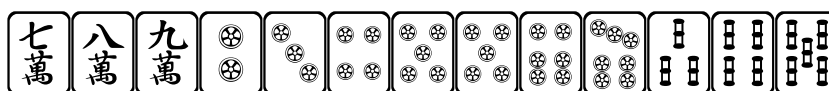
Buscando el remate

Cualquier mano, incluidas las de Trece Huérfanos y Siete Pares, necesita de un par que la remate. Dado que conseguir una pareja es más sencillo que montar un grupo de tres fichas no solemos preocuparnos demasiado de encontrar un remate. Veamos el siguiente ejemplo:

MANO SIN REMATE



Esta mano no tiene un par de remate y la salida no es muy buena dado que solo admite un siete de bambúes (1 tipo de ficha – 3 fichas en total). Sin embargo, tenemos una gran cantidad de fichas (12 tipos – 41 fichas) que pueden mejorar nuestras salidas. Si por ejemplo obtenemos y descartamos la mano se convierte en:

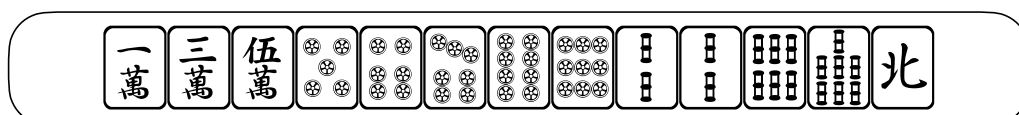


Ahora esta mano está lista y tiene tres salidas: o (3 tipos – 9 fichas). Cuando a una mano le falta su par de remate puede resultar bastante fácil mejorar sus salidas.

3.2.6 - Parejas y tríos

Otra función importante de las parejas es tratar de convertirse en tríos. Cuando tenemos dos parejas en la mano la idea es que una de ellas haga de remate y la otra se convierta en un grupo. En otras palabras, las parejas tienen el mayor valor en una mano cuando solo hay dos de ellas. Veamos por qué esto es así comparando manos con una, dos y tres parejas.

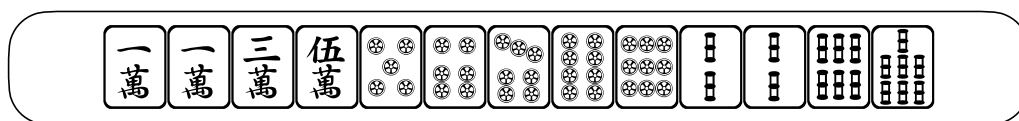
MANO CON 1 PAREJA



Esta mano está a dos fichas de estar lista y tiene una pareja , que no es particularmente útil como base de un trío por dos razones. En primer lugar si conseguimos otro  tendremos el trío pero entonces ya no tendremos un par de remate, por lo que la mano seguirá estando a dos pasos del *tenpai*. Por otra parte no es muy probable que logremos un tercer  cuando ya hay dos fuera de circulación.

¿Qué pasaría si la mano tuviese dos parejas? Supongamos que sacamos un  y nos deshacemos del Norte, quedándonos la siguiente mano:

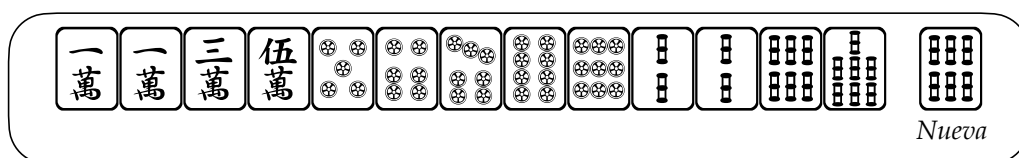
MANO CON 2 PAREJAS



Esta mano sigue estando a dos pasos del *tenpai*, pero tiene dos parejas, y cualquiera de las dos podría ser el trío. Si nos toca un  o un  estaremos a un paso de tener la mano lista. Por otro lado, si la mano original solamente podía tomar dos fichas (los dos ) ahora puede tomar esas y los dos . La probabilidad de conseguir una ficha de cuatro posibles es obviamente más alta que la de conseguir una ficha de dos posibles: en general, por cada pareja adicional en la mano la toma de fichas aumenta en dos unidades.

¿Qué sucede si aumentamos el número de parejas? Supongamos que ahora conseguimos un  y estamos decidiendo si ponerlo en nuestra mano.

MANO CON 3 PAREJAS



Si mantenemos el segundo  y descartamos el  o el  la mano tendrá tres parejas. Esto, como hemos dicho, aumenta la toma de fichas en dos unidades de . Sin embargo esto conlleva un coste: descartar el  significa que la mano deja de poder tomar  , (2 tipos – 8 fichas). La toma neta de fichas es negativa, dado que a las dos que aceptamos les restamos las ocho que no podemos tomar. Del mismo modo descartar el  significa que la mano ya no podrá tomar un  (4 fi-

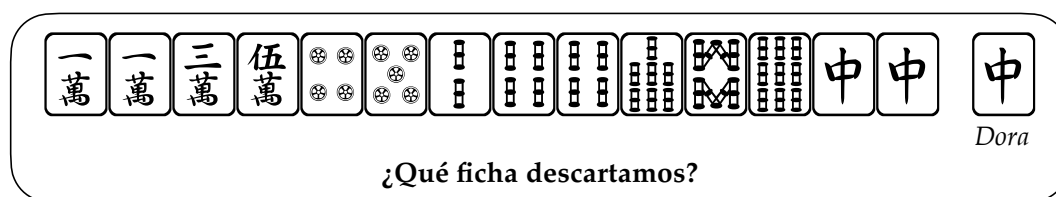
chas), lo cual sigue dando un resultado negativo. Por ello es conveniente apartar el , porque mantener dos parejas es la estructura más eficiente en este caso.

Lo que hemos comentado se puede generalizar más allá de los ejemplos mencionados arriba. Siempre que tengamos la intención de mantener nuestra mano oculta y no robar nada deberíamos evitar tener tres parejas en una mano. Una mano con tres parejas es deficiente, mientras que si tiene dos parejas esa es la configuración más poderosa⁷.

Mano abierta

Hay una excepción importante a la regla mencionada arriba. Si tenemos la intención de cantar *pon*, tener tres pares es mejor que dos porque la mano se convertirá en una mano con dos pares una vez hayamos completado el robo. Consideremos la siguiente mano.

3 PAREJAS VS. 2 PAREJAS



Deberíamos tratar de cantar el *pon* con  obviamente en este caso. Por tanto, descartaríamos el  para poder mantener tres parejas en la mano en vez de descartar el  para tener dos. Una vez tengamos el *pon* de  tendremos que elegir entre descartar  o . En cualquier caso, la mano tendrá dos parejas tras el *pon*.

1.               
2.               

CON MANO OCULTA

2 pares > 1 o 4 pares > 3 pares

CON MANO ABIERTA

3 pares > 2 pares

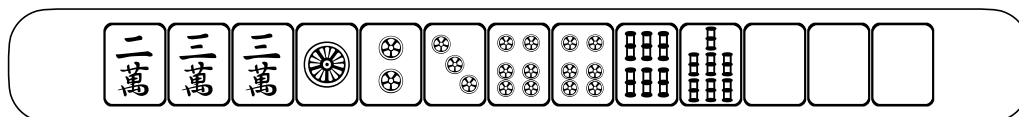
⁷ ¿Y si tenemos cuatro pares o más? Una mano con cuatro pares está a dos pasos de estar lista para conseguir Siete Pares, así que puede ser mejor ir en esa dirección antes de buscar una mano corriente.

3.2.7 - Manos ideales a n pasos

A 1 paso

Cuando una mano tiene dos protos bilaterales y dos pares se dice que es una **mano ideal a un paso de distancia**.

MANO IDEAL A 1 PASO DE DISTANCIA

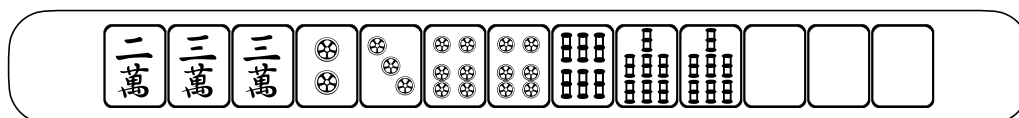


Esta mano es un ejemplo perfecto de mano ideal a 1 paso de distancia. Se le llama “ideal” porque esta mano puede quedar lista ya sea robando un *chii* o un *pon*, o consiguiendo una pieza que permita completar una de las protos o un trío, e independientemente de cómo se complete el estado de *tenpai* de la mano **siempre** tendremos la opción de esperar a una salida bilateral.

A 2 pasos

Un paso antes de eso podemos tener una mano ideal a dos pasos. Dicha mano estaría compuesta de 3 protos bilaterales y 3 parejas, tal como se ve aquí:

MANO IDEAL A 2 PASOS DE DISTANCIA

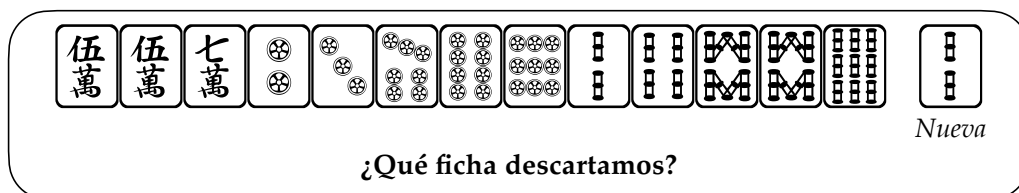


Cuando una mano ideal a dos pasos se acerca un paso, siempre está la opción de hacerla ideal a 1 paso salvo que decidamos lo contrario por el motivo que sea. Sin embargo, no todas las manos ideales a 1 paso surgen de una ideal a 2.

3.2.8 - Armando el puzzle: un ejemplo

Veamos algunos ejemplos para ilustrar los principios de eficiencia de fichas que hemos aprendido hasta ahora. Veamos esta mano a dos pasos como ejemplo.

MEJORAR UNA MANO - EJERCICIO 1

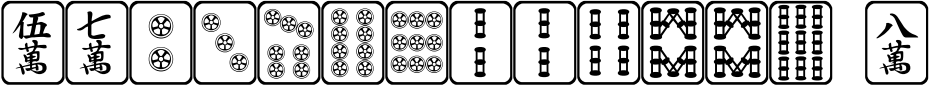


La mano ahora tiene tres parejas, lo cual queremos evitar. Por tanto, los descartes que queremos hacer serán o bien , o , o . ¿Por cuál nos decantamos?

Recordemos que una protoescalera encajada 5-7 es más versátil que una de 2-4 o una al borde ·89. Por tanto, lo correcto es reducir el grupo  quitándole uno de los . Esto es porque la proto  se puede volver bilateral de forma relativamente sencilla. Por contra, las estructuras  y  son bastante pobres: la primera solo puede convertirse en bilateral si sacamos un  y la segunda nunca va a poder hacerlo en menos de dos turnos. Por tanto deberíamos dedicar esas dos estructuras a cumplir otras funciones en la mano como crear el par de remate o convertirse en un triplete antes que perder tiempo en generar protos con ellas.

Supongamos que efectivamente sacamos  de la mano y nos toca , resultando en lo siguiente:

MEJORAR UNA MANO - EJERCICIO 2



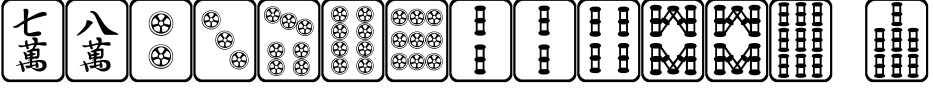
¿Qué ficha descartamos?

Nueva

Ahora que tenemos una proto bilateral podemos deshacernos del otro .

Supongamos ahora que nos toca un .

MEJORAR UNA MANO - EJERCICIO 3



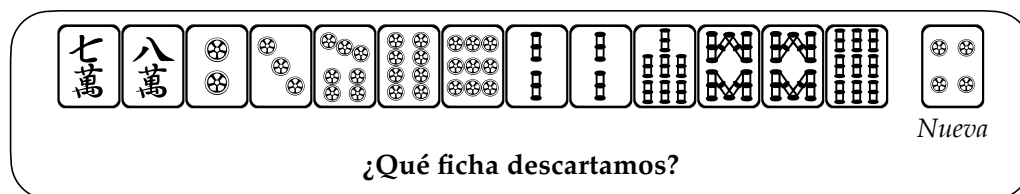
¿Qué ficha descartamos?

Nueva

Ahora la mano está a un solo paso de estar lista. Nuestras opciones de descartar son  y . Si bien las dos fichas son igual de inútiles para nuestros propósitos, lo que debemos dilucidar es de cuál nos deshacemos primero. En este caso, sabiendo que un 4 es más versátil que un 8 es más probable que  se vuelva en nuestra contra porque permitirá más combinaciones a nuestros oponentes. Por tanto, esa es la ficha que botaremos primero.

Supongamos que después de eso nos toca un  y resulta en:

MEJORAR UNA MANO - EJERCICIO 4



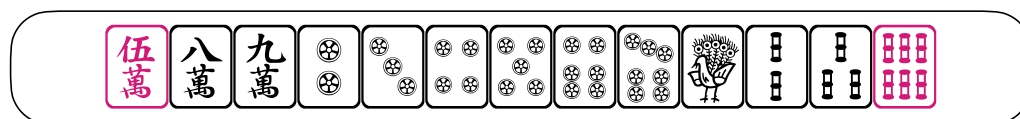
La mano está lista, así que debemos descartar  y cantar *riichi*. Si nos sale  podremos cantar *riichi*, *pinfu* y Tres Escaleras Mixtas, consiguiendo 7700 puntos en el caso de que logremos ganar con ella⁸.

3.3 - Estructuras complejas

Los bloques de piezas que hemos visto anteriormente (grupos de tres, protoescaleras y parejas) son la base de cualquier mano de mahjong. Cuando una mano tiene fichas que no constituyen ninguna de esas estructuras se dice que son fichas o piezas flotantes.

En la mano a continuación el cinco de cifras y el seis de bambúes son **fichas flotantes o sueltas**, marcadas en fucsia.

MANO CON FICHAS FLOTANTES



Además de estas estructuras básicas existen otras más complejas que se componen de varios grupos de tres, protos, parejas y piezas flotantes. Es buena idea tener un concepto de estas estructuras tal como son en vez de simplemente disgregarlas en sus componentes: en este caso veremos estructuras complejas con tres y con cuatro fichas.

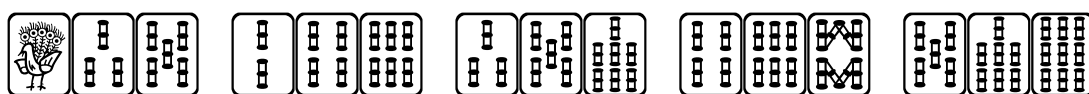
3.3.1 - Formas complejas de tres piezas

Existen dos formas complejas de tres piezas: la doble protoescalera encajada (*ryankan*) y la protoescalera con par.

⁸ Examinaremos con mayor profundidad los *yaku* y la consecución de puntos en las partidas en capítulos posteriores de la obra.

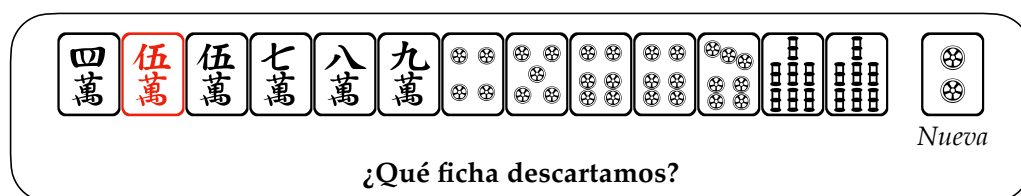
Doble proto encajada (*ryankan*)

Cuando dos protos encajadas se combinan, tenemos una doble proto encajada. Todos los palos tienen cinco de ellas, a saber:



Cada una de ellas acepta un máximo de 2 tipos – 8 fichas. Por ejemplo,  acepta  (4 fichas) y  (otras 4 fichas). Esto duplica la toma de fichas de una protoescalera encajada estándar. A veces es difícil detectar una doble proto encajada porque está incrustada con otro bloque. Veamos un ejemplo con una mano a un paso de estar lista.

MANO CON UNA DOBLE PROTO ENCAJADA



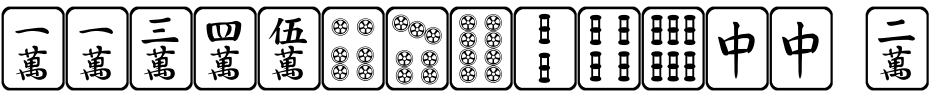
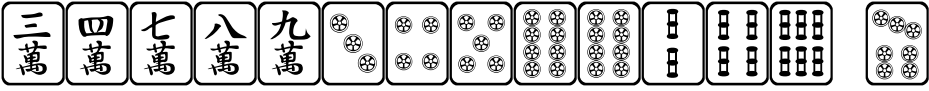
Antes de conseguir el  la mano ya estaba en muy buen estado. Era una mano ideal a 1 paso de *tenpai*, y podía tomar cualquier ficha entre    . La pregunta es si deberíamos deshacernos de esa ficha o de .

Si mantenemos el  en la mano tendremos una doble proto encajada    . Si se fija, el bloque       se puede dividir entre dicha doble proto    y la escalera   . Si descartamos el  y no el  la toma de fichas no se ve afectada: la mano sigue aceptando las piezas      (5 tipos – 19 fichas totales) para estar lista. La ventaja de prescindir del  es que con la doble proto en la mano nos garantizamos que tendremos un *pinfu* cuando la mano esté lista, mientras que descartar el  nos deja sin *yaku* alguno si nos toca un  o un .

Las protoescaleras encajadas dobles son muy útiles cuando nuestra mano está lejos de estar preparada. No obstante esto pierde validez a medida que la mano mejora: este bloque ocupa tres fichas sin generar ningún grupo válido para la mano. Por otro lado acabará convirtiéndose en una proto encajada normal en el

caso de que logremos tener la mano lista sin haber solventado este bloque. Por tanto no debemos obsesionarnos con mantener estos bloques en la mano.

Veamos otros dos ejemplos:

1.  Nueva
2.  Nueva

Ambas manos están a 1 paso de estar listas y contienen la proto doble . En estos casos no es prioritario mantener esa estructura. Es cierto que si toca una de las fichas que completan la escalera nos queda una mano con buenas salidas, pero si la primera mano se queda *tenpai* con un *pon* al dragón rojo o la segunda se prepara con un  o un  nos quedará una protoescalera encajada simple que no da muy buena salida a la mano.

Por ello, si obtenemos una pieza que limita con el par de remate generando una proto bilateral deberíamos mantener esa estructura y deshacernos de la proto doble encajada. En el ejemplo anterior conseguimos , lo que convierte a  en una proto bilateral. Por tanto, deberíamos quedarnos con esas fichas y prescindir de . Del mismo modo, en el segundo ejemplo el  genera una proto  que deberíamos conservar, desechando  en su lugar.

Proto +1 (más una ficha)

Como vimos en el primer ejemplo de la sección 3.2.8 muchas veces encontramos una combinación del estilo de  que se compone de una protoescalera y una pieza flotante ( + ). Dependiendo del tipo de protos que tengamos podemos clasificarlas de manera similar a las protos individuales, como veremos en la tabla a continuación.

Tabla 3.2. Protoescaleras +1

Nombre	Ejemplo	Acepta...	Toma máx. de fichas
Bilateral +1			3 tipos – 10 fichas
Encajada +1			2 tipos – 6 fichas
Al borde +1			2 tipos – 6 fichas

Una proto +1 puede tomar fichas que una proto aislada no puede, porque estos bloques tienen el potencial de convertirse o bien en una escalera o bien en un trío. Romper esta estructura puede resultar ser poco eficiente. Supongamos que rompemos una proto encajada +1 como  quitándole el  y nos quedamos con la pareja . Esto reduce la toma de fichas de 6 a 2. Si la rompiésemos en favor de quedarnos con  entonces la toma de fichas se reduciría de 6 a 4.

Sabiendo esto vamos a echar un vistazo a una mano.

MANO CON PROTO +1



¿Qué ficha descartamos?

Descartar el  o el  para desmontar la protoescalera +1 resulta ineficiente. No solo es que se reduzca la toma de fichas como hemos visto en el ejemplo anterior, sino que además descartar el  nos deja con 3 pares en la mano, lo cual es desaconsejable. Es mucho mejor quitarse  de encima.

En otras ocasiones tenemos que elegir entre varias protoescaleras +1, como en el ejemplo a continuación.

MANO CON VARIAS PROTOS +1



¿Qué ficha descartamos?

Aquí hay dos protos +1: una encajada y otra bilateral. El resto de la mano parece estar bastante bien estructurada así que tenemos que elegir entre quebrar una de las proto +1 o bien en una pareja o bien en una proto estándar. ¿Cuál es la opción más adecuada?

En caso de tener que elegir entre estas protoescaleras +1 romperemos **la más fuerte** de las dos. Una proto bilateral aislada es mucho más versátil que una proto encajada, por lo que debemos mantener la proto +1 más débil en la mano. En otras palabras, la proto bilateral  es tan poderosa que no necesita darle apoyo adicional con la ficha extra . Por contra, la proto encajada  es más débil con lo que sí requiere de ese apoyo con el  adicional. Lo correcto es descartar .

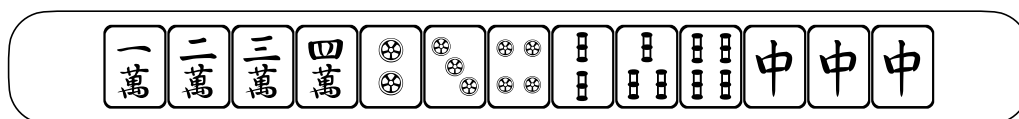
3.3.2 - Estructuras de cuatro fichas

Dentro de las distintas posibilidades de estructuras de cuatro fichas, nos vamos a centrar en las que están formadas por una escalera íntegra y una ficha flotante. Hay tres de estas variantes. La escalera extendida (*yonrenkei*), la escalera ensanchada (*nakabukure*) y la escalera con salto.

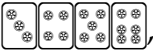
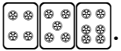
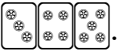
Escalera extendida

Una secuencia de cuatro fichas consecutivas como  es una estructura de escalera extendida (*yonrenkei*). Estas secuencias son muy prácticas tanto cuando una mano está ya lista como cuando le quedan pasos todavía. Por ejemplo, si tenemos una escalera extendida en una mano lista los extremos de esa escalera conforman el posible par de remate. Veamos un ejemplo con una mano lista.

MANO CON ESCALERA EXTENDIDA



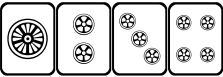
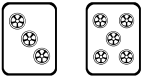
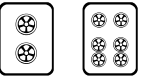
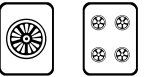
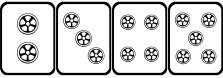
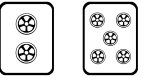
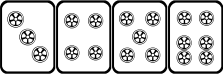
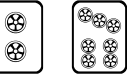
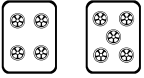
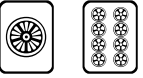
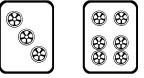
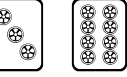
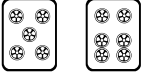
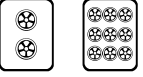
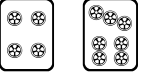
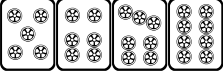
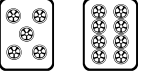
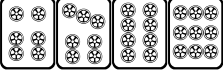
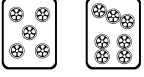
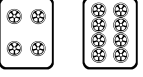
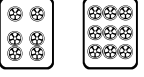
En esta mano la escalera extendida conforma una escalera y el par de remate, y lo que queda determinar es cuál es cuál. Si sacamos otro  tendremos el par de remate  y la escalera  (además de un *yaku* adicional, *sanshoku* – Tres Escaleras Mixtas, porque tenemos el 2-3-4 de cada palo numerado), mientras que si sale un  entonces tendremos la escalera  y el par de remate será .

Otra función de las escaleras extendidas es generar una estructura que puede darnos dos escaleras completas cuando una mano no está lista. Por ejemplo, supongamos que tenemos una escalera extendida . Si nos toca un  tendremos una protoescalera bilateral  y una escalera completa . De manera similar si nos toca un  tendremos una proto bilateral  y una escalera completa .

Si en vez de eso nos toca un  o un  tendremos una estructura con tres esperas para completar dos escaleras: o bien  que espera a las fichas -, o bien  que espera a --.

Hay 6 patrones de escaleras extendidas, de 1234 a 6789. En la tabla a continuación veremos las piezas que cada una puede tomar. Aparte de poder conformar una pareja en todo caso, podemos clasificarlas según su versatilidad (en este caso, la cantidad y calidad de esperas posibles según la ficha que se obtenga) para obtener dos escaleras íntegras, tal como vimos en el párrafo anterior⁹.

Tabla 3.3. Escaleras extendidas

Estructura	Salida trilateral	Salida bilateral	Salida huérfana	Pareja	Toma máxima
	No				6 tipos- 20 fichas
					7 tipos- 24 fichas
					8 tipos- 28 fichas
					8 tipos- 28 fichas
					7 tipos- 24 fichas
	No				6 tipos- 20 fichas

⁹ N. del T.: Para facilitar la legibilidad de las tablas 3.3 y 3.4 usaremos solo el palo de círculos, pero es preciso recordar que estas nociones aplican a cualquier estructura sea del palo numerado que sea.

Estas escaleras extendidas pueden obtener dos fichas distintas para obtener una espera triple de dos escaleras (27 o 38), otras dos fichas para generar una escala y una proto bilateral (45 o 56) y dos fichas más que permiten generar una proto encajada (18 o 29). Por tanto estas estructuras son las más valiosas de todas las de 4 fichas y no deberíamos desprendernos de ellas si nuestra mano no está lista.

MANO A 2 PASOS CON ESCALERA EXTENDIDA



No se deshaga de una escalera extendida central hasta que su mano esté lista o a un paso de estarlo.

Cuando tenemos una pieza suelta en el medio de una escalera íntegra tenemos una **escalera ensanchada** (*nakabukure*, “hinchada en el medio”). Estas formas permiten crear protoescaleras bilaterales de forma muy sencilla. Cualquier escalera ensanchada de 2334 a 6778 puede tomar 4 tipos de ficha distintos generando una escalera íntegra y una proto bilateral: veamos por ejemplo

三萬

四萬

四萬

伍萬

, que nos da ese resultado con que nos salga una ficha entre

二萬

三萬

伍萬

六萬

.

Vamos a utilizar una mano a dos pasos para dar más explicaciones:

MANO A 2 PASOS CON ESCALERA ENSANCHADA



No es buena idea deshacerse de 4萬. Si bien esto aumenta temporalmente la toma de fichas la mano quedará plagada con protos encajadas. Es mejor descartar 1 條 y mantener la escalera ensanchada.

Dicho esto, esta estructura no es nada buena cuando una mano está lista. Veamos este ejemplo:

MANO LISTA CON ESCALERA ENSANCHADA



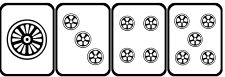
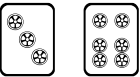
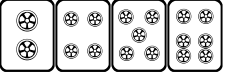
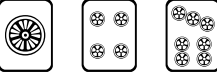
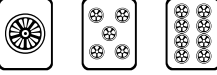
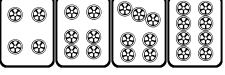
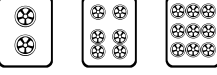
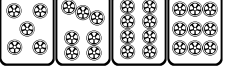
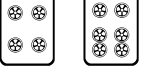
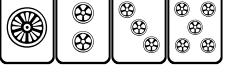
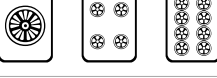
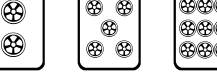
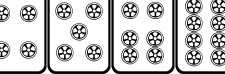
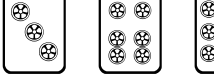
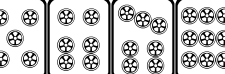
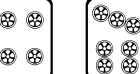
Si nos deshacemos del viento Norte la salida de esta mano es muy mala: esperamos al 4 de cifras pero ya estamos usando dos, con lo que nuestra toma de fichas es de 1 tipo – 2 fichas. Es mejor botar uno de los 4萬 de la mano, dado que la toma de fichas con la salida 北 es de 1 tipo – 3 fichas.

Mantenga una escalera ensanchada solamente hasta que su mano esté a un paso de estar lista.

Escalera con salto

Cuando una pieza suelta está a dos fichas de distancia de uno de los extremos de la escalera íntegra llamamos a esto escalera con salto. Por ejemplo, en una estructura 3萬 5萬 6萬 7萬, la ficha 3萬 está a dos posiciones de distancia del extremo inferior de la escalera 5萬. Este 3萬 es más valioso de esta manera que si estuviese aislado, dado que puede generar protoescaleras o incluso una espera trilateral para generar dos escaleras íntegras.

Tabla 3.4. Escaleras de salto y versatilidad

Estructura	Salida trilateral	Salida bilateral	Salida huérfana	Pareja	Toma máxima
	No				4 tipos – 14 fichas
		No			5 tipos – 18 fichas
					6 tipos – 22 fichas
					6 tipos – 22 fichas
	No				5 tipos – 18 fichas
	No				5 tipos – 18 fichas
					6 tipos – 22 fichas
					6 tipos – 22 fichas
		No			5 tipos – 18 fichas
	No				4 tipos – 14 fichas

MANO LISTA CON ESCALERA CON SALTO

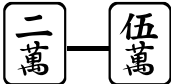
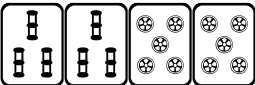
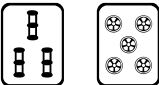
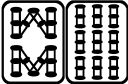
Deberíamos mantener el , que pasaría a formar parte de una escalera con salto  y desechar el , que está aislado en este caso.

Como vimos en la tabla anterior, las estructuras de escalera con salto que tienen fichas terminales (1345 y 5679) también valen la pena, porque permiten al 1 y al 9 tomar más fichas en ese caso que a un 2 o un 8 aislado (y por supuesto que a un 1 o 9 aislado).

3.4 - Salidas de una mano

Hay cinco patrones fundamentales con las que una mano lista (o una estructura más pequeña) puede completar el último grupo que necesita para ganar el lance. Decimos que la mano **sale con** o que **espera a** esas fichas. Algunos de estos patrones pueden combinarse para obtener salidas más complejas.

Tabla 3.5. Patrones de salida

Nombre	Nombre japonés	Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
Bilateral	<i>Ryanmen</i>			2 tipos – 8 fichas
Doble pareja	<i>Shanpon</i>			2 tipos – 4 fichas
Encajada	<i>Kanchan</i>			1 tipo – 4 fichas
Al borde	<i>Penchan</i>			1 tipo – 4 fichas
Huérfana	<i>Tanki</i>			1 tipo – 3 fichas

Como podemos ver en la tabla la salida bilateral es la más versátil de todas en términos de la cantidad de tipos y de fichas que permite utilizar. La salida huérfana parece ser mucho peor que otras en principio, pero suele venir con la ventaja de que puede permitir posicionarnos para obtener una salida mejor o una puntuación más alta si ganamos la mano. Por ejemplo, una salida huérfana con una ficha de honor tiene una probabilidad relativamente alta de permitirnos declarar un *ron*.

3.4.1 - Salida huérfana doble y salida cuasi bilateral

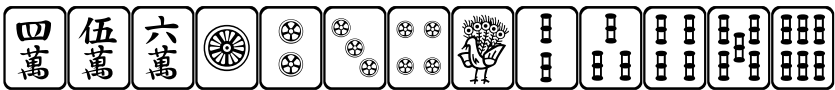
Doble salida huérfana

Tabla 3.6. Salida doble huérfana y cuasi bilateral

Nombre	Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
Doble huérfana			2 tipos – 6 fichas
Cuasi bilateral			2 tipos – 6 fichas

La tabla superior muestra otras dos salidas que se pueden considerar una combinación de otros patrones. Como mencionamos antes, si tenemos una escalera extendida en una mano lista los dos extremos de esa escalera conforman el posible par de remate. Esto nos da una cantidad de salidas que duplica (2 tipos – 6 fichas) a la de la salida huérfana, conformando la **doble salida huérfana**.

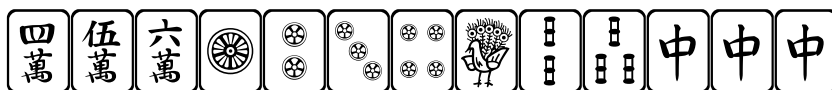
Sin embargo, una salida huérfana doble no debería confundirse con una auténtica salida bilateral. La primera es que la bilateral admite dos fichas más: la diferencia entre 6 y 8 es significativa en términos estadísticos. Por otro lado, la salida doble huérfana sigue siendo una variante de la huérfana y acarrea las consecuencias de esta. Por ejemplo, con una salida doble huérfana no podemos declarar *pinfu*, uno de los *yaku* más comunes del juego. Veamos lo siguiente como un ejemplo de mano que está lista pero donde no podríamos ganar por *ron* sin declarar *riichi* primero:



Si bien no podemos ganar sin cantar *riichi*, la salida huérfana doble nos daría 2 *fu*. Esto nos daría 20 *fu* de base + 2 de la salida = 22, que se redondean a 30¹⁰.

¹⁰ Veremos más detalles del cálculo de las puntuaciones al final de cada ronda en el [capítulo 6](#).

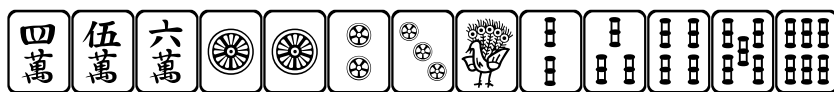
Ahora observemos un ejemplo distinto:



Con esta mano, si ganamos por *tsumo* la misma salida nos permite llegar a 40 *fu*: 20 de base + 8 del trío de dragones + 2 del *tsumo* + 2 de la salida huérfana.

Salida cuasi bilateral

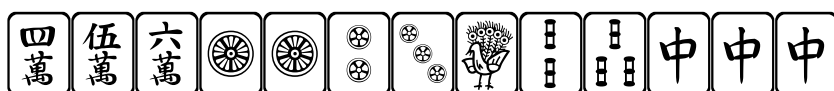
Una **salida cuasi bilateral** ocurre cuando tenemos una protoescalera bilateral junto a una pareja: (1123, 2234, 7899, etc.). Si bien tampoco es una salida bilateral porque toma menos fichas (6 en vez de 8) ya que nosotros ya estamos ocupando dos de las piezas objetivo, la peculiaridad de esta salida es que a veces podemos tomar esta estructura o bien como una salida huérfana o una bilateral, dependiendo de lo que nos beneficie. Esto es relevante porque la salida bilateral no otorga *fu* mientras que, como hemos dicho, la huérfana sí otorga 2. Podemos echarle una ojeada usando esta mano de ejemplo:



Si logramos ganar por nuestra cuenta con un  conviene asumir que esa ficha nos otorga una salida bilateral, porque con ello nos anotaremos un *pinfu*, y con él un *han* adicional.

Esta mano obtendría *tsumo* + *pinfu*, que convencionalmente obtendrá 2 *han* y 20 *fu* aportándonos 1100 puntos. Si la calculáramos con una salida huérfana obtendríamos solamente *tsumo*, y tendríamos 1 *han* con 30 *fu* (20 de base + 2 de la salida huérfana = 22 que se redondea a 30) y nos anotaríamos 1000 puntos.

Por contra, con otra mano que no puede aspirar a *pinfu* como esta:



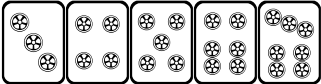
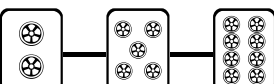
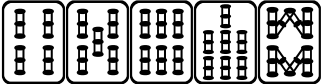
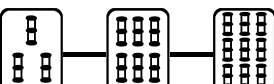
Aquí sí conviene tratar el  como espera huérfana, ya que obtendríamos 1 *han* con 40 *fu* (20 de base + 8 del trío de dragones + 2 de *tsumo* + 2 de salida huérfana). Si la tratásemos como bilateral nos quedaríamos en 1 *han* con 30 *fu*.

Cabe decir que toda esta discusión solo aplica al caso de *tsumo* con : si la mano sale con  la salida es inequívocamente bilateral por lo que no nos anotamos *fu*, y si la mano fuese ganada por *ron* siempre obtendríamos 40 *fu*: 30 por ganar con *ron* con la mano oculta + 8 de los dragones = 38 redondeado a 40).

3.4.2 - Salidas trilaterales

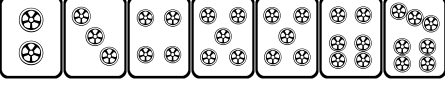
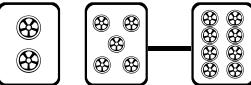
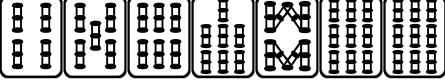
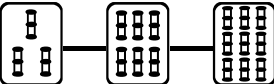
Cuando una proto bilateral se combina con una escalera íntegra adyacente conseguimos una **escalera trilateral regular**. Existen solo tres casos de esta escalera:

Tabla 3.7. Salidas trilaterales regulares

Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
		3 tipos – 11 fichas
		3 tipos – 11 fichas
		3 tipos – 11 fichas

Si tenemos una salida de escalera extendida o una cuasi bilateral adyacente a una escalera íntegra también obtenemos **patrones trilaterales irregulares**, que aunque esperan a las mismas fichas tienen menor capacidad total de toma porque algunas de las fichas a las que esperamos ya las tenemos en la mano. Algunos ejemplos serían los siguientes:

Tabla 3.8. Algunas salidas trilaterales irregulares

Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
		3 tipos – 9 fichas
		3 tipos – 9 fichas
		3 tipos – 9 fichas

Conviene fijarse en que no todos los patrones de salida cualifican como bilaterales (por ejemplo el de la primera fila de la tabla 3.8) con lo que no es posible lograr *pinfu* en ellos.

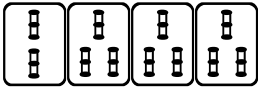
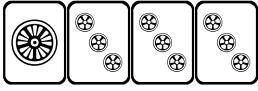
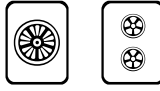
Tampoco en todos los casos, como vemos, es posible conseguir una espera huérfana que nos dé 2 *fu* adicionales. Si nos fijamos con detalle, el primer patrón funciona prácticamente como una salida huérfana triple, dado que no tenemos ninguna espera bilateral.

En el caso segundo, interpretaremos que una salida otorgada por el 2 de puntos es huérfana; por el 8 será bilateral, y por el 5 dependerá de lo que nos otorgue más puntos. En el tercer patrón ganar con el 9 de bambúes podría interpretarse como salida huérfana si mejora nuestra puntuación.

3.4.3 - Salidas más complejas¹¹

Si un trío se combina con piezas flotantes podemos conseguir patrones complejos con múltiples salidas. Aquí hay algunos de los que se pueden observar en ese caso.

Tabla 3.9. Salidas irregulares complejas con trío y pieza flotante

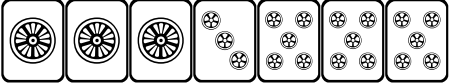
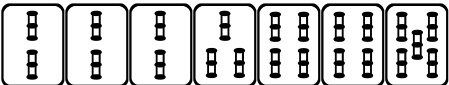
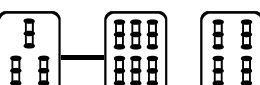
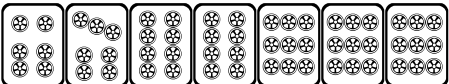
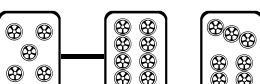
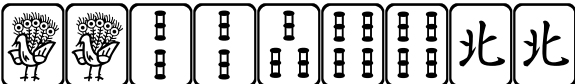
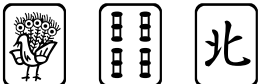
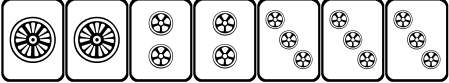
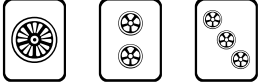
Combinación	Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
Trío y ficha adyacente			3 tipos – 11 fichas
Trío con hueco			2 tipos – 7 fichas
Trío y ficha al borde			2 tipos – 7 fichas

¹¹ N. del T.: vale la pena mencionar que existe una infografía muy completa en español sobre este asunto, que lista más patrones de salida y esperas complejas de los que el autor expone aquí. Su autor original es el usuario de Discord MrBlarney, y fue traducido por Dušan Juretić.

Se puede consultar en https://mahjong-trainer.netlify.app/pdf/Esperas_Comunes_Mahjong.pdf

Podemos aumentar la complejidad si consideramos otras salidas con proto-escaleras, parejas, y patrones de cuatro fichas. ¿Puede identificar en la tabla a continuación los patrones que hemos estado viendo a lo largo de este capítulo?

Tabla 3.10. Algunas salidas irregulares complejas con otras estructuras

Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
		3 tipos – 11 fichas
		3 tipos – 10 fichas
		3 tipos – 9 fichas
		3 tipos – 9 fichas
		3 tipos – 7 fichas
		3 tipos – 6 fichas
		3 tipos – 5 fichas
		3 tipos – 5 fichas

3.5 - Glosario

- **Fichas simples** (*tanyao hai*): en palos numerados, las fichas de 2 a 8.
- **Fichas terminales** (*yaochu hai*): en palos numerados, el 1 y el 9.
- **Palo de honores** (*jihai*): fichas no numeradas, o sea, dragones y vientos.
- **Honores con valor** (*fanpai / yakuhai*): dragones, viento de ronda y viento de posición que nos dan un *han* por tener un trío de ellos.
- **Vientos sin valor** (*otakaze hai*): los vientos que no son el de posición ni el de ronda.
- **Escalera** (*shuntsu*): secuencia consecutiva de tres fichas numeradas.
- **Protoescalera** (*taatsu*): grupo de dos fichas que pueden configurar una escalera si les añadimos la ficha correcta.
- **Pareja** (*toitsu*): grupo de 2 fichas idénticas.
- **Trío** (*kotsu*): grupo de 3 fichas idénticas.
- **Cuarteto** (*kantsu*): grupo de 4 fichas idénticas. Funciona como un trío en términos de configuración de la mano.
- **Mano lista o preparada** (*tenpai*): mano que puede ganar si toca la ficha que espera, o con la que sale.
- **Mano a un paso** (*iishanten*): la mano que está a 1 ficha de distancia de estar lista.
- **Mano ideal a un paso**: mano a un paso con 2 protoescaleras bilaterales y 2 parejas.
- **Toma de fichas** (*ukeire*): la cantidad de tipos, y el total de fichas, que una mano puede aceptar para mejorar o para ganar si ya está lista.
- **Escalera extendida** (*yonrenkei*): secuencia de 4 fichas numeradas seguidas.
- **Escalera ensanchada** (*nakabukure*): grupo de 4 fichas compuesto por una escalera y una ficha adicional igual a la que está en el centro de la escalera.
- **Escalera con salto**: grupo de cuatro fichas compuesto por una escalera y una ficha que se encuentra a una distancia de dos fichas de uno de los extremos de la escalera.

Capítulo 4: Método de los cinco bloques

En el capítulo anterior presentamos los bloques que conforman las manos en el mahjong, y empezamos a esbozar algunos principios fundamentales de la eficiencia de fichas: la superioridad de las esperas y salidas bilaterales, el valor de tener dos parejas en una mano en lugar de tres, y la versatilidad de las escaleras extendidas y las ensanchadas, entre otros.

Si bien estos principios son importantes, tratar de considerarlos todos al mismo tiempo puede resultar abrumador. Tenemos que hacer un descarte en un periodo de tiempo muy corto¹, y la eficiencia de fichas no es el único factor a tener en cuenta cuando se hacen descartes. Además, algunos principios de eficiencia pueden chocar en ocasiones, por lo que deberemos tomar una decisión de dar a un principio mayor prioridad que a otro. Por ejemplo, podemos encontrarnos en la necesidad de elegir si mantenemos una escalera ensanchada o si conservamos dos parejas dentro de una mano.

Para poder realizar estas elecciones quiero presentar el **método de los cinco bloques** en este capítulo, que nos permite precisamente dar un orden de prioridad entre los distintos axiomas de eficiencia y encontrar el descarte adecuado de forma rápida. La idea del método de los cinco bloques es engañosamente simple: debemos identificar cinco grupos en una mano (cuatro grupos o candidatos a grupo, y un par de remate o candidato a tal) y tratar de completar cada uno de esos grupos.

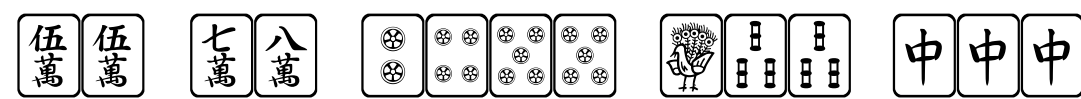
¹ En una partida de Tenhou dentro de una mesa normal (no rápida) tenemos cinco segundos antes de que empiece a descontar de nuestro saldo de tiempo para toda la ronda. En los juegos en persona hay que elegir incluso más rápidamente para no resultar descortés con los demás jugadores.

4.1 - Buscar la pieza que sobra

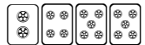
Todos sabemos que una mano estándar gana cuando tiene cinco grupos: 4 grupos de 3 y un par, además de satisfacer algún *yaku*. El método de los cinco bloques nos permite tener esa configuración en mente en todo momento al tomar decisiones. Veamos un ejemplo a continuación.



Para poder averiguar qué ficha es menos útil, podemos dividir la mano en cinco bloques como vemos a continuación.



Fíjese en que, si bien no sabemos cuál es el grupo que va a conformar el par de remate y cuáles los integrantes de la mano, esto nos permite conceptualizar la mano ya en esos términos de cinco bloques que la conforman, y no hay necesidad de aumentar o disminuir ese número.

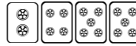
Analizando los bloques del ejemplo de arriba vemos que el par , la protoescalera bilateral  y el trío  no requieren intervención alguna por nuestra parte. Por tanto, la elección queda en este caso entre los bloques  y . Vamos a comparar estos dos bloques que presentan protoescaleras encajadas.

En el cuarto bloque el  permite aceptar  (1 tipo-4 fichas). Por contra, en el tercer grupo el  no está contribuyendo a tomar más piezas porque la única pieza que desbloquea (el ) ya está aceptado sin necesidad de tener el  en la mano. Por tanto, el descarte correcto en este caso es .

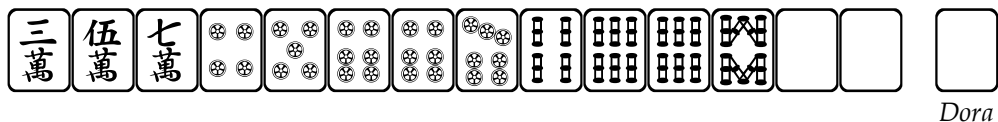
MANDAMIENTOS DEL MÉTODO DE 5 BLOQUES

1. Identifique 5 bloques de fichas en su mano.
2. No genere un bloque demasiado débil.
3. Mantenga el tamaño de los bloques en 3 fichas.

Al aplicar el método de los cinco bloques es importante seguir dos pautas: la primera es que no debemos “debilitar” un bloque en exceso. Un bloque más débil que una proto bilateral no permite mejorar una mano fácilmente. En el ejemplo que hemos visto, retirar  de su bloque significaría quedarnos con una proto encajada , que está en clara desventaja con respecto al resto de bloques. Si descartásemos el  nos quedaría una pareja . Tener tres parejas en la mano es algo que debemos evitar por regla general porque como vimos en el capítulo anterior hace más difícil avanzar hacia el *tenpai*.

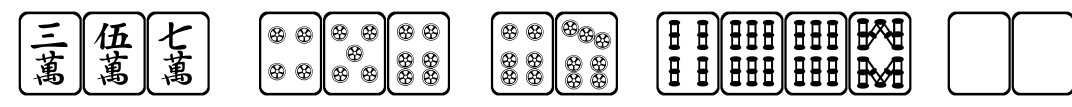
La segunda pauta es que cada uno de los bloques tenga tres piezas. En el mismo ejemplo de arriba el bloque  tiene 3 fichas así que no deberíamos descartar nada aquí. Por contra, el otro bloque  tiene cuatro fichas así que conviene reducirlo quitándole una pieza.

Veamos otro ejemplo:



Aquí se aprecia que tenemos un bloque de cifras (una doble protoescalera encajada), dos bloques de puntos (escalera + protoescalera bilateral) y un par de dragones blancos que además son *dora*.

Según el criterio que estamos siguiendo el quinto bloque debería conformarse con los bambúes, así que dividimos la mano de la siguiente manera:

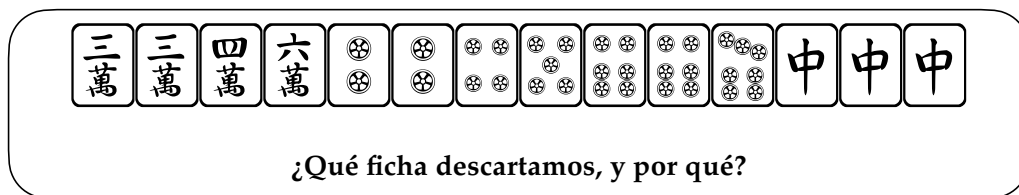


Para no debilitar en exceso el bloque de cifras no deberíamos descartar  ni . El bloque de bambúes es de cuatro fichas, así que es ahí donde intervendremos.

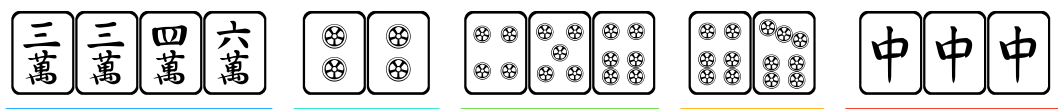
Si el par de dragones se convierte en un trío, ya sea por tener la suerte de que nos toque o si cantamos *pon*, sería conveniente mantener la pareja , así que en la práctica el  y el  son los candidatos. Dado que el 4 es más versátil que el 8 y puede crear protos bilaterales más fácilmente nos deshacemos del 8, y con eso ningún bloque está descompensado y todos los bloques de la mano tienen 3 piezas.

En los dos ejemplos anteriores probablemente el lector habrá podido identificar las fichas sobrantes con relativa facilidad. Si es el caso, es probable que ya esté aplicando este método de forma intuitiva. La idea de este capítulo es convertir esa intuición en algo automático, de forma que podamos identificar los cinco bloques de una mano desde el momento en que posamos la mirada sobre las fichas que nos han tocado.

4.2 - Configuraciones alternativas



Primero, igual que antes, dividimos la mano en cinco bloques:

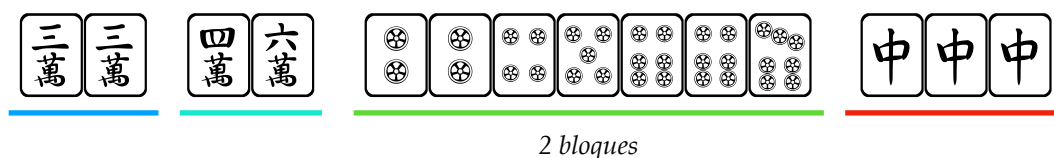


Con esta división queda claro que, igual que antes, el bloque de cifras es demasiado grande y hay que reducirlo, además de que el  genera una proto encajada que no necesitamos.

Sin embargo, existe otra manera de dividir esta mano en cinco bloques que puede ser necesaria en determinadas situaciones. Suponga que podemos ver los cuatro  en los descartes de los demás jugadores y que el  no ha aparecido con lo que aún está “vivo”.

Alternativamente, supongamos que descartar - resulta peligroso (por ejemplo, porque son fichas centrales y un jugador ha declarado *riichi*).

Entonces podríamos dividir la mano en bloques de otra forma:



En este escenario hacemos del par de nuestro remate, mientras que buscamos tener dos escaleras en el palo de círculos (*pinzu*). Si nos deshacemos de uno de los s nos queda un bloque . Esta estructura se puede separar en dos bloques, concretamente y (doble proto encajada + escalera íntegra). Por tanto, podrá aceptar y para generar las dos escaleras de círculos deseadas. El bloque de círculos tiene 6 fichas, pero dentro de él hay dos bloques completos así que no sobra nada.

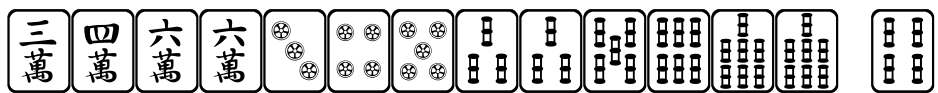
La idea es que para dominar el método de los cinco bloques no solo tenemos que poder ver la primera configuración de bloques de manera inmediata, sino que tenemos que poder concebir una configuración alternativa como la segunda que hemos mostrado, y **hay que hacerlo al mismo tiempo**.

El mahjong es un juego en el que las situaciones pueden cambiar cada vez que cualquier jugador toma o descarta una ficha, por lo que las configuraciones de cinco bloques pueden variar igualmente según vaya evolucionando la situación. Nuestra misión es lograr imaginar la mayor cantidad de escenarios posibles, de forma que podamos prepararnos para los posibles cambios en cada ronda que requieran echar mano de soluciones alternativas.

4.2.1 - Ejercicios: encontrar la pieza que sobra

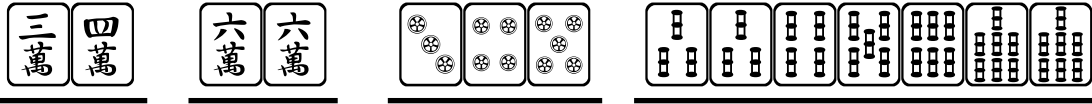
En las páginas siguientes les mostraré unos ejercicios. La respuesta a cada problema está en la página siguiente a aquella en la que se plantea. Para que sea un aprendizaje provechoso el lector debería tratar de encontrar la respuesta por su cuenta antes de consultar la solución.

EJERCICIO 1



¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 1



2 bloques

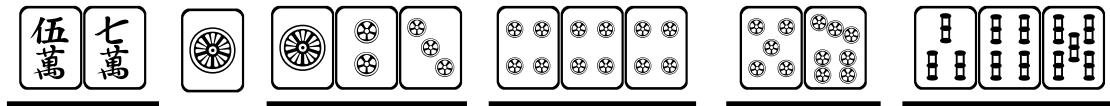
Al tomar tenemos una espera trilateral en los bambúes. Si nos tocara otro podríamos usar los pares o como el remate de la mano, pero dado que está al alcance conseguir Tres Escaleras Mixtas (*sanshoku*) en 345 nos desharemos de .

EJERCICIO 2

Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 2



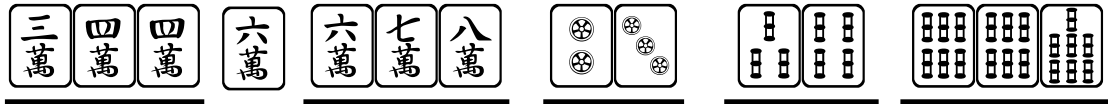
Antes de conseguir el tercer las fichas de círculos se organizaban en el par , la escalera y la proto , quedando el como una pieza flotante. Al tener un tercer la situación cambia, y con ella los bloques óptimos. Ahora el mejor descarte es , que es redundante en la mano.

EJERCICIO 3

Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 3



Aquí tenemos dos protos +1 bilaterales (三萬 四萬 四萬 y 六萬 七萬 八萬) que pueden optar a ser el par de remate o una escalera. Uno de los dos 六萬 sobra así que nos deshacemos de él para no tener tres parejas en la mano.

EJERCICIO 4

二萬

三萬

伍萬

六萬

二風

三風

四風

五風

六風

七風

八風

九風

十風

十一風

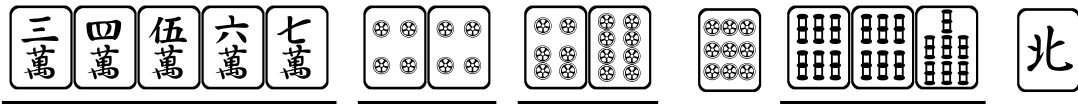
北

四萬

Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

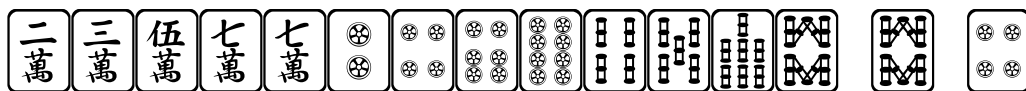
RESPUESTA 4



2 bloques

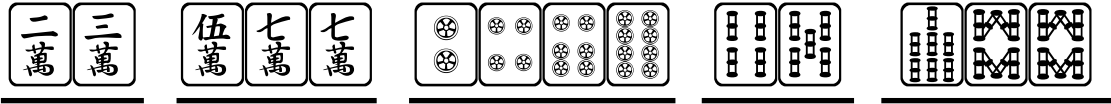
El 北 sobra, obviamente. Sin embargo, el 1 también es superfluo porque la proto 123 permite tomar el 1 sin su concurso. Dado que las fichas de honor como el Norte son generalmente descartes más seguros (ver [capítulo 8](#)) el 1 es el elegido.

EJERCICIO 5



¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 5



Este ejercicio es complicado porque hay muchas protoescaleras encajadas. Cada bloque debería tener un máximo de tres fichas y deberíamos tener dos pares en la mano. Dado que el bloque de círculos tiene cuatro fichas, hay que reducirlo. La ficha *dora* es  así que mantenemos la doble proto encajada   en torno al *dora* y nos deshacemos del .

EJERCICIO 6













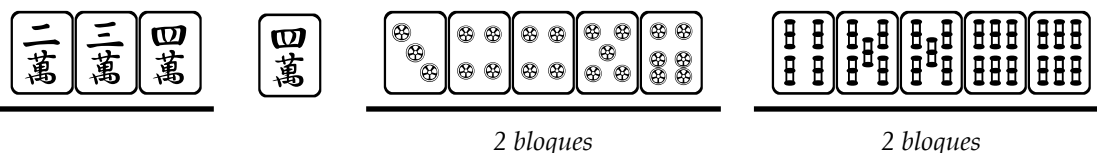




Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 6



Deducir el mejor descarte en base a comparar la toma de fichas que resulta de cada posible descarte es un proceso tedioso. El método de cinco bloques lo simplifica en gran medida: tenemos dos bloques de círculos y dos de bambúes, así que sabemos que sobra una ficha del bloque de cifras. Resulta además que la estadística nos apoya: si descartamos  la mano puede quedar lista con nada menos que 11 tipos – 34 fichas. Por contra, si descartamos   o  la toma de fichas se reduce a 6 tipos – 19 fichas.

EJERCICIO 7















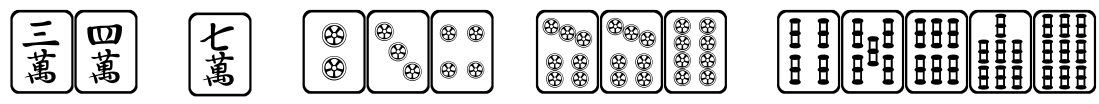




Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 7



2 bloques

No deberíamos descartar el simplemente porque esté en una proto encajada o porque hacerlo nos dé un *yaku* de Todo Simples (*tanyao*). El desprecio a esas protoescaleras y el apego excesivo a Todo Simples son patologías habituales entre los jugadores de nivel intermedio.

El bloque de bambúes no está nada mal si le echamos una buena ojeada. Tenemos una escalera extendida con una ficha suelta, que o bien nos puede dar dos escaleras de inmediato (si nos toca un), o bien una escalera + proto bilateral (si nos toca , o) o una escalera + par de remate (si salen o). Igualmente es importante conservar tanto los sietes como el ocho de círculos porque pueden ser el remate o una proto bilateral dependiendo de las fichas del palo de bambúes que nos toquen.

Por tanto, el mejor descarte en este caso es el .

4.3 - Seleccionar bloques de fichas

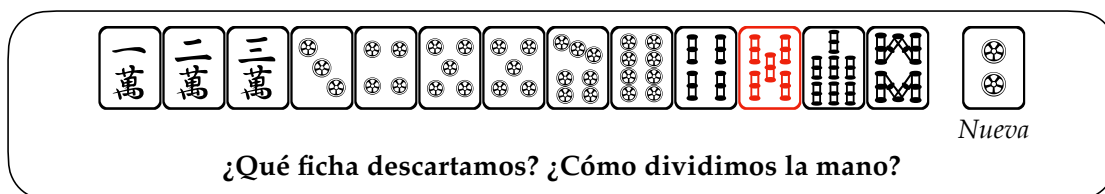
Todas las manos que hemos visto hasta el momento tenían cinco bloques y nuestra misión era simplemente identificarlos. Sin embargo, en la práctica esto no siempre será el caso: una mano puede tener cinco bloques, o puede tener más o menos que eso. Dado que necesitamos cinco bloques para construir una mano ganadora nuestra tarea será o bien apuntalar algunos bloques de fichas con piezas sueltas para conseguir formar el número suficiente, o bien quitarnos de en medio algunas estructuras cuando tengamos un exceso de ellas en la mano.

A la hora de seleccionar qué mantenemos y qué descartamos debemos seguir una combinación de las siguientes prioridades:

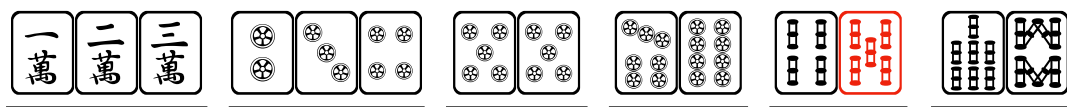
PRIORIDADES DE SELECCIÓN DE BLOQUES

1. Eficiencia (maximizar la toma de fichas)
2. Puntuación de la mano (si ganamos la ronda)
3. Riesgo del descarte (evitar un *ron*)

Como veremos en el ejemplo a continuación es posible evaluar los descartes en base a todos estos criterios de forma simultánea.



Podemos ver que la mano está dividida en seis bloques en este caso:



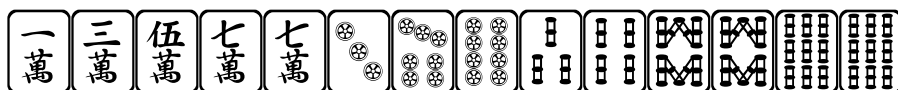
Dado que los dos primeros bloques están completados y el tercero es el remate debemos elegir de entre las tres protos bilaterales.

Desde una perspectiva de eficiencia (o sea, mantener la toma de fichas lo más alta posible hasta que la mano esté lista) no conviene descartar la proto de círculos: quitar de la mano implica renunciar tanto al como al .

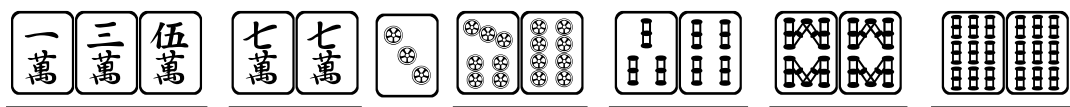
Por contra, si desmontamos la proto  solo renunciaremos al  porque el  también lo acepta la otra. Por tanto, debemos elegir entre las protos de bambúes.

Es buena idea mantener el cinco rojo, tanto por la posibilidad de maximizar la puntuación (es un *dora*) como en términos de riesgo: la proto  está compuesta por fichas más versátiles en términos generales, y el descarte de un cinco rojo es todavía más arriesgado. Por tanto, en base a las tres prioridades que hemos mencionado arriba el descarte correcto es el del grupo .

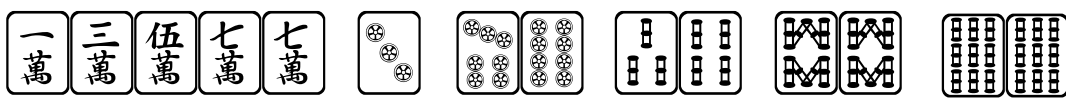
No obstante, no todas las manos se dejan evaluar en base a los tres criterios. Normalmente, por ejemplo, nos va a tocar elegir entre tener una mano lista rápidamente y sacar muchos puntos con ella. Veamos un ejemplo de esto con la siguiente mano:



Existen múltiples formas de dividir esto, así que vamos a explorar una:

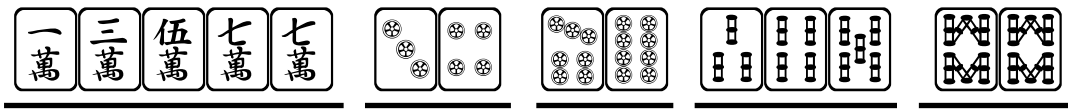


En base a maximizar la eficiencia aquí descartaríamos el  porque ya tenemos seis bloques y no necesitamos una ficha suelta. Sin embargo, con eso nos quedaría una mano sin *yaku* alguno, y además con tres parejas en la mano. Por tanto, una división alternativa más ventajosa podría ser la siguiente:



Podemos contar el  como un bloque por su cuenta, y poner las fichas del palo de cifras como un bloque único con la esperanza de sacar una escalera y el remate de esa mano. Con ello los  resultan superfluos así que nos desharemos de ellos en los dos siguientes turnos. Dependiendo de las piezas que nos toquen tendremos que reconfigurar la división de la mano que hagamos.

Supongamos que hay suerte y nos tocan  y luego . Con eso nos queda:



Ahora desecharemos el  para empezar a adelgazar el bloque de cifras que cuenta con cinco fichas. Esta mano luce mucho mejor ahora, y tiene el potencial de conseguir Tres Escaleras Mixtas (*sanshoku*) si conseguimos la secuencia 345 para los tres palos numerados, además de aspirar a tener *pinfu* y Todo Simples (*tanyao*).

Rebobinemos un momento y supongamos que en lugar de esas fichas nos tocan dos del palo de cifras, . En ese caso tendremos dos bloques viables de ese palo y descartaríamos el  que ya no tiene función alguna.

A la hora de seleccionar los bloques de fichas es importante mantener un equilibrio entre la velocidad a la que preparamos la mano y la puntuación que obtengamos. No hay que soñar con manos con decenas de miles de puntos ni obsesionarse con ser eficientes a expensas de lograr victorias de poco valor. Aunque parece fácil dicho así este equilibrio es uno de los asuntos más complicados del juego: hasta los jugadores de nivel avanzado tienen difícil dar con la tecla.

4.3.1 - Ejercicios: seleccionar bloques de fichas

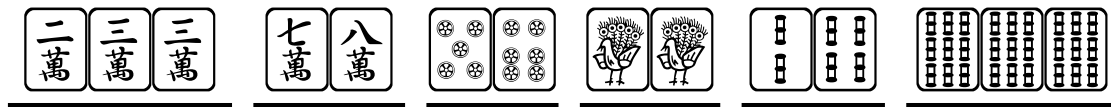
EJERCICIO 8



Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 8



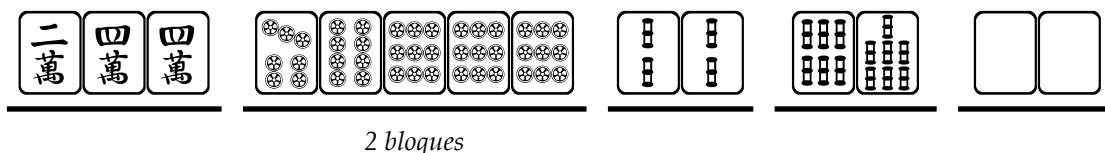
La mano tiene seis bloques ahora mismo así que hay que sacar alguno. El grupo es el más débil porque solo tiene una protoescalera encajada, así que será el sacrificado. Lo correcto es descartar primero en el caso remoto de que nos toque un para tener abierta la posibilidad de *pinfu*. Si no sale esa ficha soltaremos a continuación y luego .

EJERCICIO 9

Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 9



Si bien teníamos la intención de quitarnos de encima la proto encajada  , la adición de otro  significa que el bloque más débil ahora es la pareja  , y por tanto sacamos una de sus piezas integrantes de la mano.

EJERCICIO 10













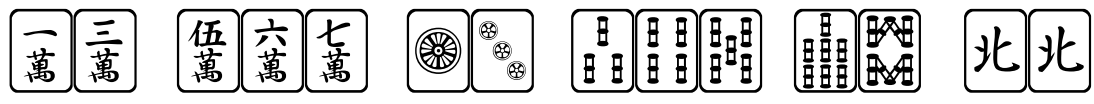




Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 10



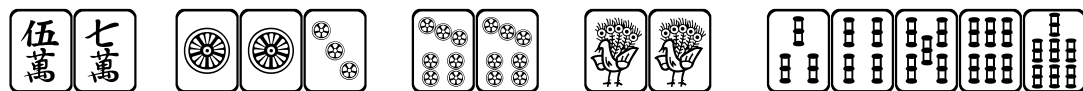
Con seis bloques en la mano hay que eliminar uno. De entre las protos encajadas y la más valiosa es la primera porque está cerca de la escalera . Si toca un tendremos una espera trilateral. Por contra, el bloque que solo podrá convertirse en una proto bilateral si nos toca un . Deberíamos descartar el primero: en el escenario de que salga un nos desharíamos a continuación de la otra proto encajada .

EJERCICIO 11

Nueva

¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 11



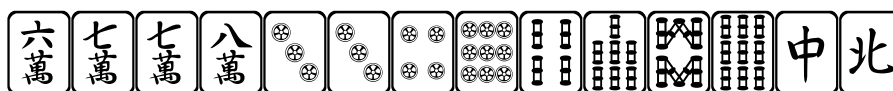
2 bloques

Dado que tenemos una estructura con una salida trilateral regular en los bambúes deberíamos quitarnos un bloque de encima. Si comparamos la proto encajada   con los pares   y   de la mano la proto debe permanecer: de hecho ahora mismo tenemos tres parejas con lo que es necesario deshacerse de una lo antes posible. Ante la posibilidad (bastante remota) de hacer *sanshoku* en 567 el descarte más adecuado es .

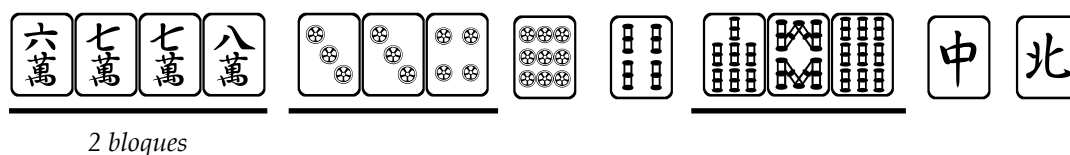
4.4 - Construyendo bloques

Hemos visto escenarios en los que una mano tiene cinco bloques, y otros en los que hay más de esa cantidad. ¿Qué pasa cuando hay menos de cinco bloques en una mano?

Cuando esto sucede necesitamos construir por nuestra cuenta un bloque nuevo, partiendo de alguna de las fichas sueltas en la mano y teniendo en cuenta el o los *yaku* que podemos buscar en base al bloque que estemos usando. Veamos una mano de ejemplo, en la que vamos a asumir que estamos en la primera ronda Este-1 y que nuestro asiento también es Este. ¿Qué descartamos en esta ocasión?



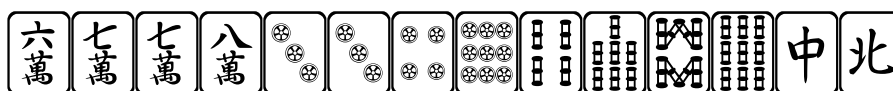
Como siempre dividiremos la mano, y en este caso comprobaremos que como mucho hay cuatro grupos identificables en esta ocasión.



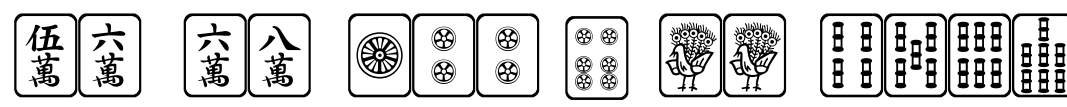
La forma de comparar las cuatro fichas sueltas debería basarse en el potencial que tienen para generar algún tipo de bloques: esto es la versatilidad de las fichas que vimos en el capítulo anterior. Por tanto no es una sorpresa que de las cuatro fichas la que debemos mantener sea el , que es una ficha central y por tanto capaz de generar dos protoescaleras bilaterales. También sabemos que las fichas terminales no pueden crear dichas protos, pero son más versátiles que las fichas de honor porque estas no pueden usarse en una escalera.

Por tanto, la elección queda reducida al dragón rojo y a la ficha Norte. Esta mano claramente aspira a generar *pinfu* y ahora mismo carece de un par de remate. Debido a que los dragones no pueden hacer de par de remate en una mano con *pinfu* válido la mejor opción es deshacerse de .

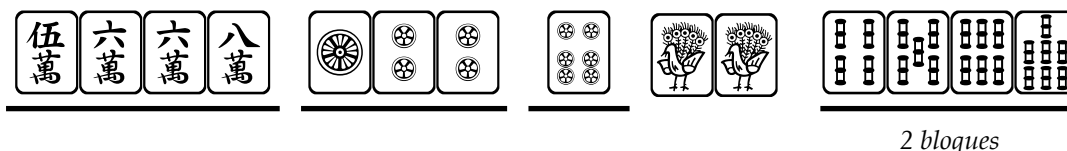
En otras ocasiones sería mejor intentar aumentar la puntuación de la mano tratando de descartar de un bloque preexistente en vez de hacerlo con una ficha suelta. Veamos un ejemplo:



Desde una perspectiva exclusivamente centrada en maximizar la toma de fichas las piezas candidatas al descarte serían , , o . Esto genera la siguiente estructura de bloques:



El problema de hacer esto es que con esta forma la mano se va a quedar con muy malas salidas o con una puntuación escasa. Por contra, si asumimos que la escalera extendida de bambúes puede generar dos escaleras íntegras, el  puede dar lugar a otra escalera, y las fichas de cifras dan lugar a la cuarta, entonces nos quedaría lo siguiente:



2 bloques

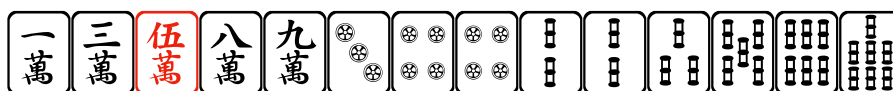
Con esta configuración en mente botaremos el  con la expectativa de sacarnos el par  de encima cuando sea el momento adecuado. Con ello podemos aspirar a los *yaku* Todo Simples, *pinfu* y posiblemente Tres Escaleras Mixtas.

CONSTRUIR BLOQUES DE FICHAS

Si no llegamos a tener 5 bloques en la mano es bueno conservar las fichas más versátiles para que nos permitan generar protoescaleras bilaterales.

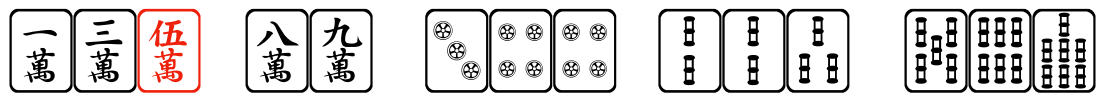
4.4.1 - Ejercicios: construcción de bloques de fichas

EJERCICIO 12



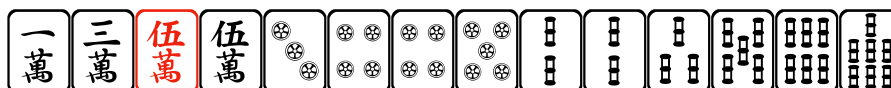
¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 12



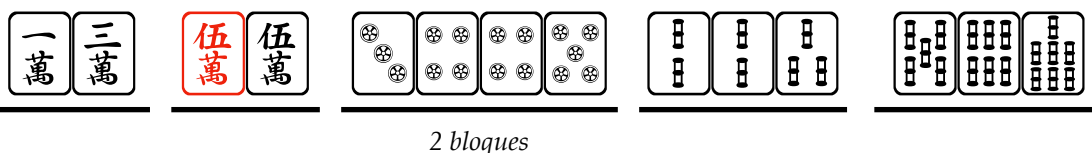
Si fuésemos simplemente a maximizar la eficiencia de fichas los descartes correctos estarían en la doble proto encajada: o . Sin embargo, esto debilitaría en exceso el bloque de cifras. Tampoco es aconsejable romper los grupos o porque dan muchas posibilidades, así que lo ideal es romper la protoescalera al borde . Aunque esto reduzca temporalmente el número de bloques a cuatro, tenemos suficiente munición como para recuperar el quinto en breve.

EJERCICIO 13



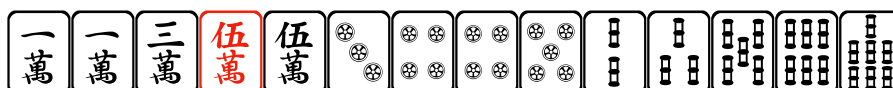
¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 13



Dado que descartar  o  dejará la mano a un paso de estar lista (*iishanten*) la elección de descartar está entre esas dos piezas. El bloque  es claramente inferior a los otros cuatro, por lo que deberíamos mantener la escalera ensanchada en el palo de círculos (*pinzu*) con la esperanza de sacar dos escaleras íntegras de esa estructura. Si nos toca  o  podremos descartar esa proto y aspirar a una mano con una mayor puntuación. Por tanto, el descarte correcto es . En caso de que salga alguna de las fichas que nos habilitan para cantar *riichi* (  ) deberíamos hacerlo lo antes posible en este caso.

EJERCICIO 14

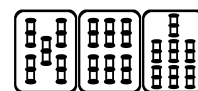
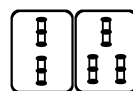


¿Qué ficha descartamos? ¿Cómo dividimos la mano?

RESPUESTA 14



2 bloques



Dado que logramos otro  en este caso el bloque de círculos está en mucho mejor estado. Podemos convertirlo en uno de los grupos integrantes y en el par de remate con que nos toque una ficha entre     . Por tanto, aquí debemos descartar  y deshacer la escalera ensanchada.

Capítulo 5: Cazando *yaku*

Como vimos en el capítulo anterior solemos afrontar un conflicto entre la velocidad a la que preparamos la mano para salir (lo que llamamos eficiencia) y el valor en puntos de la mano resultante.

En el mahjong moderno la existencia de los *dora* rojos reduce el incentivo a buscar manos muy raras y valiosas. Un ejemplo es Escaleras Idénticas Dobles (*ryanpeikou*) que es un *yaku* estéticamente hermoso y con un valor de 3 *han*: es mucho más sencillo conseguir la misma puntuación con *riichi*, *dora* y un cinco rojo. Por tanto los *yaku* de gran valor suelen ser algo que surge en la mano más que un objetivo que perseguimos activamente. Dado que hay otros elementos adicionales que nos pueden dar más puntos como el *ippatsu*, el *tsumo* y los *dora* ocultos (*ura dora*) es mucho más importante tener la mano lista que buscar *yaku* de alto valor.

Tenhou provee estadísticas sobre la frecuencia de los *yaku*¹. Aquí están los que se observan al menos una vez por cada 16 lances ganados (Frecuencia $\geq 6.25\%$).

Tabla 5.1. Frecuencia de los *yaku* más comunes en Tenhou

<i>Yaku / Dora</i>	Frecuencia	Media de <i>han</i>	<i>Han</i> acum.
Cinco rojo (<i>aka dora</i>)	42.65 %	1.18	3.85
<i>Riichi</i>	41.75 %	1.0	3.91
<i>Yakuhai</i> (dragones, vientos con valor)	40.17 %	1.0	3.18
<i>Dora</i>	38.92 %	1.55	4.09
Todo Simples (<i>Tan-yao</i>)	23.25 %	1.0	3.33
<i>Pinfu</i>	19.94 %	1.0	4.05
Mano oculta (<i>tsumo</i>)	17.83 %	1.0	4.36
<i>Dora</i> oculto (<i>ura dora</i>)	13.6 %	1.34	4.81
<i>Ippatsu</i>	9.17 %	1.0	4.7
Palo único mixto (<i>Honitsu</i>)	6.31 %	2.08	4.34

¹ <http://tenhou.net/sc/prof.html>

Como podemos ver, muy pocos *yaku* concentran la gran mayoría de la contribución a la puntuación, y se suelen juntar con el *riichi* y los diversos tipos de *dora*, además de factores de pura suerte como el *tsumo* y el *ippatsu*, para aumentar la puntuación de las manos. Nótese que hablamos de lances ganados y no de lances totales, porque un alto porcentaje (15% en la sala Experto de Tenhou) acaban en empate.

Dicho esto, no siempre conviene maximizar la eficiencia a costa de quedarnos sin *yaku* en la mano. Nuestra elección y configuración de bloques debe orientarse a obtener un *yaku* que podamos lograr en un periodo razonable. Además, hay otras situaciones en las que no hay otra elección que buscar una mano bien cargada de puntos. Por ejemplo, si estamos en el último lance de la partida y vamos en último lugar con 10000 puntos de desventaja vamos a necesitar o bien un *mangan* con *tsumo* o un *haneman* con *ron* para escalar en la clasificación (veremos más sobre esto en el [capítulo 10](#)), y tendremos que buscar *yaku* que complementen al *riichi* y los *dora*.

En este capítulo, por tanto, veremos estrategias para buscar seis *yaku* concretos: *sanshoku*² (Tres Escaleras Mixtas), *ittsu* (Escalera de 1 a 9), *pinfu*, *honitsu* (Palo Único Mixto), y por último *toitoi* (Solo Tríos) y *chiitoitsu* (Siete Parejas).

5.1 - Cómo buscar Tres Escaleras Mixtas

El *sanshoku* (Tres Escaleras Mixtas) es un *yaku* escurridizo. Incluso aunque tengamos nuestra mano lista para obtenerla se nos puede escapar en el último minuto. Por ejemplo, supongamos que tenemos la mano lista para un *sanshoku* de 345, y que tenemos la protoescalera  esperando para obtener su salida. Solo conseguiremos *sanshoku* si tenemos un , porque la otra salida  no nos vale.

Por otro lado es posible confirmar un *sanshoku*, pero esto suele suceder a costa de reducir tremendamente nuestra capacidad para tomar fichas. Si en vez de la proto bilateral de antes tuviésemos una proto encajada  en su lugar tendremos

² N. del T.: aunque Tres Tríos Mixtos también se llama *sanshoku* (*doukou*) este *yaku* es uno de los menos frecuentes en todo el juego, así que normalmente cuando se menciona *sanshoku* a secas siempre nos referimos a *sanshoku doujun*, o Tres Escaleras Mixtas.

el *yaku* asegurado, pero la espera huérfana  es bastante pobre. Es difícil buscar un *sanshoku* mientras permanecemos fieles al principio de maximizar la toma de fichas usando protos bilaterales.

Aquí comentaré siete tácticas para cazar este *yaku* esquivo: pieza flotante, cambio de meta, doble proto encajada (*ryankan*), escalera extendida (*yonrenkei*), alinear pares, mano de oro a 1 paso, y romper un grupo hecho.

5.1.1 - Pieza flotante

SANSHOKU 1



En esta mano  es una pieza flotante ya que no mejora la toma de fichas: no la necesitamos para aceptar . No obstante, si en lugar de soltarla nos deshacemos del  mantenemos la esperanza de poder conseguir un *sanshoku* de 345. Idealmente conseguiríamos un  y soltaríamos el  de la mano.

Es importante recordar que mantener esa pieza flotante conlleva ciertos riesgos. Si un oponente canta *riichi* tras descartar  nos encontraremos en la situación de tener que elegir entre  y  , fichas centrales y por tanto peligrosas, una vez logremos llegar al *tenpai* y tener la mano lista. Si encima nos tocara  , no habría otra que descartar el 3 de cifras y perder la oportunidad de *sanshoku*.

Si nos tocara primero  tendríamos un dilema complicado:



¿Es mejor soltar y quedarnos con una salida encajada en la mano, con la seguridad de que si sale nos tocarán las Tres Escaleras Mixtas, o deberíamos privilegiar la eficiencia y descartar el  ?

La segunda es mejor opción si contamos con algún *dora* o con *tanyao*. Solamente en el caso de que no haya otros *yaku* o *dora* en la mano es preferible apostar por *sanshoku* con salida encajada en vez de *pinfu* con salida bilateral³.

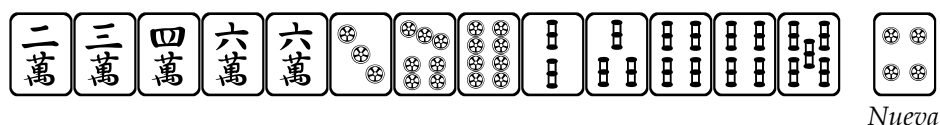
5.1.2 - Cambiar de meta

SANSHOKU 2



Esta mano ya tiene los cinco bloques, y todos son de calidad: esta es de hecho una mano ideal a 1 paso⁴. Por tanto nos deshacemos del 3000 en base al criterio de eficiencia.

Sin embargo si necesitamos una mano poderosa podemos quedarnos con esa ficha y descartar el 4000 en su lugar. La pérdida de toma de fichas no es enorme, y nos queda aún una mano con dos protos bilaterales 3000 y 4000 mientras que 3000 nos permite anclarnos a la posibilidad de conseguir un *sanshoku* 234. Obviamente si nos toca una ficha que completa una de las protos soltaríamos el 3000 y cantaríamos *riichi* salvo que estemos forzados a buscar una mano de *mangan* o más por nuestra situación en la mesa.



Si suena la flauta y salen 3000 o 4000 la mano estará a 1 paso con *sanshoku*.

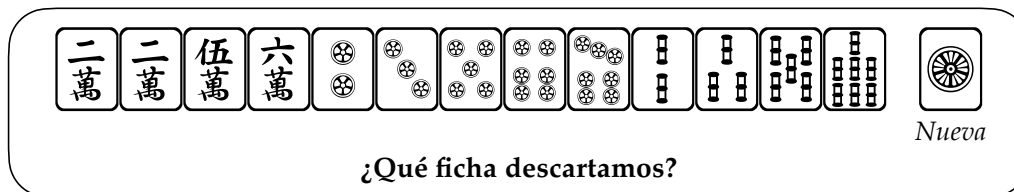
En esta situación nos desharíamos primero del 3000 y luego del 4000. Hemos cambiado la protoescalera 3000 por la 3000 que nos permite alcanzar las Tres Escaleras Mixtas. La clave es mantener la mano siempre a un paso de estar lista en el proceso de buscar el *yaku*. Bajo ningún concepto deberíamos atacar el *sanshoku* si esto requiere desandar un paso y dejar nuestra mano a dos de estar lista.

³ Veremos más dilemas como este en el [capítulo 7](#).

⁴ La definición de una mano ideal a 1 paso está en la sección 2.7 del [capítulo 3](#).

5.1.3 - Doble proto encajada

SANSHOKU 3

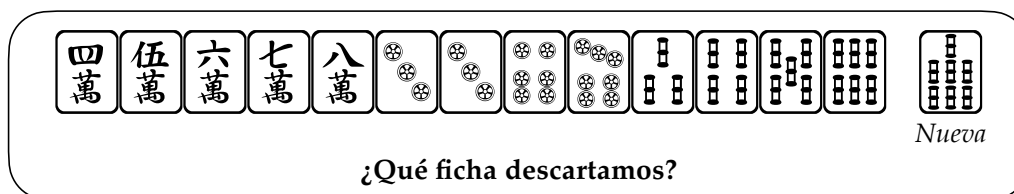


Tenemos dos bloques en el palo de cifras y dos en el de círculos, así que hay que quitar uno de los bloques de bambúes. En este caso podemos elegir entre mantener la proto bilateral y maximizar la eficiencia, o la encajada para tratar de conseguir *sanshoku*. Como hemos dicho antes, buscarla solo tiene sentido si no hay *dora* u otro *yaku* que nos habilite. Solo en ese caso descartaríamos para apuntar a las Tres Escaleras Mixtas.

Hay que tener en cuenta que habida cuenta del estado de esta mano ir a por un *sanshoku* es incluso más arriesgado que hacerlo con la pieza flotante que vimos antes. Si nos toca nos quedaremos con una mano lista, pero con una salida complicada y sin ningún *yaku*. Si renunciamos a ese *yaku* y mantenemos al menos podremos tirar hacia un *pinfu* como mínimo.

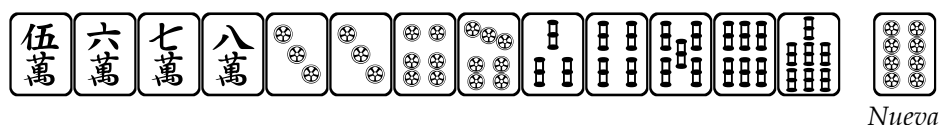
5.1.4 - Escalera extendida

SANSHOKU 4



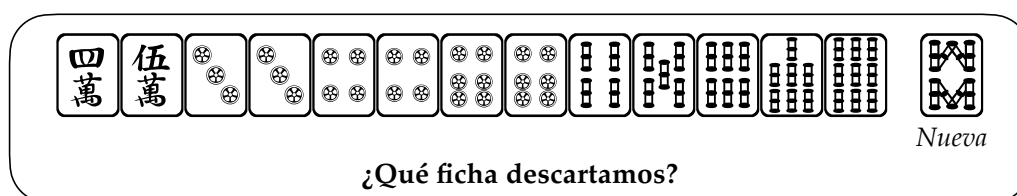
Esta mano tiene dos posibilidades de *sanshoku*, 567 y 678. En este momento no está claro por cuál nos decantaremos. Una buena forma de apuntar en esa dirección en este caso es deshacerse de y mantener la escalera extendida que permite las dos posibilidades.

Por contra, si nos sale o desechamos y atacamos a la opción 678. En cualquiera de los dos casos podemos aspirar a *sanshoku* sin perder eficiencia.



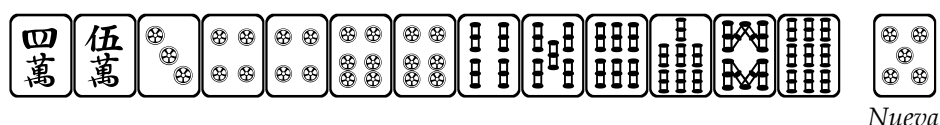
5.1.5 - Alinear parejas

SANSHOKU 5

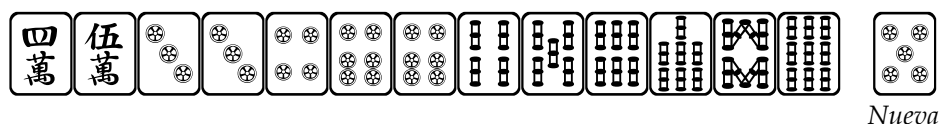


Tenemos un bloque de cifras y dos de bambúes, con lo que queremos conseguir otros dos de círculos. En concreto, necesitamos el par de remate y otro grupo (idealmente una escalera). Por tanto, no deberíamos considerar las fichas de arriba como tres parejas, sino como una pareja y dos protos laterales + .

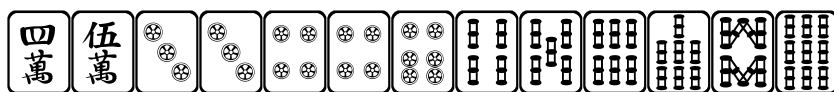
En términos de toma de fichas descartar el tres y el cuatro es indiferente, y son los mejores candidatos. Sin embargo, en términos de puntuación de la mano la diferencia es sustancial. Supongamos que nos deshacemos de . Si luego nos toca obtendremos lo siguiente:



La mano estará lista descartando pero solamente nos permite aspirar a *pinfu*. Por contra, si hubiésemos descartado tendríamos esto:



Ahora si descartamos  estamos listos para *pinfu* y para *sanshoku* 456. Conviene decir, no obstante, que comprometernos por adelantado a *sanshoku* es tremendamente ineficiente. De hacerlo nos quedaríamos con una mano muy mala:



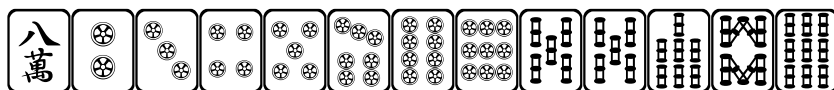
La viabilidad de la mano depende totalmente de que nos toque un . Cualquiera de las otras fichas que completa la mano (   ) nos deja o bien sin *yaku* o bien con una salida deficiente.

5.1.6 - Mano dorada a 1 paso

SANSHOKU 6

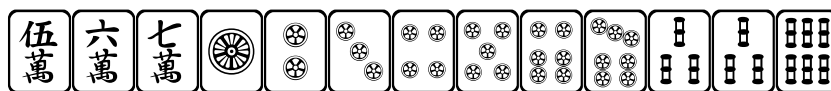


En este caso si en vez de desechar la ficha que ha llegado lo hacemos con el  tendremos lo que se llama una **mano de oro a 1 paso**, un concepto creado por el autor de manga Masayuki Katayama.



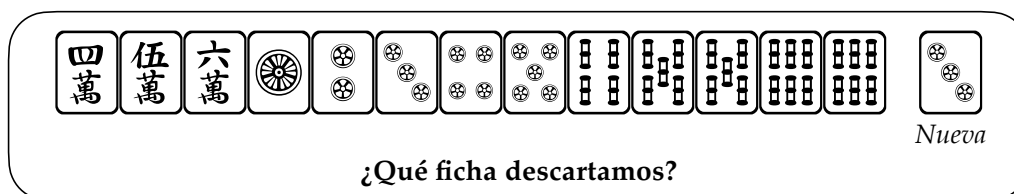
Esta mano se llama así porque se encuentra a un paso tanto de *sanshoku* como de *ittsu* (Escalera de 1 a 9), que son dos de los *yaku* de dos *han* más comunes. En este caso si logramos un  o  podremos ir hacia *ittsu*, mientras que *sanshoku* requiere de un  o un .

Aquí hay dos ejemplos más de manos de oro a un paso.

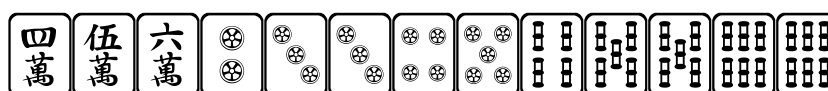


5.1.7 - Romper un grupo

SANSHOKU 7



Si descartamos  la mano queda lista para *pinfu*, pero solo lograríamos eso. Si necesitamos puntos con urgencia podemos quemar las naves y romper un grupo ya completado descartando . Puede sonar absurdo, pero fijémonos en lo que ofrece la mano a 1 paso tras esa jugada:



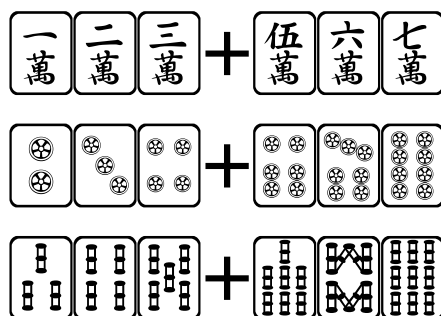
Con esto, si logramos un  o un  nuestra mano queda lista para *tanyao* + *pinfu* + *sanshoku* + *iipeikou* (Escaleras Idénticas), lo que nos garantiza 5 *han* si lo logramos. Conseguir un  nos habilita para *tanyao* + *pinfu* + *sanshoku* (4 *han*), y cualquiera de las fichas entre     nos habilita para *tanyao* + *pinfu*, y posiblemente *iipeikou*.

5.2 - Cómo buscar Escalera de 1 a 9

Ittsu (Escalera de 1 a 9) es otro *yaku* de dos *han* muy popular. Sin embargo, incluso cuando puede haber una oportunidad de lograrla puede ser mejor no buscar este *yaku* a costa de la eficiencia de fichas. Veremos aquí los momentos en los que buscar *ittsu* tiene sentido o no.

5.2.1 - Escaleras no solapadas

Para cazar *ittsu* conviene prestar atención a si nuestra mano contiene dos escaleras del mismo palo sin que haya fichas que se solapen. Supongamos que nuestra mano tiene algo como las de abajo:



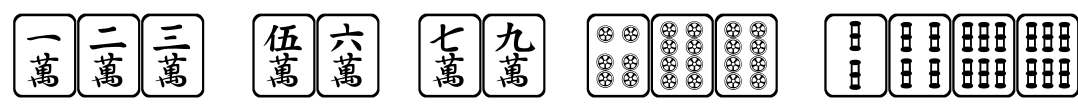
Tan pronto como logremos otra ficha diferente dentro del mismo palo completar el *ittsu* está casi a la vuelta de la esquina. Veamos la siguiente mano.

ITTSU 1



En base a la eficiencia el descarte ideal es el 九萬 que hemos obtenido. Sin embargo, hacer eso no solo nos hace renunciar al *ittsu* sino que nos deja con una mano con salidas mediocres y sin *yaku*. Incluso si estamos ganando claramente al final del último lance y no necesitamos una mano muy valiosa conviene tener un *yaku* a mano.

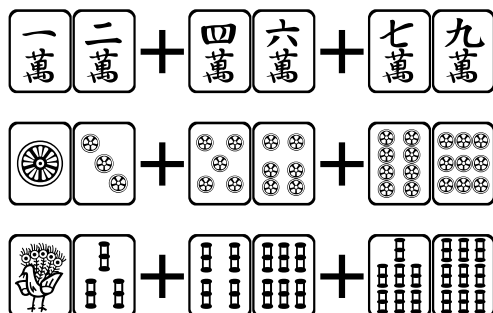
Por tanto interesa mantener ese 九萬 en la mano, dado que nos da una posibilidad real de completar la escalera de 1 a 9. Para averiguar qué descartamos en su lugar podemos aplicar el método de los cinco bloques:



Esperamos obtener tres bloques de cifras (las escaleras 123-456-789 necesarias para *ittsu*), así que debemos tener un bloque de círculos y otro de bambúes. El lector recordará que los bloques deben tener un máximo de tres fichas, con lo que en este caso toca aligerar los bambúes. La elección entre 二 and 三 se dirime en base a que manteniendo 二 tenemos dos parejas en la mano, que es la cantidad correcta, así que botamos 三.

5.2.2 - Conjunto de seis fichas en intervalos

Hay configuraciones de seis fichas con saltos entre medio, o sea, una acumulación de protoescaleras. Por ejemplo:



Si bien existe la posibilidad de que surja *ittsu* con estas fichas en la mano no es muy realista orientarse hacia ese *yaku*. En el primer bloque de cifras, aunque nos tocara i por ejemplo, nos interesaría más descartar el 一萬 y quedarnos con la doble proto encajada 二萬 四萬 六萬 y la escalera 七萬 八萬 九萬 antes que lanzarnos a por *ittsu*. Con esto en mente, veamos una mano de ejemplo:

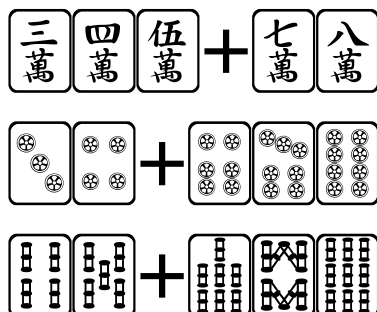
ITTSU 2



Si bien hay una posibilidad remota de Escalera de 1 a 9 en los bambúes necesitamos conseguir las fichas que completen nada menos que tres protos encajados: 鳥 二 四 六 八 十 y 二 四 六 八 十 . Lo más práctico es considerar a las fichas terminales 鳥 y 二 四 六 八 十 como piezas sueltas y quedarnos con las protos bilaterales 二 四 六 八 十 y 二 四 六 八 十 .

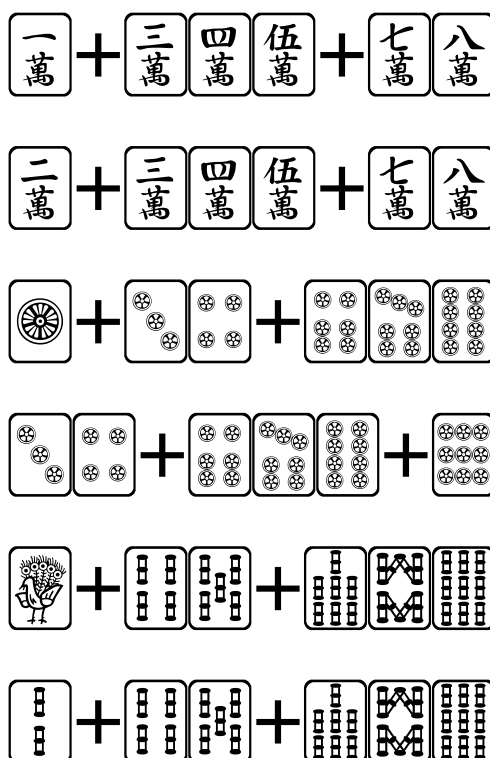
5.2.3 - Escalera + proto bilateral

Antes de llegar a las dos escaleras sin solapar podemos encontrar configuraciones con una escalera ya formada y una proto bilateral, tales como las de abajo:

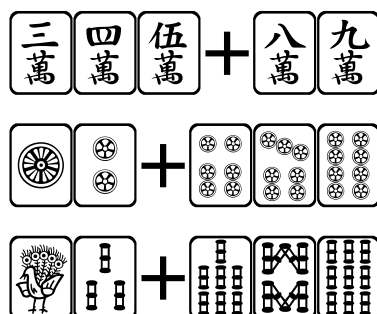


Con esas combinaciones, si nos tocan   (arriba),   (en el centro) o   (abajo) podemos tratar de buscar el *ittsu*. También vale cualquiera de los bloques que presento a continuación.

COMBINACIONES VIABLES PARA ITTSU

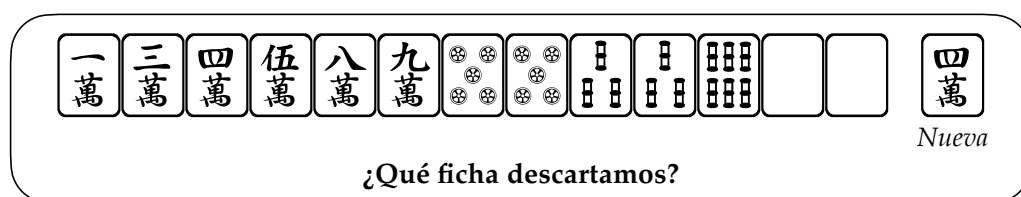


Si la protoescalera es encajada o de borde la cosa se complica muchísimo. Los bloques a continuación son ejemplos de combinaciones con esos tipos de proto más una escalera: en estos casos puede ser recomendable no proceder a tratar de montar un *ittsu*.



Si la escalera se ensancha con una ficha en el medio lo más probable es que convenga deshacerse de la proto encajada o de borde. Veamos un ejemplo:

ITTSU 3



El 四萬 genera una forma de escalera ensanchada 3445, así que renunciamos al *ittsu*. La diferencia de toma de fichas entre descartar 一萬 (y dejar *ittsu* atrás) y 四萬 (y perseguirlo) es de 9 tipos-25 piezas contra 4 tipos-10 piezas. Además, aunque la mano está a dos pasos de estar lista está a tres pasos de estarlo para *ittsu*. A esa distancia no es práctico atacarla con esta mano.

5.2.4 - Ittsu vs esperas bilaterales

Como vimos en las manos de *sanshoku* existe un dilema entre buscar *ittsu* y mantener una proto bilateral en pos de la eficiencia. Veamos esta mano a un paso.

ITTSU 4



Si nos deshacemos del  nos quedamos con una mano ideal a un paso: la última salida de la mano va a ser siempre bilateral. Por contra, si nos deshacemos de  confirmamos *ittsu*. ¿Qué opción es más recomendable?

En términos de toma de fichas la opción de confirmar la salida bilateral es algo mejor (6 tipos–18 fichas contra 5 tipos–16 fichas). Sin embargo, con eso renunciaríamos a la Escalera de 1 a 9 y también nos obligamos a no poder robar para cantar *pon* o *chii* dado que no tenemos otro *yaku* en la mano.

Ittsu es un *yaku* que se puede usar con fichas robadas, y por lo tanto nos permite cantar *pon* para los pares  y  o *chii* para pedir un . Aunque la eficiencia sea algo menor en pureza, la segunda opción es preferible teniendo en cuenta los robos de piezas.

5.3 - Cómo buscar *pinfu*

Si bien *pinfu* solo otorga un *han*, sus requisitos (una mano compuesta exclusivamente de escaleras más el par de remate, y finalizar con una salida bilateral) son bastante exigentes. La clave para hacer *pinfu* es buscar completar todas las protos bilaterales posibles a costa de la eficiencia de fichas.

PINFU 1

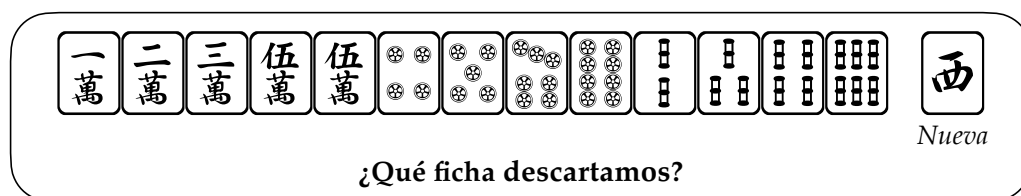


Esta mano ya tiene cinco bloques. Bajo una mirada estrictamente basada en la toma de fichas deberíamos descartar una de las fichas sueltas  o . No obstante, esto nos dificultará mucho obtener *pinfu*: si queremos apuntar en esa dirección nos desharemos de la proto de borde   y nos quedaremos con las dos fichas sueltas centrales para montar protos bilaterales.

Supongamos que descartamos , nos toca  y luego proseguimos soltando . Ahora la mano está a un paso del *tenpai* pero con dos protos bilaterales.

Supongamos que ahora sale un Oeste.

PINFU 2



Deberíamos mantener el como un descarte seguro y quemar el . Si analizamos esta jugada es cierto que mantener el tiene sentido: si nos toca un nos surge un bloque 23456 en bambúes con espera trilateral. Incluso un mejora nuestra mano en cierta medida, porque las dos protos que tenemos en el palo de círculos (y) tienen una espera solapada: . Con las protos y conseguimos una toma de fichas mayor en tipos y en cantidad que lo que permite con .

No obstante, mantener el tiene un coste. Incluso si nos tocara el cinco nos tocaría descartar una ficha entre , en el peor de los casos frente al *riichi* de un rival. Por eso cuando tengamos este tipo de **mano a 1 paso con 2 protos bilaterales** (*ryanmen-ryanmen iishanten*) lo correcto es mantener una ficha de seguridad en la mano.

Incluso aunque tengamos una **mano ideal a 1 paso** (dos protos bilaterales y dos parejas, que vimos en el [capítulo 3](#)) este principio se mantiene. En este caso conseguir cualquiera de las cuatro fichas mencionadas antes () convierte la mano en ideal a 1 paso. Si bien esta configuración es mejor que la de 2 protos bilaterales en términos de toma de fichas una mano ideal a un paso podría acabar no consiguiendo un *pinfu* porque existe el potencial de que alguna de las parejas se vuelva un trío.

Hay una excepción a este principio: si una pieza flotante puede aumentar el valor de la mano en tres *han* o más es adecuado mantenerla en vez de tener una ficha segura.

Veamos esta mano de ejemplo:

PINFU 3



Mantener el Oeste es más seguro, pero la ficha  nos deja abierta la posibilidad de *ittsu* y de capturar un *dora* (posiblemente a la vez), así que en este caso nos desharíamos del viento.

5.3.1 - Rematar la mano

Para conseguir *pinfu* necesitamos que el par sea o bien de fichas de palos numerados o bien de vientos sin valor. Por tanto debemos evitar deshacernos de fichas terminales o de estos vientos cuando estemos a la caza del *pinfu*. Esto es aún más importante si la mano no tiene ninguna pareja actualmente. Vamos a ver una mano, y asumamos que somos Sur y estamos en el primer turno del lance Este-1.

PINFU 4



La mano parece ofrecer potencial para *pinfu*, así que no deberíamos deshacernos de    en este momento. Si bien no ofrecen mucho valor *per se*, cualquiera de las tres es candidata a hacer de par de remate si nos toca una de sus gemelas. Por contra, el dragón verde nunca podría ser parte del remate de una mano con *pinfu*, así que es el descarte más apropiado.

5.4 - Cómo buscar Palo Único Mixto

El *honitsu* (Palo Único Mixto) puede combinarse con otros muchos *yaku* para crear manos muy valiosas. Algunos ejemplos comunes son *yakuhai* (trío de dragones o de vientos con valor), Todo Tríos (*toitoi*), Terminales y Honores Mixtos (*chan-*

ta), además de la ya mencionada Escalera de 1 a 9⁵. Debido a esta versatilidad este *yaku* nos permite obtener manos por valor de *mangan* con relativa sencillez. Como incluso aunque hayamos robado sigue valiendo dos *han* también nos permite buscar una mano con mayor rapidez sin arruinar completamente su valor.

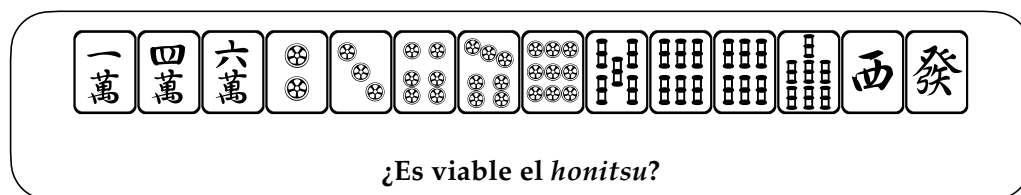
5.4.1 - Condiciones del Palo Único Mixto

A la hora de decidirnos si apuntar a este *yaku* hay dos factores a tener en cuenta: el potencial de nuestra mano para formar 5 bloques y qué valor tiene la mano con y sin él.

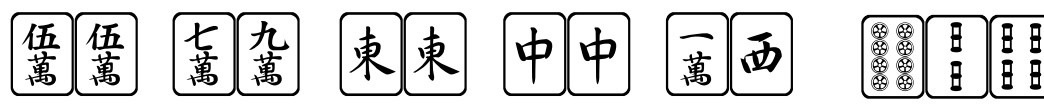
Potencial de los bloques

El factor más importante es ver si la mano tiene cinco bloques efectivos o potenciales (esto es, teniendo en cuenta las fichas sueltas) como para aspirar a *honitsu*. Supongamos que tenemos el asiento Sur y estamos en el sexto turno del lance Este-1 con esta mano.

HONITSU 1



Para averiguar la viabilidad de dicho *yaku* dividimos como siempre la mano en los cinco bloques que ya conocemos.



Los pares [2500][2500] y [1000][1000] formarán dos de los bloques integrantes, y esto se junta con el par [5000][5000] y la proto [7000][9000] del palo de cifras. Tenemos la expectativa razonable de que o bien [10000] o bien [西] generen el último bloque de la mano, con lo que podemos buscar el *honitsu*. Las fichas que sobran si hacemos esta elección son un [1000]

⁵ Para mayor abundamiento, el *honitsu* también se puede combinar con *pinfu*, Escaleras Idénticas (*iipeikou*) y Escaleras Idénticas Dobles (*ryanpeikou*), Siete Pares (*chiitoitsu*), Dragones Chicos (*shousangen*), Todo Terminales y Honores (*honroutou*), Tres Tríos Ocultos (*san ankou*) y Tres Cuartetos (*san kantsu*)

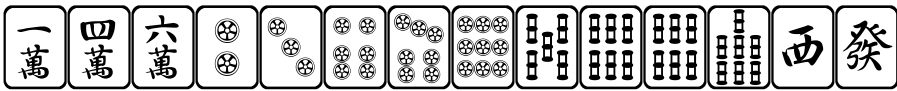
aislado y una proto encajada  que no son particularmente eficientes, por lo que no deberíamos dudar mucho en este caso.

Incluso si tuviésemos una proto bilateral o una pareja, puede ser que nos convenga igualmente buscar el *honitsu*. Con estas dos manos a continuación deberíamos atacar este *yaku* a pesar de tener que descartar esos bloques mencionados.

Valor de la mano

El otro factor a tener en cuenta es qué puntaje nos dará la mano con y sin *honitsu*. Si la mano no tiene otro *yaku* (por ejemplo, un par o un trío de honores con valor) lo más probable es que acabemos con una mano muy feble que obtenga entre 2000 y 2600 puntos aunque ganemos el lance. En esos casos uno debería evitar el *honitsu* y tratar de dar valor a la mano de otra manera mediante un *riichi*. Supongamos que tenemos esta mano y ocupamos el asiento Sur en el lance Este-1.

HONITSU 2



¿Es viable el *honitsu*?

En este caso el Oeste y el Norte son vientos sin valor, así que si nos apoyamos en ellos nos quedaremos con una mano con *honitsu* a secas. Aunque esta mano tiene buenos mimbres para este *yaku* no deberíamos buscarlo en este caso.

Por otro lado, si el valor de la mano es suficientemente alto (esto es, por encima de 5200 puntos) sin depender del *honitsu* no deberíamos perseguirla a costa de la eficiencia de fichas. Suponiendo que estamos en la misma situación de antes (asiento Sur, lance Este-1):

HONITSU 3



¿Qué ficha descartamos?

Esta mano tiene 5200 puntos sin *honitsu* (trío de vientos de turno + trío de dragones verdes + ) así que deberíamos descartar para mantener la mano a un paso con dos protos bilaterales. Si el Sur fuese un viento sin valor para nosotros sí que querríamos apuntar al *honitsu*.

5.4.2 - Descartes

A la hora de buscar *honitsu* conviene prestar mucha atención al orden en que descartamos fichas. Veamos un ejemplo, en el que acabamos de cantar *pon* al .

HONITSU 4



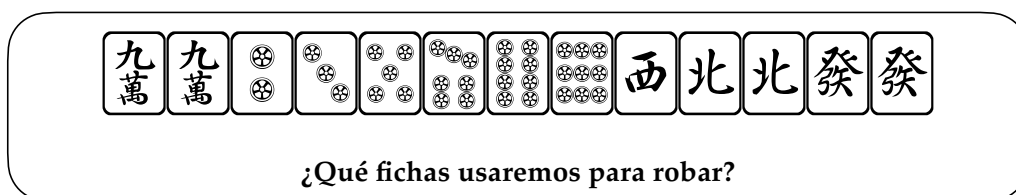
Si vamos a por *honitsu* los descartes son las fichas que no son ni cifras ni honores. Acabaremos por deshacernos de ellas, pero lo ideal es ocultar que estamos buscando fichas del palo de cifras. Si descartamos  y luego  los oponentes pueden pensar (en este caso acertadamente) que estamos buscando el *honitsu* con cifras y dejar de descartar fichas de ese palo: esto es un problema, sobre todo si el jugador a nuestra izquierda deja de tirar las piezas con las que podríamos cantar *chii*.

Por tanto, lo ideal es arrojar primero  y luego  para no dejar claro si vamos a por fichas del palo de cifras o del de círculos. Los oponentes se acabarán dando cuenta de lo que queremos hacer, pero deberíamos retrasar ese momento la mayor cantidad de turnos posible.

5.4.3 - Robos

Cuando robemos para completar una mano interesa dejarla abierta a la mayor cantidad de *yaku* y *dora* posible. Pongamos de nuevo que somos el jugador Sur en Este-1 en el sexto turno.

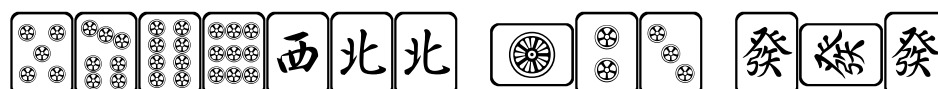
HONITSU 4



En esta mano no interesaría hacer un *chii* con o un *pon* con si no tenemos cinco rojos: eso probablemente nos deje con *honitsu* pelado al final del lance y con un máximo de 2000 puntos. Supongamos que robamos el tercer y nos quedamos con esta mano:



Las opciones que desechamos antes siguen sin ser útiles. La única opción interesante es cantar *chii* con un lo que nos deja con lo siguiente.



Nótese que las dos fichas “sueltas” y nos dan dos opciones para conseguir una mano de 4 *han* (7700 puntos). Por un lado, si cantamos (ahora sí) *pon* con o bien si nos toca un segundo podremos aspirar a *honitsu* + trío de dragones verdes + Terminales y Honores Mixtos (*chanta*):

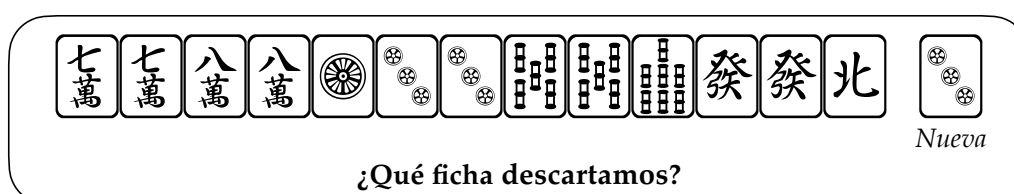
1. 1.
2. 2.

5.5. - Cómo buscar Todo Tríos / Siete Pares

5.5.1 - Todo Tríos vs. Siete Pares

Al buscar Siete Pares (*chiitoitsu*) podemos encontrarnos en una encrucijada entre ese *yaku* y Todo Tríos (*toitoi*). ¿Qué hacemos cuando una mano que está a un paso de estar lista para *chiitoitsu* se convierte en un trío? Supongamos que estamos en el asiento Sur durante el sexto turno del lance Este-1.

TOITOI VS. CHIITOITSU



Si botamos el  que nos ha tocado la mano estará a un paso de estar lista para *chiitoitsu*, aceptando  (3 tipos-9 fichas). Por otro lado, si mantenemos esa pieza y nos deshacemos de  en su lugar, la mano seguirá a un paso de estar lista para atacar Siete Pares, pero tendrá una toma de fichas menor. Sin embargo, nos permite estar a dos pasos de *toitōi* y, con algo de suerte, de *su ankou* (Cuatro Tríos Ocultos) que tiene valor de *yakuman*. Los criterios de selección para este caso se pueden resumir en lo siguiente:

ELEGIR ENTRE TODO TRÍOS Y SIETE PARES

Nos decantaremos por Siete Pares cuando:

1. Tengamos un par truncado en la mano.
2. No tengamos un par de honores con valor.
3. Tengamos 3 o más pares de fichas simples centrales.

La primera condición es la más importante de lejos. En base al ejemplo de la mano de arriba, si las otras dos unidades de  ya aparecen en la pila de descartes decimos que el par   es un **par truncado**. Si nuestra mano contiene alguno debemos apostar por *chiitoitsu*: en caso contrario podemos aspirar a *toitōi*.

La segunda condición es importante porque si no disponemos de honores con valor podemos encontrarnos con que *toitōi* sea nuestro único *yaku*, y por sí misma solo vale 2000/2600 puntos. Con una pareja de dragones o vientos con valor conseguimos un tercer *han* que nos permite buscar 5200 puntos: con dos parejas de ellos estamos acariciando el *mangan*.

La última consideración es ver si tenemos o no múltiples parejas de fichas simples o interiores entre 3 y 7. Echemos un vistazo a esta mano de ejemplo:



Supongamos que cantamos *pon* en los dragones blancos⁶ y en , y queda:



Dado que las tres parejas restantes son de fichas interiores centrales es difícil progresar desde aquí. Dada la versatilidad de las fichas entre 3 y 7 es muy probable que los oponentes las usen en sus propias manos, y no las descartarán alegremente en ningún caso.

5.5.2 - Mano normal vs. Siete Pares

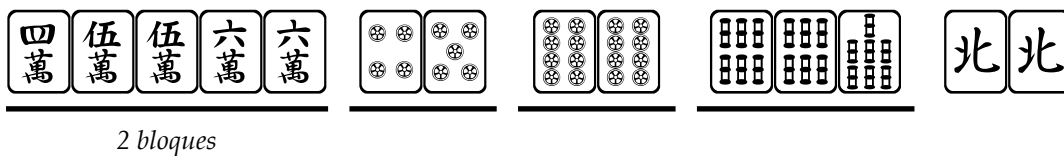
Otro dilema habitual está entre proseguir una mano estándar o tirar por el camino de Siete Pares. Supongamos que somos el jugador Sur en el sexto turno de Este-1 y tenemos esta mano:

TOITOI VS. CHIITOITSU



Con el 伍 (5) ahora tenemos cinco pares en la mano y estamos a un paso de estar listos para *chiitoitsu*. No obstante la mano también está a dos pasos de estar lista para una salida estándar.

Cuando una mano tiene tantos protos bilaterales es mejor considerarla candidata a una salida normal en vez de buscar *chiitoitsu*. Como siempre, lo mejor es examinar qué bloques podemos extraer en este caso.



Dado que ya tenemos cinco bloques con las fichas simples el par de Nortes nos sobra. Es cierto que renunciamos a *chiitoitsu*, pero esto nos permite maximizar la toma de fichas para aspirar a *tanyao*, y nos deja buen camino para *pinfu* e *iipeikou*. El valor de esos *yaku* supera a lo que nos puede ofrecer *chiitoitsu*.

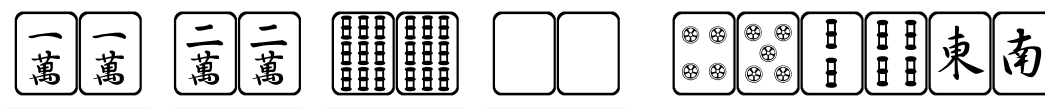
⁶ Dicho *pon* deja la mano a dos pasos de *toitoi*. Buscar ese *yaku* sería razonable si las otras parejas no estuviesen compuestas por fichas numeradas entre 3 y 7.

Por otro lado, cuando el número de pares supere claramente al de protos bilaterales nos interesa más un *toitoi* o *chiitoitsu*. Sentados en el asiento Sur durante el sexto turno de Este-1, sea nuestra mano:

MANO BASADA EN PARES VS. MANO BASADA EN ESCALERAS



Si bien la mano presenta la proto  no nos serviría de mucho si se completa la escalera. Lo más probable es que nos quede una mano insignificante con una espera muy mala. En este caso tiraríamos hacia el camino de *toitoi* o *chiitoitsu*. Usando el método de los cinco bloques podemos ver qué interesa descartar.



Dado que ya tenemos cuatro bloques, solo necesitamos que uno de los otros genere el quinto. Las fichas    son mejores en este caso por ser **menos** versátiles. Por contra, las fichas simples centrales    ofrecen más ventajas a los oponentes que a nosotros y debemos deshacernos de ellas. Lo ideal es empezar por  o  dado que el  podría juntarse con un  en cuyo caso tendríamos el quinto bloque y estaríamos a un paso de Siete Pares.

Parte III: Principios de estrategia

Capítulo 6: Puntuaciones

El sistema de puntuación en el mahjong es bastante complejo, y hace falta mucha práctica para calcular los puntajes de las manos al vuelo. La buena noticia es que esto no es un problema en los juegos en línea porque el juego lo hace por nosotros. En el caso de que juguemos en persona podemos contar con los demás jugadores para ayudarnos a calcular la puntuación correcta tras ganar un lance.

Dicho esto, es importante poder calcular los resultados potenciales de una mano antes de ganarla. Gran parte de las decisiones que tomemos al respecto de si cantamos o no *riichi*, si nos defendemos en vez de atacar, si robamos fichas en un momento dado, etc. dependen de saber calcular la puntuación que esas decisiones puedan otorgarnos si nuestra mano es la ganadora. Por tanto es muy importante aprender a calcular correctamente las puntuaciones rápidamente y de forma autónoma.

Aquí presento algunos métodos de cálculo de puntuaciones antes de discutir las decisiones mencionadas (*riichi* o no *riichi*, cómo y cuándo defender, cómo y cuándo robar fichas) en los capítulos subsiguientes.

6.1 - Tres pasos para calcular la puntuación

Cualquier libro de reglas de mahjong incluye tablas de puntuación similares a las que veremos al final de este capítulo que muestran todas las posibles puntuaciones para una determinada cantidad de *fu*. Aunque cumplen su papel como referencia no es buena idea aprenderse esas tablas de memoria. Una idea más práctica es centrarse en los patrones de puntuaciones más comunes y aprenderlos de memoria, sin tener en cuenta los menos importantes o frecuentes.

Antes de presentar esos atajos para calcular puntajes de forma eficiente deberíamos ver los principios generales para calcular puntuaciones de mahjong, que están resumidos en el cuadro a continuación.

CALCULAR PUNTUACIONES

1. Contar los *han*.
2. Calcular los *fu* si es necesario.
3. Obtener la puntuación.

6.2 - Fundamentos del cálculo de puntuaciones

6.2.1 - Contar los *han*

El primer paso es el cálculo de los *han*. Es la parte más importante y no es opcional saberla de memoria. Uno debe poder identificar el total de los *yaku* que hay en una mano y sus *han* respectivos: el lector tiene la tabla completa en el [capítulo 1](#).

Cuando alguien gana un lance en Tenhou se nos muestra la mano ganadora, y tras unos segundos aparecen los *yaku* con sus respectivos *han*. Un buen ejercicio es tratar de adivinar todas los *yaku* y *han* en una mano antes de que el sistema los muestre automáticamente.

Puntuaciones para *mangan* y manos mayores

Cuando una mano tiene cinco *han* o más tenemos una mano *mangan* o superior. Para estas manos no se calculan los *fu*, sino que se sigue la siguiente tabla.

Tabla 6.1. Puntos por mano ganada para 5 *han* o más (p.j. = por jugador)

Número de <i>han</i>	Nombre	Ron		Tsumo	
		No dador	Dador	No dador	Dador
5	<i>mangan</i>	8000	12000	2000-4000	4000 p.j.
6-7	<i>haneman</i>	12000	18000	3000-6000	6000 p.j.
8-10	<i>baiman</i>	16000	24000	4000-8000	8000 p.j.
11-12	<i>sanbaiman</i>	24000	36000	6000-12000	12000 p.j.
13 o +	<i>yakuman</i>	32000	48000	8000-16000	16000 p.j.

Esta tabla es relativamente sencilla de aprender porque hay una idea base: la suma más importante es el *mangan*, que da 8000 puntos por *ron* si el jugador no está en el asiento Este. En base a eso se estructura el resto de puntuaciones: *haneman* es 1.5 veces *mangan*, *baiman* es 2 veces, *sanbaiman* 3 veces, y *yakuman* 4 veces¹. Además, si ganamos por *tsumo* conseguimos un puntaje 1.5 veces superior a si lo hacemos por *ron*.

Este reparto también es simple: si somos el jugador repartidor cuando ganamos por *tsumo* los demás jugadores nos darán cada uno un tercio de la puntuación obtenida, mientras que si no lo somos el reparto consiste en que la mitad de la mano la paga el jugador Este y los otros dos pagan una cuarta parte.

6.2.2 - Calcular los *fu*

Cuando una mano tiene 4 *han* o menos debemos averiguar los *fu*. Esto no significa tener que contar a mano todas las contribuciones de cada robo, trío, pareja, salida de la mano, etc. Esto solo es necesario en algunos casos concretos, y el recuadro que presentaremos a continuación contiene atajos que nos permiten calcular los *fu* de forma rápida.

CALCULAR PUNTUACIONES

1. Siete Pares → 25 *fu*
2. Si hay cuartetos → no hay atajo
3. Todo Tríos → casi siempre 40 *fu*
4. *Pinfu*: si *ron* → 30 *fu*, si *tsumo* → 20 *fu*
5. Mano cerrada sin *pinfu*:
 - si *ron* → casi siempre 40 puntos,
 - si *tsumo* → casi siempre 30 puntos
6. Mano con robos → casi siempre 30 puntos

Podemos usar este cuadro como un diagrama de flujo o una lista de verificación. Primero comprobamos si la mano es de Siete Pares. Si lo es, los 25 *fu* son por definición.

¹ N. del T.: Como se mencionó en el [capítulo 1](#), en el reglamento EMA solo se obtiene *yakuman* con las manos específicas de *yakuman*, y acumulando *han* solo podemos llegar al *sanbaiman*.

Si no lo es, comprobamos la siguiente condición: si hay cuartetos o no. Si los hay tenemos que acudir a las tablas o a jugadores más experimentados que nos asistan, y veremos esos cálculos en la sección 6.3.

Si no hay cuartetos, la siguiente comprobación es si es una mano con *toitoi*². Si es el caso, valdrá casi siempre 40 *fu* salvo que sea una mano con Todo Simples y Todo Tríos en cuyo caso lo habitual es que sea de 30 *fu*.

Una vez comprobados los primeros tres casos, los siguientes son los más importantes por ser los más habituales: si es una mano con *pinfu* siempre vale 30 puntos si se gana por *ron* o 20 si es por *tsumo*.

Si es una mano sin *pinfu* tenemos que ver si es una mano cerrada (sin robos) o abierta. En el caso de ser una mano cerrada casi siempre es de 40 *fu*, mientras que por *tsumo* suele valer 30. En el caso de que sea abierta casi siempre nos apunta 30 *fu*.

¿Qué significa “casi siempre”?

Antes de entrar en el meollo del cálculo de las puntuaciones vamos a detallar un poco lo que quiere decir “casi siempre” en los atajos 5 y 6. Cuando una mano no es *toitoi* y no tiene cuartetos hay que ver si tiene un trío oculto de fichas terminales/honores, o algo equivalente.

EQUIVALENCIAS DE *FU*

**1 trío oculto de terminales/honores
vale los mismos *fu* que:**

- 2 tríos robados de fichas terminales / honores
- 2 tríos ocultos de fichas simples

² Interesa mencionar aquí que hablamos siempre de un *toitoi* abierto. Los *toitoi* cerrados tienen dos opciones: o nos dan *mangan* si ganamos con *ron* (Todo Tríos y Tres Tríos Ocultos → 5 *han*) o *yakuman* si ganamos por *tsumo* (Cuatro Tríos Ocultos). En ninguno de esos casos hay que calcular los *fu*.

- Tiene un trío oculto de terminales/honores;
- Tiene dos tríos robados de terminales/honores;
- Tiene un trío robado de terminales/honores y otro oculto de fichas simples;
- Tiene dos tríos ocultos de fichas simples.

1. 

2. 

3. 

二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 二萬 三萬 四萬 伍萬

6.2.3 - Obtener la puntuación

³ Se llama así porque tiene la forma de *pinfu*: cuatro escaleras más el par de remate, y gana el lance con la cuarta espera bilateral. Obviamente no puede aspirar a *pinfu* porque este *yaku* requiere no haber robado.

30 fu

Conseguimos este puntaje cuando logramos:

- Hacer *ron* con una mano *pinfu* (siempre);
- Hacer *tsumo* con una mano cerrada (casi siempre);
- Hacer *ron* o *tsumo* con una mano abierta (casi siempre).

En la tabla a continuación mostramos la puntuación para este caso:

Tabla 6.2 - Puntuaciones para 30 fu

Número de han	Ron		Tsumo	
	No dador	Dador	No dador	Dador
1	1000	1500	300-500	500 p.j.
2	2000	2900	500-1000	1000 p.j.
3	3900	5800	1000-2000	2000 p.j.
4	7700	11600	2000-3900	3900 p.j.
5 o más	Mangan o más			

Comparada con la tabla de los *mangan* aquí los patrones son menos exactos. Las puntuaciones para el dador ya no son exactamente 1.5 veces las del no dador, y el *tsumo* da algo más de 1.5 veces lo que da un *ron*. Conseguir *tsumo* con 1 *han* nos da 300+300+500 puntos, lo que nos da 1100 en lugar de los 1000 que da ganar por *ron* con 1 *han*.

Por tanto será mejor aprender los patrones tal como son en vez de simplificarlos. Los jugadores en Japón suelen aprender de memoria el patrón por columnas, de la siguiente manera:

PATRÓN MEMORÍSTICO PARA 30 FU

1. *Ron* como no dador: 10, 20, 39, 77
2. *Ron* como dador: 15, 29, 58, 116
3. *Tsumo* como no dador: 3-5, 5-10, 10-20, 20-39

La ventaja de memorizar las columnas es que tenemos puntuaciones que más o menos se duplican por cada *han* adicional. Además, si nos aprendemos las puntuaciones de *tsumo* como no-dadores podemos sacar las de dador.

Cuando estaba aprendiendo esto recité estas secuencias unas cuantas veces hasta que se grabaron a fuego en mi mente.

40 fu

Este valor se obtiene cuando hacemos:

- Un *ron* con una mano cerrada y no *pinfu* (casi siempre);
- Un *ron* o *tsumo* con una mano *toitoi* (casi siempre).

Aquí adjunto la columna y la regla para aprender las columnas:

PATRÓN MEMORÍSTICO PARA 40 FU

1. *Ron* como no dador: 13, 26, 52, *mangan*
2. *Ron* como dador: 20, 39, 77, *mangan*
3. *Tsumo* como no dador: 4-7, 7-13, 13-26, *mangan*

Tabla 6.3 - Puntuaciones para 40 fu

Número de <i>han</i>	<i>Ron</i>		<i>Tsumo</i>	
	No dador	Dador	No dador	Dador
1	1300	2000	400-700	700 p.j.
2	2600	3900	700-1300	1300 p.j.
3	5200	7700	1300-2600	2600 p.j.
4 o más	<i>Mangan</i> o más			

Lo bueno en este caso es que la secuencia de *ron* para no dador es geométrica (se va multiplicando por 2 cada vez: 13, 26, 52) y la secuencia de *ron* para el dador es muy familiar si hemos memorizado las puntuaciones de 30 fu para el caso de *ron* de no dador (10, 20, 39, 77).

20 fu (*pinfu* + *tsumo*)

Uno solo puede conseguir 20 fu con una mano con *pinfu* y ganando por *tsumo*. Esto hace que tengamos dos *han* como mínimo y, obviamente, que no haya puntuación para el caso de un *ron*. Aunque es un caso especial también es bastante común, así que conviene aprenderlo bien.

Tabla 6.4 - Puntuaciones para 20 fu

Número de han	Tsumo	
	No dador	Dador
2	400-700	700 p.j.
3	700-1300	1300 p.j.
4	1300-2600	2600 p.j.
5 o más	Mangan o más	

El lector puede comprobar la similitud importante entre la tabla de 40 fu que vimos antes y esta justo encima. Los patrones son prácticamente idénticos salvo por el hecho de que con 20 fu necesitamos un han más para llegar al siguiente escalón. Por ejemplo, para conseguir 400-700 puntos necesitamos o bien 2 han con 20 fu, o bien 1 han con 40 fu.

Esto no es una coincidencia: por regla general, doblar la cantidad de fu significa necesitar un han menos para alcanzar la misma puntuación. Por ejemplo:

- 2 han y 60 fu dan los mismos puntos que 3 han y 30 fu.
- 2 han y 25 fu (*chiitoitsu*) equivalen a una mano de 1 han y 50 fu.

Esto significa que si memorizamos las puntuaciones de 30 fu podremos deducir las de una mano con 60 fu: de forma similar, conocer la secuencia de 25 y 40 fu nos permite adivinar las de 50 y 80, respectivamente.

Notas adicionales sobre *pinfu* + *tsumo*

Un error común de muchos principiantes es asignar puntuaciones incorrectas a combinaciones como *riichi* + *pinfu* + *tsumo* (que da 3 han con 20 fu y no 3 han con 30 fu) o asignar un valor de *mangan* a *riichi* + *pinfu* + *tsumo* + *dora* (4 han con 20 fu, no 4 han con 40 fu). Si al lector le cuesta entender por qué las manos con *pinfu* + *tsumo* tienen menos puntaje puede ser interesante conocer el origen de esta regla.

El *pinfu* requiere específicamente que todos sus componentes no generen fu: está compuesta exclusivamente de secuencias (0 fu por secuencia) y se completa con una salida bilateral (que también da 0 fu). *Tsumo*, por su parte, da 2 fu, con lo que en teoría no deberíamos poder reclamar *pinfu* si ganamos por *tsumo*. De hecho

hay reglamentos tradicionales que nos impiden hacerlo: si ganamos por *tsumo* una mano que solo tiene *pinfu* solo podremos reclamar el *han* del *tsumo*. Con eso tendremos 20 *fu* de base más 2 del *tsumo*. Esos 22 *fu* se redondean a 30 y nos queda una mano de 1 *han* con 30 *fu*. (300-500 puntos).

Otros jugadores consideraban que era injusto que una mano con dos *yaku* (*pinfu* + *tsumo*) obtuviese la misma puntuación que una mano que solo obtuviese *tsumo*, aunque reconocían que debía tener menor puntuación que una mano “normal” como *tanyao* + *tsumo*. La solución de compromiso fue dar a *pinfu* + *tsumo* una puntuación intermedia entre ambas. Si una mano que solo tiene *tsumo* obtiene 1 *han* con 30 *fu* (300-500) y una mano con *tanyao* + *tsumo* obtiene 2 *han* con 30 *fu* (500-1000), la mano *pinfu* + *tsumo* obtiene una puntuación de 2 *han* y 20 *fu* (400-700) entre ambas.

De manera análoga, una mano *riichi* + *pinfu* + *tsumo* (3 *han* con 20 *fu*; 700-1300) consigue más puntos que una con *riichi* + *tsumo* (2 *han* con 30 *fu*; 500-1000), pero menos que una que disponga de *riichi* + *tanyao* + *tsumo* (3 *han* con 30 *fu*; 1000-2000).

25 *fu* (*chiitoitsu*)

El último caso que veremos en esta parte de puntuación básica son los puntajes de una mano con Siete Pares. Es un *yaku* excepcional, así que tiene su propia puntuación asignada: 25 *fu*.

En la tabla veremos que, como este *yaku* vale 2 *han*, la tabla empieza igualmente por ahí, y por 3 en el caso de un *tsumo* (que da un *han* adicional). Adjunto la tabla y el patrón memorístico de progresión geométrica, que se hace por columnas igual que en los demás casos.

PATRÓN MEMORÍSTICO PARA 25 FU

1. *Ron* como no dador: 16, 32, 64, *mangan*
2. *Ron* como dador: 24, 48, 96, *mangan*
3. *Tsumo* como no dador: 8-16, 16-32, *mangan*

Tabla 6.5 - Puntuaciones para 25 *fu*

Número de <i>han</i>	<i>Ron</i>		<i>Tsumo</i>	
	No dador	Dador	No dador	Dador
2	1600	2400	N/A	N/A
3	3200	4800	800-1600	1600 p.j.
4	6400	9600	1600-3200	3200 p.j.
5 o más	<i>Mangan</i> o más			

Lo importante es practicar

Con esto terminamos la base del cálculo de puntuaciones. Memorizar los puntajes de las manos de *mangan* y superiores, y los casos más habituales de 20, 25, 30 y 40 *fu* debería ser más que suficiente. Sin embargo, la simple lectura de estos materiales no bastará para adquirir esta habilidad: hay que practicar lo aprendido de forma continuada.

6.3 - Métodos avanzados de cálculo de puntuaciones

Como mencioné antes una mano que presente uno o más tríos ocultos de terminales/honores (o equivalente), o que tenga cuartetos, puede conseguir una cantidad inusual de *fu* que se escape de las reglas mencionadas arriba, lo cual requerirá calcularlos más detalladamente.

6.3.1 - Cálculo de *fu*

Veamos primero los fundamentos del cálculo de *fu*. Todas las manos normales (o sea, donde ha habido robos) empiezan por 20. Luego añadimos *fu* en base a cómo hemos ganado la mano⁴.

- *tsumo* (cerrado o abierto, salvo en el caso de *pinfu*): 2
- *ron* con mano cerrada: 10
- *ron* con mano abierta: 0

⁴ Hemos visto las dos excepciones a esta regla: *pinfu* + *tsumo* tienen 20 *fu* por convención, y las manos con forma de *pinfu* pero donde ha habido robo ("*pinfu* abierto") siempre tienen 30 ya sean por *ron* o *tsumo*.

Una vez calculamos esa parte, seguimos juntando *fu* en base a los tríos y cuartetos que haya en la mano, dependiendo de si están ocultos en la mano o si son robados. La tabla inferior resume estas contribuciones.

Tabla 6.6. *Fu* derivados de tríos y cuartetos

	Tipo de ficha	Cantidad de <i>fu</i>	
		Robado	Oculto
Trío	Simple	2	4
	Terminal u honor	4	8
Cuarteto	Simple	8	16
	Terminal u honor	16	32

Por último añadimos 2 *fu* si concurre cualquiera de estos casos:

- La salida con la que hemos ganado la mano es encajada, de borde o huérfana. Las bilaterales y las de doble pareja no aportan *fu*.

- Tenemos un par de honores con valor (dragones, viento de asiento/ronda).

Los pares de honores sin valor tampoco aportan *fu*.

Si el par de remate de una mano es del viento de turno y de ronda a la vez (por ejemplo, si el jugador Este tiene   durante la ronda Este) obtenemos 2+2=4 *fu*⁵. Si la salida de la mano es bilateral o de doble pareja no obtenemos *fu*. Como mencioné en el [capítulo 3](#) podemos conseguir distinta cantidad de *fu* dependiendo de con qué ficha ganemos el lance. Pongamos un ejemplo:



Aquí las salidas son  - . Si ganamos por *ron* con  no conseguimos *fu* por ser una de las salidas bilaterales de la protoescalera  , así que nos quedamos con 30 *fu*: 20 de base + 8 del trío oculto de dragones + 2 del trío de fichas simples. Por contra, si ganamos con el  podemos apuntarnos 2 *fu* adicionales por una espera encajada. La estructura      se puede interpretar en este caso como

⁵ Esto es el caso en las reglas de EMA y Tenhou, pero no es universal. [N. Del T.: con la revisión del reglamento EMA de 2026 esto ha cambiado, y se otorgará 2 *fu* al ganador de la mano, no 4.]

una escalera $\begin{array}{|c|c|c|} \hline \text{三} & \text{四} & \text{伍} \\ \hline \end{array}$ + proto encajada $\begin{array}{|c|c|} \hline \text{四} & \text{六} \\ \hline \end{array}$, con lo que salir con $\begin{array}{|c|} \hline \text{伍} \\ \hline \end{array}$ rellena ese hueco y nos da 2 *fu* más. Esto tiene la consecuencia de llevar el total bruto de *fu* a 32, lo cual se redondea a 40.

6.3.2 - Puntuaciones para 50 *fu* o más

Cuando una mano tiene uno o más tríos de terminales/honores ocultos, la mano podría superar los 50 *fu*. Podría tener sentido memorizar el caso de obtener 50 *fu* que presento abajo. Los casos de 70 y 110 *fu* se presentan simplemente por el hecho de que existen, pero puedo asegurar al lector que tratar de aprender las tablas de abajo no merece la pena porque son casos muy raros.

50 *fu*

Si hemos aprendido la secuencia de 25 *fu* para *chiitoitsu* será fácil recordar esta, porque los puntos de 1 *han* con 50 *fu* equivalen a los de 2 *han* con 25 *fu* debido a la regla que mencionamos antes. Duplicar la cantidad de *fu* equivale a un *han* adicional, por lo que la tabla es casi idéntica:

Tabla 6.7. Puntuaciones para 50 *fu*

Número de <i>han</i>	<i>Ron</i>		<i>Tsumo</i>	
	No dador	Dador	No dador	Dador
1	1600	2400	400-800	800 p.j.
2	3200	4800	800-1600	1600 p.j.
3	6400	9600	1600-3200	3200 p.j.
4 o más	<i>Mangan</i> o más			

70 *fu*

Las manos con 70 *fu* son poco comunes, apareciendo quizá una vez de cada 20. La tabla 6.8 incluye los puntajes. Si el lector deseara aprender la tabla, fíjese que existe una secuencia en la columna de *ron*: 23 (*ron* de no dador) - 34 (dador) - 45 (no dador) - 68 (dador).

Tabla 6.8. Puntuaciones para 70 fu

Número de han	Ron		Tsumo	
	No dador	Dador	No dador	Dador
1	2300	3400	600-1200	1200 p.j.
2	4500	6800	1200-2300	2300 p.j.
3 o más	Mangan o más			

110 fu

Por el puro afán de completar la explicación incluyo la tabla de 110 fu.

Tabla 6.9. Puntuaciones para 110 fu

Número de han	Ron		Tsumo	
	No dador	Dador	No dador	Dador
1	3600	5300	900-1800	1800 p.j.
2	7100	10600	1800-3600	3600 p.j.
3 o más	Mangan o más			

Los escenarios con 110 fu son muy poco comunes. Veamos un ejemplo:



Supongamos que estamos en la ronda Este. Si el dador gana con *ron* en dragones rojos, consigue 20 fu de base + 10 del *ron* con mano cerrada + 4 de viento de turno y de ronda + 4 por un trío abierto de honores + 32 del cuarteto oculto del 1 de círculos (ficha terminal) + 32 del cuarteto oculto del 9 de círculos. Esto equivale a 102 que se redondean a 110, y por lo tanto obtenemos 1 han con 110 fu para conseguir 5300 puntos⁶.

Por contra, si ganase con *ron* en el viento Este, consigue un han adicional (viento de turno y de ronda) pero tendría dos fu menos porque la contribución de fu del par de dragones rojos es 2 y la de un par de vientos Este es 4. Con esto el ju-

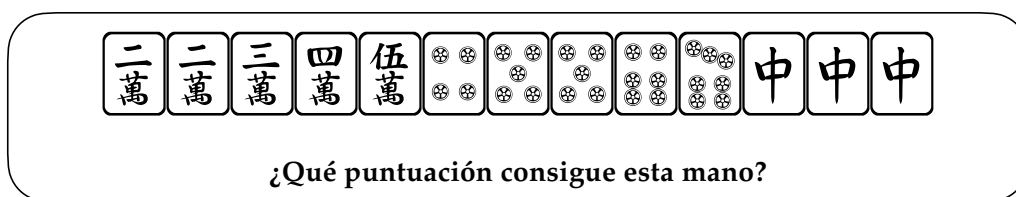
⁶ N. del T.: Con el cambio del reglamento de la EMA el conteo de fu se pararía en 100, y entonces el jugador tendría 1 han con 100 fu = 2 han con 50 fu = 3 han con 25 fu, o sea, 4800 puntos y no 5300. El segundo escenario de ganar con pon de vientos Este no variaría con respecto a lo que expone el autor.

gador tendría 2 *han* y 100 *fu*, que es lo mismo que 3 *han* y 50 *fu*, lo cual sería 9600 en esta situación.

6.3.3 - Ejemplos

Veamos cómo pueden ir cambiando los puntajes a medida que avanzamos en la mano. Mostraré algunos ejemplos, y nuestra misión es calcular las puntuaciones para identificar las salidas de la mano y la puntuación que nos otorga cada salida tanto si ganamos por *ron* como por *tsumo*.

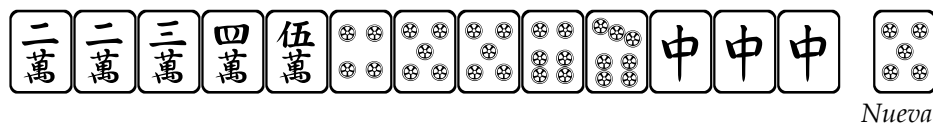
EJERCICIOS DE PUNTUACIÓN - EJEMPLO 1



Si ganamos esta mano con *ron* obtenemos un *han* por el trío de dragones rojos y 40 *fu*: 20 + 10 (*ron* con mano cerrada) + 8 (trío oculto de honores) = 38 que se redondean a 40. 1 *han* con 40 *fu* equivale a 1300 puntos en esta circunstancia.

Si ganamos con *tsumo* en obtenemos un *yaku* adicional (*menzen tsumo*) por valor de un *han*, y tenemos 30 *fu*: 20 + 8 de los dragones + 2 del *tsumo*. 2 *han* con 30 *fu* da un *tsumo* de 500-1000, esto es, 2000 puntos en total. Sin embargo, como vimos antes si ganamos con , como la salida es encajada () obtenemos 2 *fu* más que nos dan 32 *fu* y se redondean a 40. Esto sería un *tsumo* 700-1300, que nos da 2700 puntos.

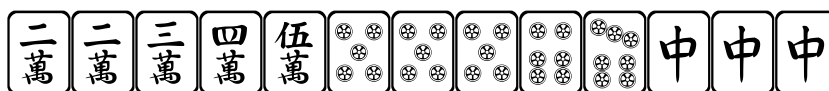
Supongamos que nos toca . ¿De qué nos descartamos?



Si nos deshacemos de tendríamos la situación descrita arriba en caso de una victoria, esperando a , y la toma de fichas es de 2 tipos – 7 piezas. Por contra, descartar nos da tres posibles salidas: .

Supongamos que optamos por la segunda opción y nos queda la mano a continuación. Interesa ver qué puntuación nos daría una ficha ganadora.

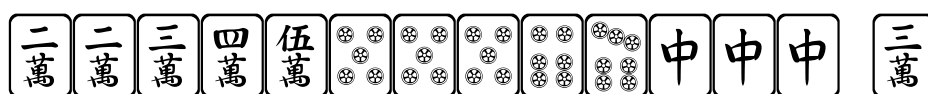
EJERCICIOS DE PUNTUACIÓN - EJEMPLO 2



¿Qué puntuación consigue esta mano?

Si ganamos con la mano seguiría teniendo 1 *han* con 40 *fu* = 1300 puntos. Sin embargo, si lo hacemos con o entonces el trío de se considera un trío oculto de fichas simples, que nos da 4 *fu* adicionales. Esto nos llevaría a 20 + 10 (*ron* sin robar) + 8 (trío oculto de dragones) + 4 = 42, que se redondea a 50 *fu*. Entonces tendríamos 1 *han* con 50 *fu*, que nos da 1600 puntos. Si fuera con *tsumo* nos quedaríamos con 40 *fu* pero con un *han* más, por lo que tendríamos 2 *han* con 40 *fu* → *tsumo* de 700-1300 = 2700 puntos.

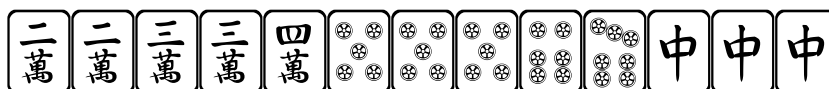
Si ahora lográsemos un , ¿de qué nos deshacemos?



Nueva

Si descartamos el nos queda una salida -. Veamos la puntuación en cada posible victoria.

EJERCICIOS DE PUNTUACIÓN - EJEMPLO 3



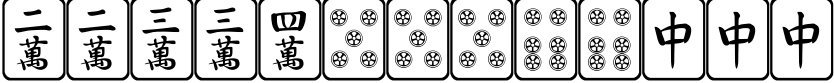
¿Qué puntuación consigue esta mano?

Si hacemos *ron* con obtendremos de nuevo 1 *han* con 40 *fu* = 1300 puntos. Si lo hacemos con recibiremos un *yaku* adicional (Escaleras Idénticas - *iipeikou*) que nos deja con 2 *han* y 40 *fu* = 2600 puntos. Si logramos un *tsumo* tenemos un *han* más, pero menos *fu* porque ahora tenemos una salida bilateral y un solo trío oculto (el de dragones): en este caso como el par de remate es ya no podemos usar los tres cincos para un trío oculto.

Si nos tocase *tsumo* con un  tendríamos 2 *han* con 30 *fu* → *tsumo* de 500-1000 = 2000 puntos; por último, con  nos apuntaríamos 3 *han* con 30 *fu* → *tsumo* de 500-1000 = 4000 puntos.

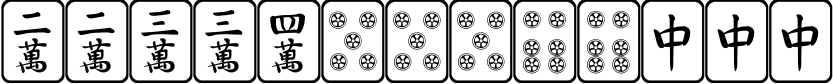
¿Qué descartamos si ahora nos tocase un ?

EJERCICIOS DE PUNTUACIÓN - EJEMPLO 4



¿Qué puntuación consigue esta mano?

En este caso las salidas y los *han* no cambian. Sin embargo, ahora volvemos a contar con el trío de cincos de círculos. Si tomamos el  ganador de otro jugador tendremos 2 *han* con 50 *fu* = 3200 puntos, mientras que si lo conseguimos nosotros lograremos 3 *han* con 30 *fu* → *tsumo* de 1300-2600 = 5200 puntos.




Nueva

Por último, supongamos que nos sale otro . ¿Qué hacer aquí?

Ahora la mano tiene tres tríos ocultos, lo cual es un *yaku* en sí misma (*sanankou*) además del trío de dragones y *toitai*. Si ganamos por *ron* obtenemos 2 *han* (*toitai*) + 2 *han* (*sanankou*) + 1 *han* (*yakuhai* - dragones rojos), mientras que si nos toca a nosotros la ficha ganadora conseguimos Cuatro Tríos Ocultos (*suu ankou*), que es una mano con el valor *yakuman*. En cualquier caso aquí no hace falta calcular *fu*.

6.4 - Tablas de puntuación⁷

Tabla 6.10a - Puntos por victoria
(ron, ganador no Este)

Fu	1 han	2 han	3 han	4 han
20	N/A	N/A	N/A	N/A
25	N/A	1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000
110	3600	7100	8000	8000

Tabla 6.10b - Puntos por victoria (tsumo,
ganador no Este)

Fu	1 han	2 han	3 han	4 han
20	N/A	400-700	700-1300	1300-2600
25	N/A	N/A	800-1600	1600-3200
30	300-500	500-1000	1000-2000	2000-3900
40	400-700	700-1300	1300-2600	2000-4000
50	400-800	800-1600	1600-3200	2000-4000
60	500-1000	1000-2000	2000-3900	2000-4000
70	600-1200	1200-2300	2000-4000	2000-4000
80	700-1300	1300-2600	2000-4000	2000-4000
90	800-1500	1500-2900	2000-4000	2000-4000
100	800-1600	1600-3200	2000-4000	2000-4000
110	900-1800	1800-3600	2000-4000	2000-4000

Tabla 6.11a - puntos por victoria
(ron, ganador Este)

Fu	1 han	2 han	3 han	4 han
20	N/A	N/A	N/A	N/A
25	N/A	2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000
110	N/A	10600	12000	12000

Tabla 6.11b - puntos por victoria
(tsumo, ganador Este)

Fu	1 han	2 han	3 han	4 han
20	N/A	700 p.j.	1300 p.j.	2600 p.j.
25	N/A	N/A	1600 p.j.	3200 p.j.
30	500 p.j.	1000 p.j.	2000 p.j.	3900 p.j.
40	700 p.j.	1300 p.j.	2600 p.j.	4000 p.j.
50	800 p.j.	1600 p.j.	3200 p.j.	4000 p.j.
60	1000 p.j.	2000 p.j.	3900 p.j.	4000 p.j.
70	1200 p.j.	2300 p.j.	4000 p.j.	4000 p.j.
80	1300 p.j.	2600 p.j.	4000 p.j.	4000 p.j.
90	1500 p.j.	2900 p.j.	4000 p.j.	4000 p.j.
100	1600 p.j.	3200 p.j.	4000 p.j.	4000 p.j.
110	N/A	3600 p.j.	4000 p.j.	4000 p.j.

⁷ N. del T.: la EMA adoptó en 2026 el redondeo hacia arriba (kiriage mangan) de algunas puntuaciones muy cercanas a 8000 o 12000 (destacadas en las tablas). En este caso 2 han con 80 fu y 3 han con 40 fu, además de 3 han con 60 fu y 4 han con 30 fu, que aquí dan 7700 o 7900 puntos, se redondean a 8000.

Capítulo 7: Decisiones sobre el *riichi*

7.1 - *Riichi* o no *riichi*, esa es la cuestión

El *riichi* es una herramienta muy poderosa en el mahjong de estilo *riichi*, hasta el punto de que le da nombre a la variante japonesa del juego. Una vez lo hemos cantado los rivales van a detener sus ataques o incluso retirarse del lance descartando cualquier cosa para no darnos la ficha ganadora. Por tanto, una de nuestras prioridades durante el juego es tener lista la mano lo antes posible y ser los primeros en cantar *riichi*.

Por otro lado, hay ocasiones donde interesa mantenerse al acecho (*damaten*, esto es, sin cantar *riichi* aunque nuestra mano esté preparada). Cualquier jugador con cierta experiencia recordará alguna mano en que dudó si declarar *riichi* o quedarse al acecho. Si bien esta cuestión de saber cuándo hacer *riichi* es uno de los fundamentos del juego no he visto que esté muy clara para la mayoría de jugadores europeos. Veamos primero las ventajas y desventajas del *riichi*.

Desventajas	Ventajas
• Hay que hacer una apuesta de 1000 puntos que podríamos perder si no ganamos el lance con nuestra mano. • El hecho de que hay que declararlo pone en alerta a los rivales para defenderse de nuestro <i>riichi</i> y a lo mejor no arrojarán la ficha que sí hubieran descartado de otro modo. • No podemos cambiar nuestra mano para defendernos de otro <i>riichi</i> o de un rival agresivo, ni tampoco para mejorar las salidas o la puntuación de nuestra mano.	• Tenemos un <i>yaku</i> garantizado. • Es posible conseguir bonificaciones con <i>ippatsu</i> y con <i>ura dora</i>. • Los oponentes buscarán defenderse, con lo que les será más difícil completar sus manos. • Esto nos da más oportunidades de conseguir piezas, y dificulta que los rivales nos hagan <i>ron</i>. • Si nuestros descartes hacen pensar que la ficha ganadora tiene bajo riesgo, el <i>riichi</i> puede hacer que los rivales se confíen y la descarten.

Comparar estas ventajas y desventajas debería dejar claro que el *riichi* es una maniobra ofensiva de bajo riesgo y alta recompensa. Además de eso también permite defenderse: si cantamos *riichi* antes que los rivales les haremos más difícil montar sus manos, con lo que evidentemente será menos probable que descartemos una ficha ganadora que necesiten. Por otro lado, aunque el *riichi* impide jugar de

manera defensiva porque nos impide seleccionar qué queremos descartar, esto es menos grave si no somos hábiles a la hora de defendernos.

El criterio que propongo para hacer *riichi* es el que resumo en este cuadro.

CRITERIO PARA HACER RIICHI

Es mejor cantar *riichi* si cumplimos por lo menos una de estas condiciones:

1. Tenemos un *han* más además del *riichi*;
2. Nuestra mano tiene buenas salidas;
3. Somos el repartidor (asiento Este).

En caso de dudar si hacer un *riichi* o no, nos inclinamos por realizarlo.

Esto significa que es correcto cantar *riichi* si:

- nuestra mano tiene mala salida pero tendríamos *han* adicionales al *riichi* si ganamos;
- nuestra mano solo tiene *riichi* pero las salidas son buenas;
- nuestra mano solo tiene *riichi* y las salidas son malas pero ocupamos el asiento Este.

En otras palabras, el único caso en el que no deberíamos declarar *riichi* es si no somos el repartidor y tenemos una mano limitada a *riichi* y con esperas de baja probabilidad.

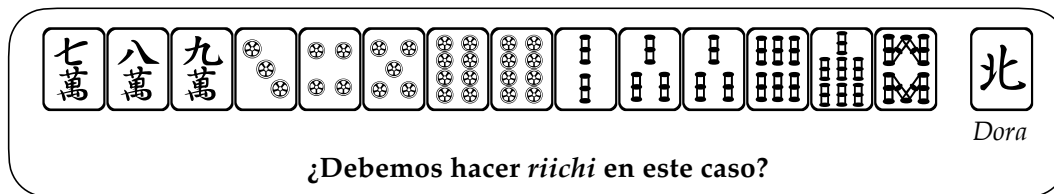
7.2. - *Riichi* inmediato

Cuando uno va a cantar *riichi* debe hacerlo inmediatamente después de tener la mano lista. Es muy raro que esperar unos turnos al “momento exacto” con la mano preparada tenga sentido.

Vamos a ver unos ejemplos en los que uno ha de hacer *riichi* inmediato. En todos somos el jugador Sur y estamos en el sexto turno del lance Este-1.

7.2.1 - Ejemplos de *riichi* inmediato

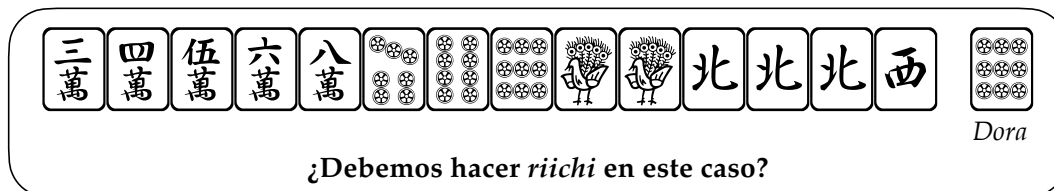
UN SOLO YAKU - PINFU



Si nuestra única *yaku* es *pinfu* deberíamos cantar *riichi* inmediatamente. Si bien esta mano podría tener Todo Simple si nos toca un  y descartamos el , no conviene esperar a que esto pase. Incluso si lo hiciésemos, las salidas de la mano son -, con lo que podríamos quedarnos igual sin Todo Simple en caso de que toque el 1. Es mucho más probable conseguir *han* adicionales con *ippatsu* y los *ura dora* que el hecho de que nos toque primero  y luego .

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

MALA SALIDA, UN DORA

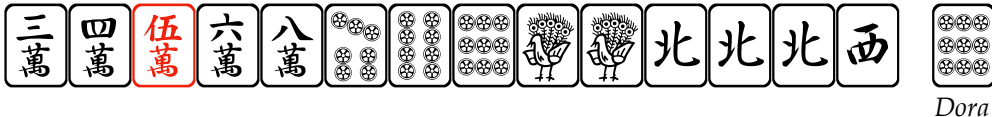


Dado que esta mano tiene un *dora* deberíamos cantar *riichi* inmediatamente. No es problema que tengamos salidas encajadas o de borde. Es cierto que la mano podría mejorar con hasta cuatro tipos de fichas (二萬 四萬 伍萬 花牌) pero esperar a cualquiera de esas fichas tomaría una media de ocho turnos¹. Esta mano no tiene ningún otro *yaku* así que no podemos ganar por *ron* si nos mantenemos al acecho con la mano lista. Además, incluso si la espera mejorase la puntuación no lo haría porque esta mano no puede obtener *pinfu*.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 西

¹ Este cálculo está basado en la idea de que conseguir una ficha específica tiene una probabilidad de 1 entre 34, lo que da aproximadamente un 3%.

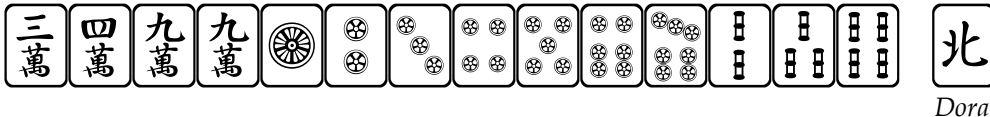
A 1 PASO DE SANSHOKU



Es cierto que aquí hay fichas que podrían mejorar nuestra mano. Por ejemplo, si saliese el  confirmaríamos un *sanshoku* y si conseguimos  aspiraríamos al *pinfu*. No obstante, como ya tenemos un *han* en la mano con el cinco rojo, toca ir a por el *riichi*.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 西

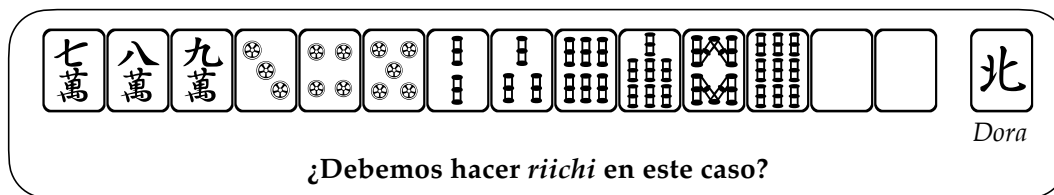
SANSHOKU SIN CONFIRMAR



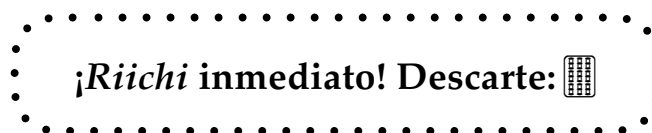
Lo ideal sería ganar con  en vez de  para poder conseguir Tres Escaleras Mixtas. Sin embargo, no tiene sentido esperar al  sin hacer *riichi*. El peor escenario es que nos toque  mientras estamos al acecho, en cuyo caso tendríamos 400-700 puntos. Si cantamos *riichi* y nos toca  conseguiremos al menos 700-1300, mientras que con un *ura dora* o *ippatsu* nos ponemos en 1300-2600.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

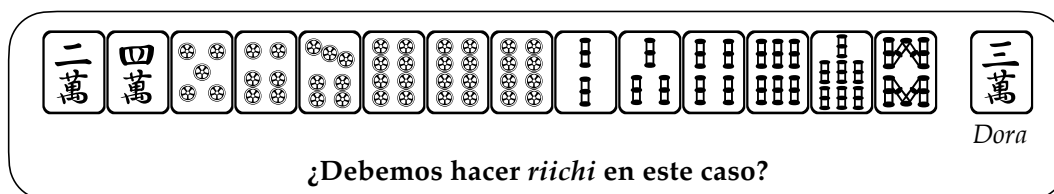
UN SOLO YAKU - RIICHI 1



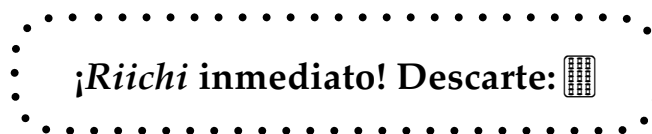
Esta mano no tiene ningún otro *yaku* y tampoco *dora*, pero la salida es bilateral, así que nos vale con esto para cantar *riichi*.



UN SOLO YAKU - RIICHI 2



Si estamos esperando a un *dora* se declara *riichi* de inmediato, sin dudarlo.



7.2.2 - Salidas buenas vs. Puntuación alta

Hemos visto anteriormente que por regla general vamos a tener que tomar decisiones difíciles que nos ponen entre aumentar la velocidad a la que preparamos la mano y conseguir puntuaciones altas. A la hora de declarar *riichi* este dilema se traduce en tener que elegir entre:

- a) conseguir salidas eficientes a costa de la puntuación o
- b) aspirar a conseguir un montón de puntos con salidas improbables.

En los ejemplos a continuación va a haber más de una ficha que podemos descartar para entrar en *tenpai*. Aquí entraré en detalle en cómo mantener un equilibrio entre eficiencia y puntajes cuando consideramos el *riichi*.

Para simplificar las decisiones aquí ofrezco una regla general: si el valor mínimo (garantizado, sin *ippatsu* o *dora* ocultos) sea menor de 5200 al ganar con *ron* deberíamos tratar de aumentar la puntuación a costa de las salidas.

SALIDAS VS. PUNTUACIÓN

Si la puntuación garantizada en la mano es:

- _____

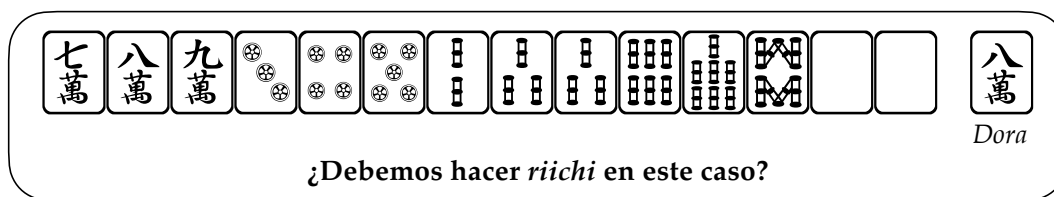
MANO DE POCO VALOR

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

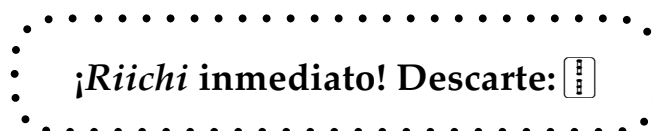
En estos casos debemos buscar mejorar nuestra puntuación y descartar $\begin{bmatrix} 1 \\ 1 \\ 1 \end{bmatrix}$.

¡*Riichi* immediato! Descarte: 

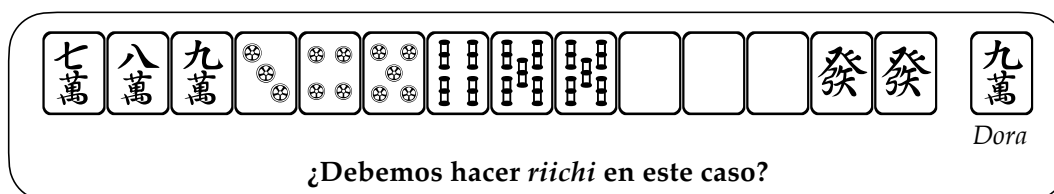
MANO MÁS VALIOSA



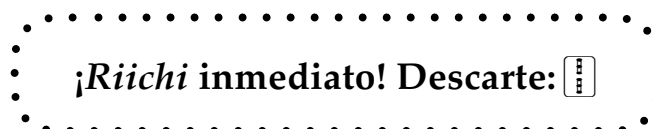
Aunque esta mano tiene un *dora*, el valor mínimo es de 2600 (*riichi* + *dora*) que está por debajo del umbral de 5200. Debemos, por tanto, tratar de buscar la manera de mejorar la puntuación.



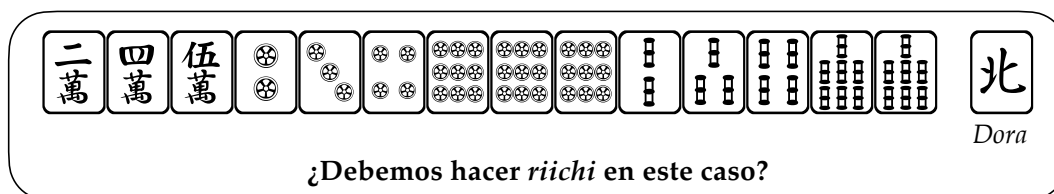
MANO DE ALTO VALOR



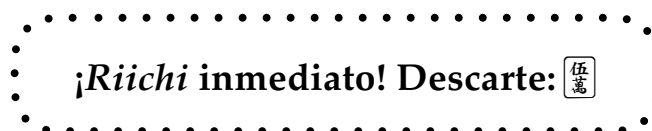
Con esta mano tenemos garantizados 5200 puntos por *riichi* + trío de 10000 + un *dora*. Por tanto deberíamos tratar de mejorar la espera. En este caso es obvio que es mejor hacer *riichi* que quedarse *damaten*.



BUENA ESPERA VS. SANSHOKU



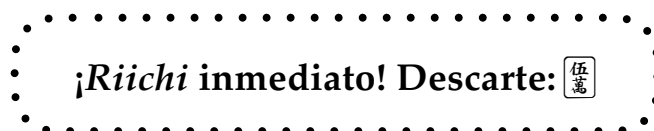
Si descartamos 20000 nos quedamos con una espera buena, pero el único *yaku* en ese caso es el *riichi*. Por contra, deshacernos del 50000 permite apuntar a *sanshoku* y conseguir un mínimo de 3 *han* y 5200 puntos. Como el *riichi* solo no va a llegar a dar tantos puntos, debemos priorizar la puntuación.



BUENA ESPERA VS. ITTSU



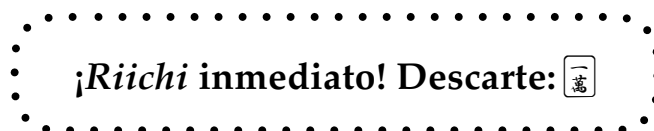
Si descartamos  tendremos una espera *ryanmen* pero solo aspiramos a un *riichi* y un *pinfu*, mientras que el *ittsu* nos deja llegar a 3 *han*.



MANO DE PINFU CON GRAN VALOR



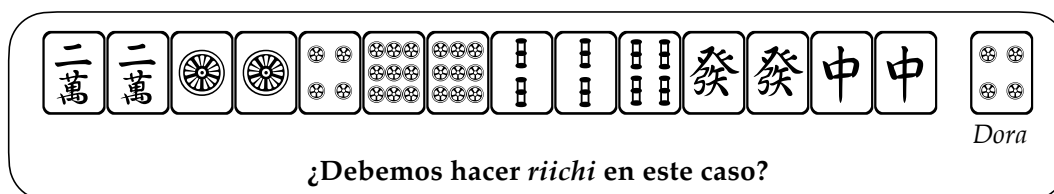
Deshacernos de  nos dejaría en *damaten* para una mano por valor de 5 *han* con una espera deficiente. Es mejor idea cambiar el *han* adicional del *ittsu* por las mejores salidas que tiene la mano si descartamos  y hacemos *pinfu*.



7.2.3 - Siete Pares esperando al *dora*

Veremos los criterios con las manos que presentan el *yaku chiitoitsu* en esta sección y en la siguiente.

CHIITOITSU CON SALIDA DORA 1

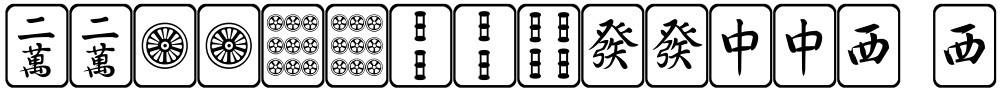


No deberíamos tener reparo en cantar *riichi* cuando tenemos una mano lista para Siete Pares, sobre todo cuando nuestra espera es el *dora*. Es improbable de todos modos que los rivales descarten  aunque nos quedemos al acecho, por lo que

será complicado ganar con *ron*. Por tanto, debemos tratar de aumentar la puntuación en este caso declarando *riichi*.

.....
 ¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

CHIITOITSU CON SALIDA DORA 2



¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Una mano de Siete Pares con un par de *dora* puede decidir la partida. Si nos toca *tsumo* nos llevamos *haneman*, y podría ser *baiman* gracias a los *ura dora* (que siempre vienen en pares en el caso de que nos toquen con un *chiitoitsu*). Incluso si ganamos con *ron* aspiramos a un *haneman* si sale un *ippatsu* o un par de *ura dora*.

En este caso el *dora* es un viento sin valor, que es un descarte más probable si nos quedamos *damaten*, pero igualmente declararemos *riichi*. Si es posible apuntar a *haneman* o *baiman* merece la pena hacerlo y no conformarnos con 6400 puntos.

.....
 ¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

7.2.4 - Siete Pares esperando a otra ficha que no es *dora*

El criterio con *chiitoitsu* si no esperamos al *dora* es más complejo.

CRITERIOS PARA RIICHI CON SIETE PARES

Si esperamos al *dora*, hay que hacer *riichi*.

Si no esperamos al *dora*, lo haremos si por lo menos una de estas circunstancias concurre:

- Somos el jugador Este;
- Tenemos la mano *tanyao* (Todo Simples);
- Tenemos un cinco rojo y esperamos a uno normal;
- La salida de la mano es una trampa *suji*;
- La salida no es una ficha 4, 5 o 6;
- Sin *riichi* nos quedamos debajo del *mangan*.

Esto significa que los únicos dos casos en los que nos quedaríamos al acecho sin pedir *riichi* serían:

- cuando no somos repartidores y esperamos un 4, un 5 o un 6;
- cuando tenemos *honitsu* (Palo Único Mixto) o *chinitsu* (Palo Único Puro)².

¿Por qué evitar el *riichi* con una salida huérfana o única cuando esperamos una ficha numerada 4, 5, o 6? La respuesta está en la diferencia de versatilidad de esas fichas, como vimos en la sección 2.4 del [capítulo 3](#). La idoneidad como salida huérfana es inversa a la versatilidad de una ficha, porque las fichas menos versátiles son las que por lo general se descartan antes... y las que nos dan la victoria en este caso.

IDONEIDAD COMO SALIDA ÚNICA

De 3 a 7 < 2 y 8 < 1 y 9 < honores

Además, dado que esas fichas 4, 5, y 6 son cruciales para habilitar a los *aka dora* los rivales tienen un incentivo aún mayor a no descartarlas. Otrosí estas fichas tienen una menor probabilidad de convertirse en una trampa de *suji*³ que otras: una espera única de 4 requiere que se haya descartado tanto 1 como 7 para considerarse *suji*, mientras que la de 1 requiere solamente que se haya descartado un 4.

Es importante mencionar que si no estamos esperando a una ficha *dora* y ya tenemos dos *dora* en la mano, este extremo no resulta en ninguna diferencia de cara a este criterio de *chiitoitsu*.

² Existe la posibilidad teórica de conseguir Siete Pares con Todo Honores (*tsuiisou chiitoitsu*). Si el lector tiene alguna vez esa mano, que quizá aparezca una vez en su vida con suerte, yo de él haría *riichi*.

³ Un ejemplo de trampa de *suji* es tener un  en la pila de descartes mientras la ficha que esperamos es el . Veremos con mucha mayor profundidad este tema en el [capítulo 8](#).

CHIITOITSU SIN SALIDA DORA 1

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Si preparamos la mano para Siete Pares la ficha de salida es , que no está entre 4 y 6, con lo que cumple el criterio que hemos mencionado arriba para hacer *riichi* y no quedarnos *damaten*.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

CHIITOITSU SIN SALIDA DORA 2

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Si bien la espera de  no es ideal, tenemos la mano lista para *tanyao*, con lo que aspiramos a 6400 puntos con *ron*, o *mangan* si logramos sacar esa ficha por nuestra cuenta (*riichi* + *chiitoitsu* + *tanyao* + *tsumo*).

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

CHIITOITSU SIN SALIDA DORA 3

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

El  como espera única se compensa con un cinco rojo como *han* adicional.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

Dora

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

¡Mantener *damaten*! Descarte: ☐

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

• Tanto hacer *riichi* como quedarse en *damaten* están justificados. •

145

Los supuestos donde tiene sentido el *damaten* son los siguientes:

1. tenemos malas salidas y no hay *dora*;
2. vamos con ventaja clara al final de la partida;
3. nuestra salida ha sido descartada por otro jugador;
4. nuestra mano tiene una puntuación muy alta;
5. existen múltiples formas de optimizar la mano.

7.3.1 - Malas salidas

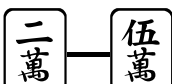
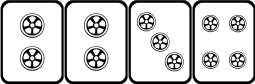
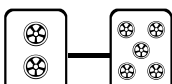
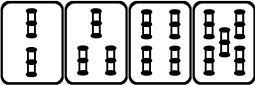
Es adecuado quedarse al acecho si las salidas de la mano son malas, especialmente si tenemos un *yaku* ya confirmado que no sea *riichi* y que nos permita ganar por *ron*. La pregunta entonces es: ¿qué constituye una mala salida? La respuesta la determinan tres factores:

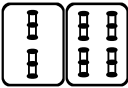
1. la **cantidad de tipos y de fichas** restantes a los que espera nuestra mano;
2. la **abundancia o escasez de nuestra espera** según lo que hay en la mesa;
3. la **probabilidad de que los rivales perciban** nuestras fichas ganadoras como descartes de **bajo riesgo**.

Cantidad de fichas ganadoras restantes

El primer factor que debemos considerar es la cantidad bruta de fichas que pueden permitirnos ganar el lance. La tabla a continuación, similar a la del [capítulo 3](#), representa las posibles esperas en un orden aproximado de preferencia:

Tabla 7.1. Patrones más comunes de salida para una mano.

Nombre	Nombre japonés	Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
Bilateral	<i>Ryanmen</i>			2 tipos – 8 fichas
Cuasi bilateral	<i>Aryanmen</i>			2 tipos – 6 fichas
Escalera extendida	<i>Nobetan</i>			2 tipos – 6 fichas
Doble pareja	<i>Shanpon</i>			2 tipos – 4 fichas

Nombre	Nombre japonés	Ejemplo	Sale con...	Toma máxima
Encajada	<i>Kanchan</i>			1 tipo – 4 fichas
Al borde	<i>Penchan</i>			1 tipo – 4 fichas
Huérfana	<i>Tanki</i>			1 tipo – 3 fichas

En general una espera se considera buena si hay más de 1 tipo de fichas y más de cuatro fichas en total que se puedan usar para ganar. Por tanto, las esperas de doble pareja, encajada, de borde y huérfana suelen considerarse como deficientes.

Tengamos en cuenta a la hora de estimar las esperas que hay que contar son los tipos de fichas y el número de fichas que siguen **vivas**: esto es, que no se hayan descartado o reclamado por parte de otro jugador. Si tenemos una espera  pero nuestros oponentes ya han descartado todos los , o alguien ha hecho un *kan* con esa pieza, nuestra salida tiene realmente 1 tipo–4 piezas.

Escasez de las fichas ganadoras

La toma de fichas es solo una parte del cuadro. A la hora de evaluar si nuestra espera es suficientemente buena hay un segundo factor, que es saber si las fichas que nos hacen ganar podrían estar siendo utilizadas por los rivales en sus propias manos. Como vimos en la sección sobre *chiitoitsu* las piezas centrales como 4, 5 o 6 son muy versátiles y probablemente conformen algún grupo de las manos de nuestros oponentes.

La cuestión de cuán probable es que nuestros rivales estén usando ciertas piezas requiere cierta habilidad a la hora de leer lo que dicen los descartes de la mesa. Si nuestros oponentes han descartado un montón de bambúes, por ejemplo, decimos que los bambúes son **abundantes** en la mesa.

Digamos, por ejemplo, que los oponentes ya han arrojado tres o más unidades de la ficha . Esto nos conviene si tenemos una espera huérfana con , porque la escasez de hace más difícil usar  en la mano. También hay una buena pro-

babilidad de que haya unidades de  en el muro. Ítem más, si un rival logra un  después de que hagamos *riichi* solo le quedarán dos opciones en ese caso al no poder utilizarla en su mano: o descartan la ficha o bien abortan su mano por completo para que no les hagamos *ron*.

Siguiendo esta línea de pensamiento podemos ver por qué las fichas de honor son buenas esperas. Supongamos que tenemos en la mano  y que alguien descartó otro. Los oponentes por definición no podrán hacer nada con el cuarto dragón si les toca en la mano. Esto hace que, en una circunstancia así, una espera p.ej. de doble pareja con salidas de  y otra ficha sea casi tan buena como una salida bilateral, aunque la toma de fichas sea mucho menor.

Por otro lado, si uno de los palos se está viendo descartado a un menor ritmo que los demás en la mesa, ese palo es **escaso**. Supongamos que uno o más rivales están buscando hacer una mano de Palo Único (Mixto o Puro) con bambúes. En ese caso una espera de - es terrible.

Riesgo percibido de las fichas ganadoras

El tercer factor que debemos tener en cuenta es si las fichas que nos dan la victoria parecen ser de bajo riesgo para nuestros rivales. Si tenemos una espera huérfana en  y resulta que ya hemos descartado  es posible que nuestro oponente confíe en que  es un descarte seguro. Esto es lo que llamamos una trampa de *suiji*, que veremos más a fondo en el [capítulo 8](#).

Otro ejemplo es si alguien ha hecho un *kan* oculto de  cuando resulta que nuestra espera es de doble pareja entre  y otra ficha. Los oponentes, al ver que la ruta de la escalera 789 está cerrada, pueden pensar que  no presenta riesgo y servirnos puntos en bandeja.

Dicho esto, saber leer la mesa requiere cierta experiencia y es aún más difícil leer a los oponentes. Es mejor concentrarse en hacer progresar nuestra mano en vez de obsesionarse con leer los descartes. La idea simplemente es que una salida de doble pareja o de borde no es obligatoriamente un desastre. Podemos dar una regla general a este respecto.

Debemos declarar *riichi* cuando:

1. Haya tres o más fichas ganadoras aún sin jugar.
2. Nuestra espera sea una ficha terminal o de honor.

Si no se cumple ninguna de esas dos condiciones nos quedaremos en *damaten*.

7.3.2 - Ventaja clara al final de la partida

El segundo caso donde puede tener sentido quedarse al acecho sin hacer *riichi* es cuando vamos muy por delante y queremos terminar el lance o la partida rápidamente para mantenernos en cabeza. Esto es más relevante, obviamente, a medida que va terminando la ronda Sur de una partida. Pongamos que estamos en el último lance (*all last*) y las puntuaciones son:

Este (nosotros)	39000
Sur	22900
Oeste	13000
Norte	25100

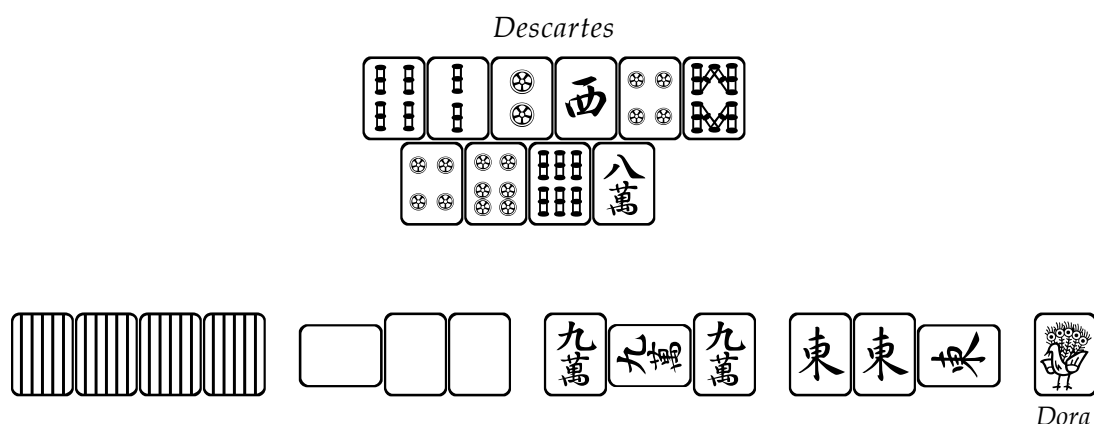
Estamos en buena posición porque el segundo jugador no podría ganarnos ni con un *tsumo* por valor *mangan*. Podemos asegurar la primera plaza incluso si Sur u Oeste nos sacuden con un *mangan*. Por contra, si hiciésemos *riichi* el jugador Norte sí podría alcanzarnos si le toca un *tsumo* con valor *mangan*: pasaría a conseguir 9000 puntos (contando nuestra apuesta de *riichi*), para llegar a los 34100 mientras que nosotros quedaríamos con 34000. El jugador Sur podría derrotarnos y llegar al primer puesto si nos hace un *ron* directo con valor *mangan*: llegaría a los 31900 puntos y nosotros nos quedaríamos en 30000.

En estos casos, aunque tengamos una mano lista y nuestra espera sea buena, conviene no cantar *riichi*. Para más detalles sobre qué hacer en el último lance recordando consultar el [capítulo 10](#).

7.3.3 - Fichas ganadoras descartadas por otros jugadores

La tercera ocasión en donde conviene mantenerse en *damaten* es cuando otro jugador ataca de manera evidente (p.ej. declarando *riichi*, haciendo un *pon* con 3 *dora*, o robando fichas para montar un *honitsu*) y una de nuestras fichas ganadoras está en su pila de descartes. Llamamos **fichas inmunes para un jugador** (*genbutsu*) tanto a las que están en los descartes de ese jugador como aquellas de las que ha pasado. Veremos esto en más detalle en el [capítulo 8](#).

Supongamos que el repartidor tiene la siguiente mano y descartes en Este-1.



Esta mano tiene un valor confirmado de 7700 puntos con los tres *han* visibles (el triplete de vientos Este da 2 *han* por viento de ronda y de asiento, más el trío de ) y dependiendo de las otras fichas podría llegar al *haneman* (18000 puntos) o *baiman* (24000)⁴. En esta situación todo el mundo va a estar pendiente de los descartes del repartidor, y harán bien en ello.

Supongamos que logramos preparar nuestra mano para *pinfu*, saliendo con . Siendo que  es una de las fichas inmunes del jugador. Este deberíamos quedarnos en *damaten*. Es probable que uno de los otros dos jugadores se retire de la mano y descarte solo las fichas *genbutsu* del repartidor para no llevarse un *ron*.

⁴ La mano tiene, además de lo que ya se ve, la posibilidad de lo siguiente: *toitōi*, dragones rojos y verdes, quizá un trío de uno y un par del otro (lo que junto con el trío de dragones blancos serían Dragones Chicos - *shousangen*), *honitsu*, Todo Terminales y Honores (*honroutou*), y obviamente es posible que también tenga el *dora*. Con una mano así el valor máximo posible es *sanbaiman* (36000 puntos).

Por otro lado, hay veces en las que alguien llama la atención por los motivos equivocados. Supongamos que un jugador ha descartado el *dora* y tiene estos robos:

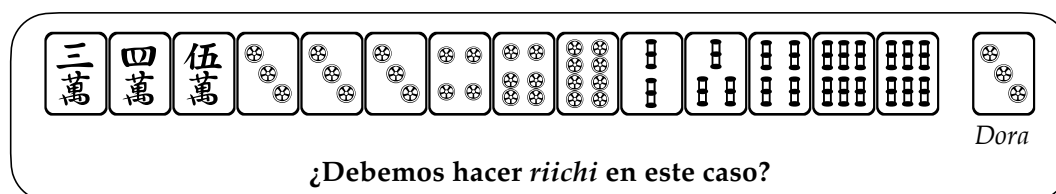


Con esta mano el jugador desde luego va a llamar la atención, pero por pardillo: esta mano no le importa a nadie ni va a hacer que nadie se retire del lance. Antes al contrario, lo correcto en este caso es cantar *riichi* aunque nuestras fichas ganadoras sean inmunes para este jugador, porque hay que castigar las malas jugadas como esta mano.

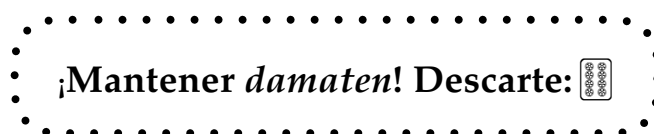
7.3.4 - Mano con alta puntuación

Si nuestra mano ya es muy valiosa sin *riichi* (mínimo de 7700 si jugamos con cinco rojos, y de 5200 si jugamos sin ellos) es mejor quedarse al acecho. Veamos un par de ejemplos.

MANO CON ALTA PUNTUACIÓN 1



Aquí conviene quedarse al acecho porque la mano es muy valiosa (4 *han* entre *tanyao* y los 3 *dora*) y la salida no es buena.



¿Por qué descartar [Red Dragon] si arrojar el [Green Dragon] daría una espera con trampa de *suji* ([Green Dragon])? Porque quitar el [Red Dragon] permite la posibilidad de mejorar las salidas de la mano.

pon, la mano sale con la proto bilateral marcada en verde justo a continuación:



y *fu* posibles.

MANO CON ALTA PUNTUACIÓN 2



¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Esta mano no tiene *yaku* así que sin un *riichi* no podremos hacer *ron*.

¡*Riichi* inmediato! Descarte: 

MANO CON ALTA PUNTUACIÓN 3

Dora

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Esta mano valdrá 7700 si ganamos con un (*tanyao* + *pinfu* + *sanshoku* = 4 *han* con 30 *fu*), pero solo 2000 con un (*tanyao* + *pinfu* = 2 *han* con 30 *fu*).

¡*Riichi* inmediato! Descarte:

MANO CON ALTA PUNTUACIÓN 4

Dora

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

Cuando tenemos una mano de alto valor es aceptable quedarse al acecho pero también lo es cantar *riichi*, sobre todo cuando la salida es buena. Con deshacerlos del tendremos una mano de 7700 puntos sin necesidad de *riichi*. Hemos postulado que es aceptable quedarse en *damaten*, pero ¿podría ser incluso mejor ir a la carga con un *riichi*?

Tanto hacer *riichi* como quedarse en *damaten* están justificados.

RIICHI O DAMATEN: MANOS VALIOSAS

Debemos declarar *riichi* cuando:

1. Estemos muy por detrás en puntos.
2. Tengamos una espera bilateral o mejor en el sexto turno o antes.
3. Tengamos una espera trilateral en el décimo turno o antes.

Si la mano tiene valor haneman o mayor, mantendremos el *damaten*.

7.3.5 - Múltiples formas de mejorar la mano

Es correcto mantenerse al acecho cuando hay *muchas* opciones de mejorar nuestra mano. Sin embargo, es raro que mantenerse en *damaten* merezca la pena incluso si hay algunas posibilidades para progresar.

MANTENER DAMATEN PARA MEJORAR LAS SALIDAS

Es aceptable no hacer *riichi* si se cumplen las dos condiciones:

1. Estamos aún a mitad del lance (octavo turno o anterior)
2. Hay 6 o más tipos de fichas que mejoran nuestras salidas o puntuaciones O BIEN hay un tipo de fichas que mejora nuestra puntuación en 3 *han* o más.

La posición *damaten* pierde atractivo a medida que va pasando el tiempo. Llegado el ecuador de la partida (el noveno turno, que es el punto intermedio de la segunda fila de descartes) es mejor cantar *riichi* aunque se cumpla la segunda condición: recordemos que la probabilidad de que nos toque una ficha específica es de 1 entre 34, con lo que si hay 4 fichas que pueden mejorar nuestra mano una de ellas tomará de media 8 turnos en salir.

Si decidimos no ir a por el *riichi* suele convenir dar un paso atrás y revertir la mano a 1 paso de estar lista. Como vimos en el [capítulo 3](#) una mano lista toma menos fichas que una a 1 paso. Veamos un ejemplo:



Cantar *riichi* descartando 伍萬 nos deja con una mano con *riichi* a secas con una espera pésima (espera encajada con ficha numerada central), así que deberíamos abstenernos. Si descartamos el 伍萬 la mano solo puede mejorar con 伍萬 o 伍萬. En el caso de que tengamos suerte y salga 伍萬 a lo máximo que aspiramos es a *riichi* + *pin-fu*, aunque la espera es buena.

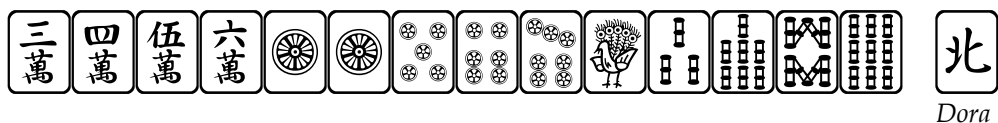
En este caso conviene deshacerse de 伍萬 y desandar 1 paso.



Esta mano es otro ejemplo de una **mano de oro a 1 paso**. Esta mano es muchísimo mejor que la mano en *tenpai* que nos daría descartar el . De hecho hay cuatro fichas distintas que nos permiten aumentar el valor de la mano en un mínimo de tres *han*.

- Si nos toca la ficha  la mano estará lista para *junchan* (Terminales En Cada Grupo) y *sanshoku*: esto es, *mangan* sin *riichi* y *haneman* con él. Aunque mantenerse al acecho es correcto, el hecho de haber descartado el  convierte nuestra salida () en una trampa *suji*, así que hacer *riichi* también vale.
- Si nos toca  la mano suma la posibilidad de *pinfu* a los *yaku* anteriores, lo que nos da un valor de *haneman* garantizado sin necesidad de hacer *riichi*. Igualmente podemos intentarlo: sería una pena ganar esta mano gigantesca con , que daría solamente *riichi* + *pinfu* pero hacerlo sin *riichi* es peor opción.
- Si nos toca  o  estamos listos para *pinfu* + *ittsu*, que dan 7700 puntos si hacemos *riichi*. Aquí no tiene sentido mantener el *damaten* así que toca dar la voz.

Veamos otro ejemplo menos exuberante:



Digamos que es el quinto turno del lance. La elección está entre descartar  para dejar la mano lista o arrojar  y quedarnos a 1 paso. Cualquiera de las dos opciones es correcta, pero existe una tercera vía que no debemos tomar bajo ningún concepto en este momento: descartar  sin declarar *riichi*. Si de acuerdo con lo que vemos sobre la mesa la salida encajada de  es suficientemente buena (esto es, si ninguna de las unidades de  está en los descartes pero los bambúes en general son abundantes en la mesa) haríamos un *riichi* de inmediato.

Por lo general esperar al acecho con una mano sin *yaku* alguno no es una buena idea: en este caso si arrojamus  no podemos ganar por *ron* y la mano solo mejora con un . En este momento de la mano no tiene sentido hacer esto, aunque si estamos ya terminando el lance y queremos evitar la penalización de *noten* la ecuación cambia.

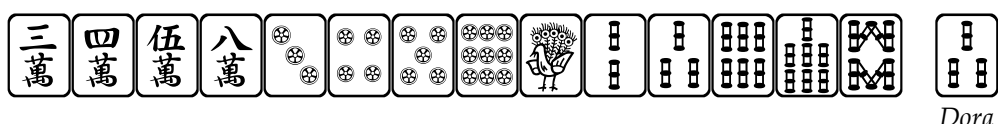
Si queremos aguardar y ver qué mejora nuestra mano nos desharíamos de  y volveríamos atrás, al estado *iishanten* (a un paso de *tenpai*). Si sale algo entre  (5 tipos – 15 fichas) tanto la salida como la puntuación mejoran, mientras que  (4 tipos – 11 piezas) al menos mejora la salida.

RIICHI O DAMATEN: MANOS SIN YAKU

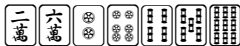
- Si vamos a dejar la mano lista, haremos *riichi*.
- Si no vamos a cantar *riichi* dejaremos la mano a 1 paso de estar lista.

Mantener *damaten* sin *yaku*

En ocasiones muy excepcionales puede convenir esperar al acecho con una mano en *tenpai* pero sin ningún *yaku*.



Esta mano tiene un *dora* y una espera huérfana ( o ). De acuerdo con el criterio de *riichi* que hemos visto al principio del capítulo deberíamos hacer *riichi*. De hecho si es el noveno turno o posterior igualmente debemos declararlo. No obstante, si todavía estamos en la primera fila de descartes (sexto turno o anterior) puede ser beneficioso descartar  o  para buscar esperas más propicias.

Si nos toca una pieza entre  (7 tipos – 21 fichas) tendremos una espera cuasi bilateral, y si sale algo entre  (7 tipos – 28 piezas) tendremos una escalera extendida. Con tantísimas opciones para mejorar nuestra mano (en total 14 tipos – 49 piezas) tiene sentido mantener el *damaten* aunque no tengamos *yaku* en la mano.

7.4 - Glosario

- ***Riichi* inmediato:** cuando cantamos *riichi* inmediatamente después de que nos toque una ficha que deja nuestra mano lista en vez de esperar un par de turnos. En la práctica todos los *riichi* deberían ser inmediatos.

- ***Damaten* o “al acecho”:** cuando no hacemos *riichi* pero tenemos una mano lista. En [la sección 3 de este capítulo](#) veremos los supuestos donde esto es válido.

- ***Damaten* sin *yaku*:** cuando tenemos una mano lista, pero no tenemos ningún *yaku* y no declaramos *riichi*. Hay pocas instancias donde esto se justifica.

- ***Genbutsu* o fichas inmunes para un jugador:** Son las fichas que no tienen ningún riesgo de que un jugador concreto nos haga *ron*, ya sea porque las descartó ese mismo jugador o porque otros las han descartado con éxito después de que ese jugador haya declarado *riichi*. Abundaremos en este tema en la sección 8.2.1.

Capítulo 8: Decisiones sobre la defensa

8.1 - ¿Atacar o retroceder?

Saber cuándo hay que atacar en un lance y cuándo toca retirarse es un aspecto estratégico crucial en el mahjong. Estas decisiones sobre si atacar o huir son mucho más complicadas que los criterios sobre si hacer *riichi* explicados en el capítulo anterior.

A la hora de definir las estrategias a seguir en este capítulo definiré primero un principio muy simple sobre cuándo debemos ir a la ofensiva o darnos a la fuga que está basado exclusivamente en lo que tengamos en la mano. Una vez entendida esa idea básica explicaré con más detalle **cómo** defender. Por último ilustraré algunas técnicas de defensa al final del capítulo.

8.1.1 - Máxima fundamental de la defensa

Existe una multitud de factores que pueden influir nuestra decisión de ir al ataque o mantenernos a la defensiva. Entre ellos se encuentra si nuestra mano está lista, el valor en puntos que pueda obtener, el valor potencial de las manos de los rivales, nuestra clasificación actual en la partida y la de los rivales...

Es imposible tener en cuenta todas estas variables y las que me dejo en el tintero en los pocos segundos que tenemos para decidir qué descartar. Por tanto, lo primero es presentar una regla general para tomar decisiones al respecto.

MÁXIMA FUNDAMENTAL DE LA DEFENSA

Si otro jugador tiene una mano lista,

Atacamos si nuestra mano cumple 2/3 condiciones:

1. Está lista;
2. Aspira a un puntaje elevado;
3. Tiene buenas salidas.

Huimos si nuestra mano cumple 2/3 condiciones:

1. Está a 1 paso o más lejos;
2. Aspira a una puntuación baja;
3. Tiene malas salidas.

8.1.2 - Averiguar si la mano del rival está lista

Lo primero y fundamental es si un rival tiene una mano en *tenpai*: si no es el caso podemos seguir tratando de llevar nuestra mano hacia delante. Tener la completa certeza de si un rival tiene su mano lista es complicado, así que no invertiremos mucho tiempo en indagar sobre si es el caso y ceñirnos a tres casos posibles

- a) El rival ha declarado *riichi*: podemos tener la certeza de que la mano de un rival que ha cantado *riichi* está lista. De hecho, en las partidas online no es posible hacerlo sin estar en *tenpai*. Veremos más sobre esto en la sección 8.3.
- b) El rival tiene la mano lista y ha robado: este es el caso más complejo, y lo veremos con más detalle en la sección 8.4.
- c) El rival está al acecho (*damaten*) con la mano lista: no consideraremos este caso.

Asumir que un rival nunca tiene una mano lista para ganar manteniéndose al acecho es técnicamente incorrecto: no obstante tomar este atajo está justificado porque es muy difícil saber si un rival tiene la mano preparada sin ver sus fichas. Además, el *riichi* es una herramienta tan poderosa que en la gran mayoría de casos, como vimos en el [capítulo 7](#), cantarlo siempre es mejor que mantener *damaten*. Un oponente no va a ganar una partida manteniéndose al acecho en todas las manos cuando deberían declarar *riichi*, y eso lo saben los rivales igual que nosotros.

8.1.3 - Condiciones para atacar/retirarse

Según la máxima que hemos visto arriba, incluso si sabemos que un rival tiene el arma cargada eso no quiere decir que debemos retirarnos de todos los lances en los que esto sucede. Hay que verificar si se cumplen las tres condiciones de arriba antes de decidir nuestras acciones.

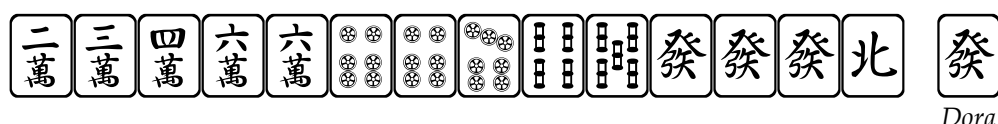
La primera condición es simple: existe una diferencia evidente entre estar en *tenpai* y estar a un paso o más. Si nuestra mano está a 1 paso las otras dos condiciones **deben** cumplirse antes de continuar a la carga en un lance.

La segunda condición también es simple: el umbral a partir del cual tiene sentido atacar con una mano es de 7700 puntos (4 *han* con 30 *fu*, 3 *han* con 60 *fu*). De

lo contrario la puntuación de la mano es demasiado baja, como vimos en el [capítulo 7, sección 3.4](#).

La tercera condición tiene ciertos matices que conviene revisar. Si nuestra mano está lista, como vimos en [la sección 3.1 del capítulo 7](#), podemos remitirnos a la clasificación de esperas: si una mano tiene salidas con un mínimo de 2 tipos-6 fichas, como las cuasi bilaterales o escaleras extendidas, entonces esas son válidas para seguir adelante. El resto de salidas (doble pareja, salida encajada, de borde o huérfana) no lo son.

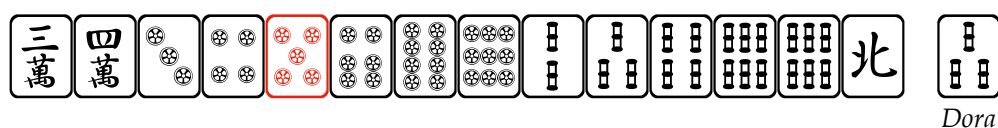
¿Qué pasa si nuestra mano está a 1 paso o más y queremos juzgar sus salidas en este caso? Aquí debemos buscar cuál es la **mejor** salida posible cuando la mano queda preparada de la **peor** forma posible. Un ejemplo será de ayuda aquí: supongamos que tenemos la mano a continuación y que un rival ha cantado *riichi*.



Esta mano no está lista pero en términos de puntos cumple el mínimo de 7700. Por tanto, nuestra elección la determinarán las salidas. En este caso resulta que esta es una mano ideal a 1 paso, así que siempre vamos a poder tener una salida bilateral. Por tanto, la **peor** forma en la que esta mano queda lista nos dará siempre una salida aceptable.

Si nos toca, o hacemos *pon* de  o , o si hacemos *chii* con -, siempre tendremos una salida bilateral -. Por contra si nos toca o hacemos *chii* en bambúes (-) siempre podemos elegir una espera final -. Por tanto, aquí podemos ir a muerte a tratar de ganar el lance (*zentsu* en japonés).

No obstante, no todas las manos a 1 paso con potencial para dar muchos puntos van a conseguir buenas salidas.



En este caso solo tendremos una espera bilateral si nos toca un .

En el caso de que nos toque , que es un escenario mucho más probable, tendremos una mano con una espera encajada. Esto es, la **mejor** salida de la mano en el **peor** escenario en el que la mano queda lista no es suficientemente buena, y si sabemos que un oponente está en *tenpai* deberíamos retirarnos en este caso.

Otro ejemplo sencillo es la mano de Siete Pares. Por definición esta mano tiene una espera huérfana (de las peores), así que si alguien declara *riichi* por regla general nos retiraremos de la mano si no estamos en *tenpai*, independientemente de la puntuación teórica que tenga la mano.

8.2 - Principios básicos de la defensa

Una vez hemos visto los criterios por los cuales nos guiamos para atacar o retroceder, queremos entender cómo retirarnos de la mano. Hay tres formas fundamentales de identificar descartes seguros.

8.2.1 - Fichas inmunes y otras fichas 100% seguras

En el capítulo anterior mencioné el concepto de fichas inmunes para un jugador (*genbutsu*). Estrictamente las fichas *genbutsu* para un jugador X son aquellas que X ha descartado. No obstante, si X ha cantado *riichi*, podemos decir que todas las fichas que otros jugadores han descartado a posteriori, y que X no ha utilizado para ganar, son también inmunes para X.

No obstante, la inmunidad al *ron* aplica solo para el jugador X, no para los otros dos rivales en la mesa¹. Hay tres tipos de fichas que son descartes 100% seguros frente a todos los rivales:

1. El último descarte del jugador anterior a nosotros;
2. El cuarto honor cuando ya no hay posibilidad de Trece Huérfanos;
3. Fichas **sin oportunidad posible**.

El primer escenario es claro. Debido a la regla de *furiten*, la ficha que el jugador a nuestra izquierda acaba de descartar es 100% segura. Lo es contra este jugador por formar parte de sus descartes, pero también lo es contra los otros dos: si la necesitan para completar su mano y no la han tomado (ya sea porque no han que-

¹ Si los tres rivales han descartado una pieza concreta esta es *genbutsu* para todos, claro.

rido o porque no tienen un *yaku*) la regla de *furiten* les impide tomar esa ficha hasta que les llegue el turno y se levante la prohibición temporal.

El segundo escenario también es simple. Supongamos que todos los  están visibles en la mesa, ya sea porque están en los descartes, en el indicador de *dora*, en nuestra mano, o robados por nosotros o por otro jugador. Esto significa que ningún oponente puede ganar con Trece Huérfanos salvo que descartemos . En esas situaciones, cualquier ficha de honor que sea el cuarto descarte es 100% seguro: esto es, descartar el cuarto  no tiene riesgo si vemos los otros tres sobre la mesa.

La tercera categoría requiere cierta explicación, y lo haremos con un ejemplo. Supongamos que las cuatro unidades de  y de  están ya visibles en la mesa, y también lo están tres . En este caso el cuarto  es un descarte 100% seguro de manera universal porque ningún rival puede usar ese  de palanca para generar un par, trío o escalera, y por tanto no podrá completar su mano.

No siempre va a ser posible encontrar descartes 100% seguros contra el jugador que ha declarado *riichi*, ni mucho menos contra los otros rivales. Sin embargo, existen dos técnicas que permiten identificar las fichas con menor grado de riesgo: intervalos de seguridad (*suji*) y diques (*kabe*). Veremos esas técnicas en las secciones a continuación.

8.2.2 - Intervalos de seguridad (*suji*)

Cuando alguien canta *riichi* lo más probable es que la mano tenga una salida bilateral. Si bien es cierto que los jugadores declaren *riichi* con salidas peores, de acuerdo con algunas estadísticas los jugadores buscan una salida bilateral o mejor en dos de cada tres ocasiones². En parte esto se explica porque los jugadores tienden a mantener el *damaten* si las salidas son malas. Otra razón es que los jugadores prefieren buscar bloques con esperas bilaterales para maximizar la toma de fichas.

La técnica de *suji* es una manera de contrarrestar el peligro de que nos canten *ron* en una salida bilateral. Definimos *suji* como el intervalo de tres fichas que corresponde a las fichas tomadas por una espera bilateral.

² Ver, por ejemplo, <https://osamuko.com/identifying-dangerous-suji/>

Por ejemplo, si tenemos una protoescalera bilateral   sus esperas son  y . Esta combinación de fichas es lo que llamamos un intervalo *suji* -. Cada palo numerado tiene seis intervalos, dando un total de 18 *suji* posibles. En las tablas inferiores los presentamos, junto con su funcionamiento en la práctica:

Tabla 8.1. Intervalos *suji*

<i>Suji</i>	Protoescalera
1-4	 
2-5	 
3-6	 
4-7	 
5-8	 
6-9	 

Tabla 8.2. Fichas *suji*

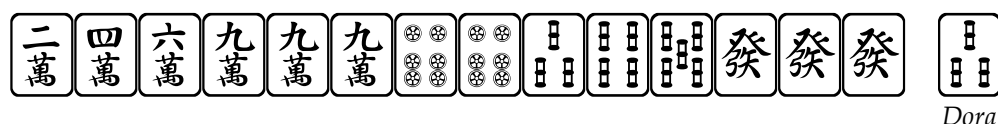
Si esta(s) ficha(s) está(n) en descartes...	Esto reduce el riesgo de la(s) ficha(s)...
	 
	 
	 
 	
 	
 	

Es importante mencionar que si bien un descarte del 4 de cifras hace del 1 una ficha *suji*, esto no aplica en sentido opuesto. Descartar un 1 no hace a un 4 más seguro por su cuenta: puede anular la posibilidad del intervalo 1-4, pero el 4-7 sigue siendo una posibilidad. Por tanto, para las fichas numeradas centrales 4, 5 y 6 es necesario que los dos extremos (1-7, 2-8, 3-9) estén fuera de juego antes de poder decir que son un descarte más seguro.

Trampa *suji*

Conviene recordar que la técnica *suji* funciona exclusivamente contra las esperas bilaterales. Dado que es común lanzar *riichi* con otras salidas no podemos confiar exclusivamente en ella. Cuando entre nuestras salidas se encuentra una ficha en el intervalo *suji* de otra que hayamos descartado (por ejemplo, descartamos  pero esperamos a ) decimos que nuestra espera es una trampa *suji*.

En el caso particular de que nuestra espera esté en el intervalo *suji* de la ficha que se ha descartado para cantar *riichi*, decimos es una **trampa *suji* inmediata**. Estas trampas son comunes por la prevalencia de las dobles protoescaleras encajadas (135, 246, 357, etc.). Veamos la mano a continuación:

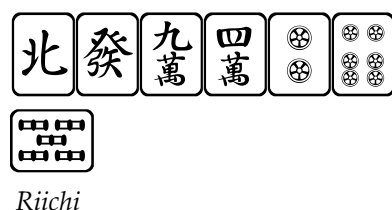


Si cantamos *riichi* descartando el 60,000, nuestra espera encajada es 30,000, que está en el intervalo *suji* de la ficha que acabamos de descartar. Esto constituye un ejemplo de trampa *suji* inmediata.

En general, la técnica de *suji* funciona mejor cuando los descartes se hacen en los primeros momentos del lance. Esto es, las fichas *suji* de los descartes iniciales suelen ser más seguras, mientras que las de los descartes tardíos tienen más riesgo.

Específicamente las fichas *suji* alrededor de aquella con la que se ha declarado *riichi* tienen el mismo riesgo que una ficha que no sea *suji*³.

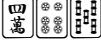
Supongamos que un rival canta *riichi* con estos descartes en el turno 7:

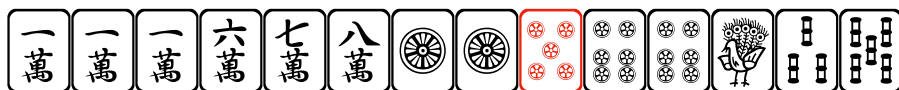


Entre estos descartes se encuentran tres fichas que generan intervalos *suji*:

1. un 40,000, que afecta a 10,000 y 70,000;
2. un 2,200 que afecta a 1,100 y 3,300;
3. un 3,300 que es el descarte hecho para el *riichi* y afecta a 2,200 y 4,400.

³ Puede surgir la duda si la técnica *suji* es fiable para los descartes que suceden **después** de que el rival haya cantado *riichi*. Existen desacuerdos entre los jugadores profesionales sobre si esas fichas tienen mayor o menor riesgo. Nanba Shibukawa, del club *NPM*, considera que las fichas *suji* de los descartes posteriores al *riichi* tienen más peligro, mientras que Nobuhiro Ishibashi, del club *Saikouisen*, opina todo lo contrario. En lo que sí están de acuerdo es en que las fichas *suji* respecto al descarte con el que se declaró *riichi* son de mayor riesgo. En el enlace adjuntado en la nota al pie anterior hay un análisis estadístico a este respecto.

Como hemos dicho antes,  y  no generan fichas *suji* de por sí. Dentro de las fichas , las de cifras parecen de bajo riesgo, pero las piezas dentro del intervalo del cinco de bambúes tienen más peligro. El motivo es que los rivales tenderán a mantener protoescaleras encajadas dobles como  o  hasta que su mano esté preparada. Veamos un ejemplo con la siguiente mano a 1 paso:



Nos desharíamos de  antes que de . Si nos sale - cantaremos *riichi*, creando una trampa de *suji* inmediata al descartar .

8.2.3 - Dique de fichas (*kabe*)

Otra técnica común para identificar fichas más seguras para descartar es el dique de fichas (*kabe*⁴). Si todas las unidades de una ficha numerada están visibles en la mesa, esto significa que no se pueden utilizar para crear escaleras usando esa ficha. Por ejemplo, si los cuatro  son visibles porque hayan sido descartados o robados, o porque se encuentren en nuestra mano o en el indicador de *dora*, esto quiere decir que no puede haber una protoescalera - y por tanto el intervalo *suji* - no está disponible, lo que hace de  un descarte más seguro que otros.

Fichas sin oportunidad

Cuando todas las unidades de una ficha son visibles decimos que no hay oportunidad con esa ficha: esto es, no hay posibilidad de que un oponente tenga una espera de *suji* que contenga la ficha visible. Como vimos ahora, el hecho de que los cuatro  sean visibles permite que no haya oportunidad para .

Si bien las fichas sin oportunidad son más seguras que una fuera del *suji*, esto no impide que nos puedan atacar con una espera doble o para un solo tipo de ficha. Otro aspecto interesante de las fichas sin oportunidad es que la reducción de riesgo que conllevan no requiere que sean *suji* de otra ficha. Esto es, si tenemos un dique de  esto implica que  es seguro sin que  haya de estar en los descartes.

⁴ N. del T.: *kabe* significa “muro”, pero dado que ese concepto ya se usa en el mahjong para otro elemento del juego prefiero utilizar “dique” habida cuenta del funcionamiento de esta técnica.

Esto no dice nada sobre el riesgo de la propia ficha , porque el *suji* - sigue vivo. Sin embargo, si tenemos un dique de  y además el  se encuentra entre los descartes del rival, podemos deducir que hay un menor riesgo si descartamos .

La tabla a continuación resume los diferentes diques de fichas y su capacidad para dejar otras fichas sin oportunidad. Cada dique permite reducir el riesgo de hasta dos tipos de fichas.

Tabla 8.3. Diques de fichas (*kabe*)

<i>Kabe</i>	Fichas seguras
	Ninguna
	
	 
	 
	 
	 
	 
	
	Ninguna

También conviene mencionar que los *kabe* pueden afectar a otras esperas que no estén en el *suji*. Por ejemplo, si hay un dique de  y otro de , una espera encajada de  es imposible por definición, con lo que el oponente puede tener o bien una espera doble o una huérfana.

Si además resulta que podemos ver tres unidades de , sabemos que la última pieza está completamente libre de riesgo, ya que no puede conformar ninguna pareja, trío o escalera.

Además de esto, los diques también nos indican que algunos *yaku* dejan de estar disponibles, lo que nos da pistas sobre el posible valor de las manos de nuestros rivales. Si podemos ver las cuatro unidades de  sabemos que ningún rival puede ganar con Escalera de 1 a 9 (*ittsu*) en el palo de cifras. Esto nos puede ayudar a decidir sobre otros descartes fuera del *suji*. Asumiendo lo anterior, si tenemos que descartar entre  y , ambas piezas no forman parte del *suji* pero la probabilidad de que nos canten *ron* con una mano potente es menor en el caso de tirar .

Igualmente este dique de  impide que se pueda hacer *sanshoku* con , , o . Esto es útil si tenemos que decidimos entre descartar otras fichas sin relación como  y . Si bien la probabilidad de que nos canten *ron* es la misma en los dos casos, desechar  probablemente resulte en un menor castigo en términos de puntos.

Una oportunidad

Cuando solo podemos ver tres de las cuatro fichas, tenemos un dique incompleto, lo que genera fichas con una oportunidad. Si bien las fichas con una oportunidad suelen ser menos riesgosas que las que están fuera de *suji*, no son igual de buenas que las fichas sin oportunidad. La confianza que debemos poner en estas fichas depende de dos factores.

En primer lugar, los diques incompletos son más efectivos en los primeros turnos de la partida, y van perdiendo eficacia más tarde. Supongamos que un rival canta *riichi* y tiene  en sus descartes. En ese caso es probable que los rivales descarten esa pieza y que generen un dique incompleto. Sin embargo, este dique no es muy sólido porque si los rivales del jugador que declaró *riichi* ya han arrojado sus fichas pero seguimos sin ver la cuarta unidad de  lo más probable es que la tenga quien cantó *riichi*. En este caso las fichas con una oportunidad presentan casi el mismo riesgo que las que están fuera de los *suji*.

Por otro lado, las fichas de una oportunidad son más fiables cuando el hecho de que son de una oportunidad es algo que solo conocemos nosotros, por tener un trío oculto o una pareja en nuestra mano. Los diques incompletos que se basen puramente en descartes sobre la mesa no son fiables, porque un rival declarará *riichi* en vez de mantenerse al acecho si ve que una de sus fichas ganadoras está en este estado, porque parece más segura que otras.

Si tenemos dos diques incompletos de fichas contiguas entre sí (二萬三萬 por ejemplo) decimos que son **fichas con una oportunidad condicionada**. Esto es así porque para poder hacer uso de la espera *suji* correspondiente (一萬四萬 en este caso) el rival necesita tener la cuarta copia de 二萬 y **también** la de 三萬, lo cual es muy raro. Por tanto, las fichas con una oportunidad condicionada resultan en descartes menos arriesgados que las fichas con una oportunidad.

SEGURIDAD DE DESCARTES SEGÚN EL KABE

Sin oportunidad > 1 oportunidad condicionada > 1 oportunidad.

Las fichas con 1 oportunidad son más peligrosas al final del lance.

Combinar *suji* y *kabe*

Si tenemos un dique de 2 y sabemos que el 7 está entre los descartes de un rival, no solamente descartamos que pueda usar la espera 1-4 sino que también podemos asumir que no va a por la 4-7, con lo que el 4 es un descarte sin riesgo. Combinar las dos técnicas durante una partida puede resultar difícil al comienzo, pero todo es cuestión de empezar y coger la costumbre.

8.2.4 - Clasificación de seguridad de los descartes

En base a lo que hemos aprendido hasta ahora podemos hacer una clasificación del riesgo de descarte de una ficha de la misma forma que si fuésemos una agencia crediticia (de AAA a D). El listado va, lógicamente, por orden creciente de riesgo de la ficha descartada

Tabla 8.4. Ranking de riesgo de descartes

Valoración	Tipo de ficha descartada
100% seguro	Fichas <i>genbutsu</i>
AAA	Última terminal <i>suji</i> Último honor
AA	Tercera terminal <i>suji</i> Tercer honor
AA-	Segunda terminal <i>suji</i>
A+	Segundo viento sin valor y Primera terminal <i>suji</i>
A	Segundo honor
BBB	4, 5, 6 en <i>suji</i> y Fichas sin oportunidad
BB+	2, 8 en <i>suji</i>
BB	3, 7 en <i>suji</i> y Fichas con oportunidad (al principio)
B	Primer honor
CC	Terminal fuera de <i>suji</i>
C	Fichas con oportunidad (al final)
DDD	2 y 8 fuera de <i>suji</i>
DD	3 y 7 fuera de <i>suji</i>
D	4, 5 o 6 fuera de <i>suji</i>

Dentro de la misma letra no hay demasiadas diferencias. Los descartes AAA pasan a ser 100% seguros desde el momento que Trece Huérfanos no se puede completar por existir un dique de alguna otra ficha terminal o de honor.

La diferencia de versatilidad de las fichas numeradas determina su riesgo de descarte. Los 4, 5 u 6 fuera de *suji* son los descartes más arriesgados porque pueden activar dos tipos de salidas *suji* distintas (1-4 y 4-7; 2-5 y 5-8; 3-6 y 6-9). 3 y 7 pueden activar una espera al borde mientras que 2 y 8 no. Las fichas terminales no se ven afectadas por una espera encajada o al borde. Por último, las fichas 4, 5 y 6 en *suji* tienen algo menos de riesgo porque no suelen verse involucradas con esperas dobles (*shanpon*) o huérfanas (*tanki*).

8.3 - Defenderse del *riichi*

En base a lo que hemos visto podemos resumir la defensa contra el *riichi* de un rival de la siguiente manera:

PASOS DE DEFENSA CONTRA UN *RIICHI* AJENO

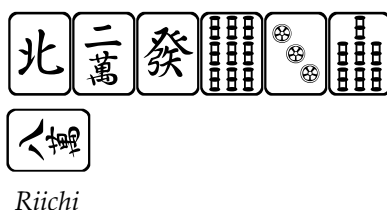
- Descartar fichas de grado D solo si la mano está lista, tiene buena salida y aspira a conseguir una puntuación elevada.
- Descartar fichas de grado C si estamos a 1 paso del *tenpai*. Solo descartamos fichas de grado D si aspiramos a *mangan* o más.
- Descartar fichas de grado B o mejor si estamos a 2 pasos del *tenpai*.
- Si nada de lo anterior aplica, debemos abortar la mano (*betaori*)

8.3.1 - Defenderse si no hay opciones claras

Cuando no tenemos fichas evidentemente seguras podemos tratar de usar los siguientes patrones y hacer los descartes menos peligrosos que tengamos a mano.

- Parejas y tríos: si tenemos esos patrones y estamos en retirada es buena idea usar estos patrones. Si logramos pasar una de las fichas, tenemos garantizado que el siguiente turno tampoco nos castigará el jugador que cantó *riichi*.
- Evitar castigos severos: si nos deshacemos de fichas terminales no vamos a caer en una mano con Todo Simples, por ejemplo. Por otro lado, cuando la ficha *dora* es una de un palo numerado conviene guardarse tanto el propio *dora* como su indicador o cualquier otra ficha cercana.
- Fichas lejanas a los primeros descartes: las fichas lejanas a las desechadas en los primeros turnos suelen tener menos riesgo⁵.

Observemos el siguiente *riichi*:



⁵ N. del T.: Este concepto se denomina sakigiri.

El oponente botó  en el segundo turno, lo cual es muy temprano en la partida. Esto sugiere que es improbable que esté buscando una espera *suji* -. Si tuviese un bloque    es probable que lo hubiera conservado para quitarse de otra pieza. Obviamente esto no es una idea 100% exacta, pero si comparamos  y  en este ejemplo, la segunda pieza es probablemente menos arriesgada.

8.3.2 - Factores misceláneos

Hay otros factores que queremos tener en cuenta a la hora de decidir si retirarnos del lance o no, y cómo de defensivos tenemos que ser.

Posición en la partida

Cuando vamos por delante debemos ser más conservadores y cuando vamos por detrás más agresivos, sobre todo llegada la ronda Sur de una partida.

Turno

Podemos ser más alegres en los primeros turnos, mientras que en los últimos turnos lo mejor es ir echando balones fuera. Pongamos que un oponente declara *riichi* en el tercer turno y estamos a un paso de tener la mano lista (*iishanten*). Tenemos unos 15 turnos o así para preparar la mano, así que tiene sentido seguir encaminando nuestra mano hacia el *riichi*. Por contra, si el oponente lo declara en el turno decimoquinto y seguimos *iishanten* no vamos a tener muchas oportunidades de completar la mano así que deberíamos evitar descartes arriesgados.

Además, en los primeros turnos todavía hay muchos intervalos *suji* vivos, con lo que es menos probable pisar la trampa de un rival. Supongamos que un rival declara *riichi* en el cuarto turno con los siguientes descartes sobre la mesa:

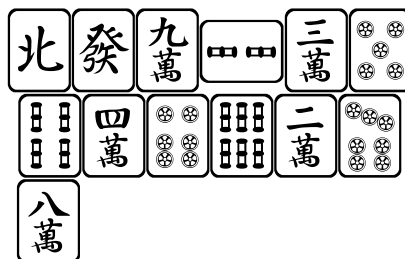


Riichi

De momento solo dos intervalos *suji* están fuera de juego en base a los descartes (- y -), con lo que quedan dieciséis vivos. Supongamos que quere-

mos descartar . Si el rival tuviese una salida bilateral la probabilidad condicionada de que se la diésemos arrojando esa ficha concreta es de $\frac{1}{16}$ en este momento⁶.

Por contra, a medida que el lance progresa la cantidad de *suji* activos se reduce, con lo que cada vez es más peligroso descartar una ficha fuera de *suji*. Supongamos que la mano sigue y que los descartes del jugador que ha hecho *riichi* lucen así:



Con estos descartes la gran mayoría de *suji* ya no entran en consideración, y quedan dos sin probar, concretamente - y -. Si el rival tiene una mano con salida bilateral la probabilidad de que  sea la ficha ganadora puede llegar al 50%. Está claro que hay que andar con más cautela al final del lance.

Estilo de juego del rival

Si conocemos el estilo del jugador al que nos estamos enfrentando conviene tenerlo en cuenta. Por ejemplo, si está apegado a la vieja escuela de cantar *riichi* solamente cuando tiene una salida de buena calidad probablemente será más fácil defenderse usando la técnica *suji*.

Por contra, si el jugador conoce la estrategia moderna del *riichi* como se describió en el capítulo anterior, es más difícil deducir si tiene una salida buena o no porque existe mayor incentivo a cantar *riichi* aunque la salida sea pobre. En ese caso la técnica *suji* tiene una utilidad limitada.

⁶ Dado que el jugador que ha cantado *riichi* puede no estar buscando una salida bilateral, la probabilidad conjunta de que la salida lo sea y además que la mano salga con  es incluso menor que esa cifra. La probabilidad total de que el jugador espere a  es algo mayor que esa probabilidad conjunta debido a que son posibles las salidas de doble pareja y la huérfana.

8.4 - Defensa contra manos abiertas

8.4.1 - Estimar si la mano abierta de un rival está preparada

Para defendernos de un rival que ha robado fichas es necesario saber si su mano está lista o no. En este caso, como en otros, usaremos criterios simples pero eficaces que nos permitirán llegar a la conclusión correcta en la gran mayoría de ocasiones.

TENPAI DE UN RIVAL CON MANO ABIERTA

Suponemos que un rival está en tenpai si:

- Ha robado fichas tres o más veces;
- Parece buscar una mano de palo único pero empieza a descartar del palo que está acumulando;
- Descarta de forma continuada la misma ficha que le ha tocado (*tsumogiri*).

8.4.2 - Estimar el valor de una mano abierta

El siguiente punto a tener en cuenta es qué valor tiene la mano del oponente. Si bien es prácticamente imposible inferir el valor de una mano cuando el rival ha hecho *riichi* y no muestra robo alguno, si ha robado fichas podemos hacer una estimación razonable. En el caso de que la mano del rival sea simplemente un trío de fichas con valor o un *tanyao* sin más *han* no es preciso andar con cautela.

Manos con *dora*

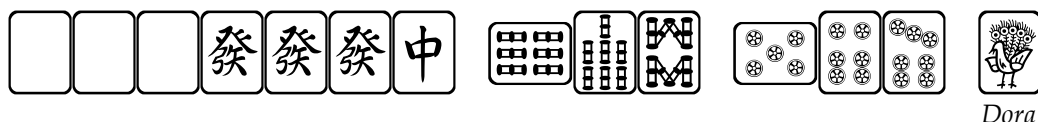
Un ejemplo evidente de mano valiosa es una que incluye fichas *dora*. Si vemos un trío de fichas *dora* probablemente estemos ante una mano de 4 *han* o más.

Si jugamos con cincos rojos la mano de un rival puede cebarse con bastante facilidad, como veremos en el ejemplo a continuación. Supongamos que el repartidor tiene estos robos en el lance Este-17.



⁷ N. del T.: el orden de los robos siempre se despliega de derecha a izquierda: el primer robo está al extremo derecho, el segundo a la izquierda del primero, y así sucesivamente.

Es cierto que hay posibilidad de Dragones Chicos (*shousangen*):



Sin embargo, una simple ojeada a los descartes bastará para comprobar qué honores siguen en juego y desmentir esta hipótesis.

8.4.3 - Identificar descartes peligrosos frente a manos abiertas

No podremos ganar ningún lance si nos retiramos de la mano cada vez que un rival hace un robo. Salvo que haya evidencia de que la mano es de cierta entidad (por ejemplo, el rival ha robado tres tríos de honores) lo mejor es no escapar del lance sino tratar de hacer descartes con el menor riesgo posible. Por tanto, interesa poder identificar cuáles serían esos descartes.

Veamos la mano siguiente:



El oponente parece estar apuntando a un *toitoi*: en caso de que no fuese así podríamos seguir atacando porque la mano solo presenta un triplete de dragones. En el caso de que sea el caso que esté yendo a por *toitoi*, las técnicas de *suji* y *kabe* no nos sirven de nada porque están diseñadas para contrarrestar las posibilidades del rival de hacer **escaleras**.

En este caso los descartes más arriesgados serían los descartes ciegos: esto es, deshacernos de piezas que no podemos ver ni en nuestra mano ni en las pilas de descartes de los jugadores: esto es especialmente cierto en el caso de los honores. También cabe mencionar que, dado que puede ser que la espera sea huérfana, todos los honores antes del cuarto presentan alto riesgo.

Consideremos otro ejemplo:



En una situación como esta una posibilidad es que el rival tenga una salida *shanpon* (doble pareja) con fichas con valor por un lado y *dora* por otro, tal que así.

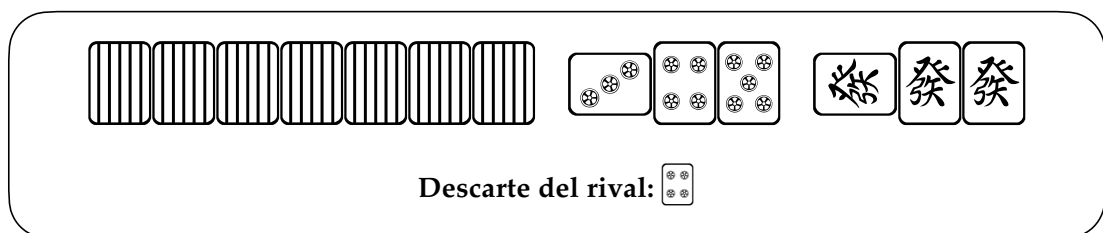


Si conocemos al oponente y sabemos que normalmente es conservador debe haber un incentivo importante, tal como dos *dora*, para que haya robado una proto bilateral en primer lugar.

8.4.4 - Descartes frente al *chii* de un rival con mano abierta

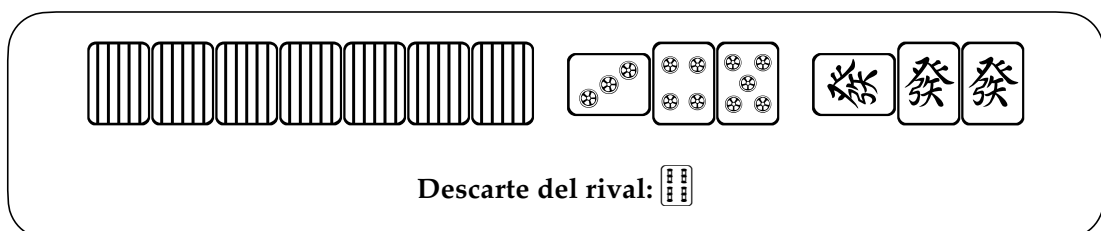
A veces podemos identificar qué fichas tienen más o menos riesgo si prestamos atención a lo que un oponente desechó tras su último robo. Podemos identificar tres casuísticas distintas.

CASO 1: DESCARTE CON EL MISMO PALO



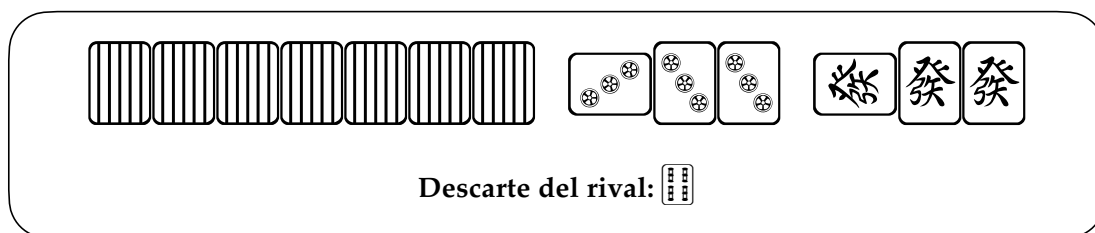
En este caso, es dudoso que el oponente esté esperando a una pieza alrededor de 千, con lo que otras piezas del palo de círculos como 一萬, 二萬, 三萬, 四萬, 五萬, 六萬, 七萬, 八萬, 九萬 son buenas opciones de descarte.

CASO 2: DESCARTE CON UN PALO DISTINTO AL DEL *CHII*



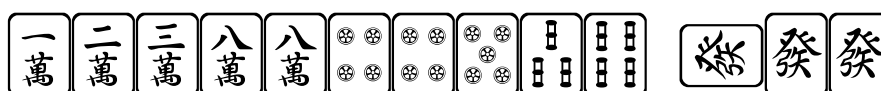
Al contrario del caso 1, el rival probablemente esté esperando a un descarte cercano a la ficha que ha descartado. Los intervalos *suji* 千-一萬 y 一萬-二萬 son los más peligrosos, y también existe la posibilidad de una salida encajada con 一萬.

CASO 3: DESCARTE CON UN PON



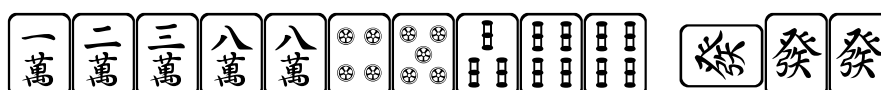
En este caso la salida de la mano del rival puede estar en cualquier palo: no tenemos forma de saber qué fichas son más o menos seguras.

¿En qué basamos estas diferencias? La idea es asumir que el rival tiene una mano a 1 paso de cierta calidad antes de robar el último *chii* o *pon*. En el caso 1 el jugador rival tendría la siguiente mano ideal a un paso antes de robar el último *chii*:



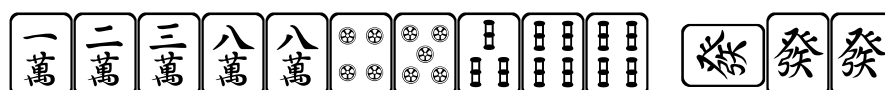
Después de robar para *chii* con el , nuestro rival descarta , indicando que las fichas alrededor de ese descarte tienen un riesgo menor.

Por contra, la mano del Caso 2 también es ideal a 1 paso, pero luce levemente distinta:



Después de robar para *chii* con , el rival descarta y esto significa que las fichas alrededor de esa son más peligrosas. En este caso la salida está en el intervalo *suji* - . Si el bloque fuese , la salida sería el *suji* - . Si en lugar de eso el bloque fuese la espera encajada es como explicamos antes.

Por último, para el caso 3 podemos asumir que la mano ideal a un paso luce tal que así:



Tras haber cantado *pon* con el tercer el rival descarta , con lo que la espera no está relacionada con esa pieza. Nótese que si el rival declara *chii* robando con esta mano y se deshace de , ahora son las fichas alrededor de ese descarte las que presentan más riesgo igual que vimos en el Caso 2.

De la misma forma, si el rival roba  para *chii* y descarta , las fichas alrededor de ese descarte son más seguras como en el Caso 1. Podemos resumir esto en el siguiente cuadro.

TENPAI DE UN RIVAL CON MANO ABIERTA

Si el rival hace *chii* con un palo concreto y descarta:

- Una ficha del mismo palo: las fichas alrededor de ese descarte son más seguras;
- Una ficha de otro palo: las fichas alrededor de ese descarte son menos seguras.

Si el rival hace *pon*, no podemos deducir nada sobre la salida que busca con su mano.

8.5 - Glosario

- **Ir a muerte** (*zentsu*): tratar por todos los medios de obtener la victoria en un lance, incluso aunque un rival ya haya declarado *riichi*.

- **Abortar la mano** (*betaori*): lo contrario del *zentsu*, descartar con el único fin de no entregar la ficha ganadora, a costa de cualquier grupo que tengamos formado en la mano.

- **Suji**: intervalo de tres fichas que corresponde a la salida bilateral de una mano. Los intervalos *suji* son 1-4, 2-5, 3-6, 4-7, 5-8 y 6-9. Ver sección 2.2.

- **Ficha suji**: la que se revela como más segura cuando una ficha concreta está entre las fichas inmunes para un rival (*genbutsu*). Esto es, si 4 está entre los descartes, las fichas 1 y 7 son las fichas *suji* resultantes, y son más seguras con respecto a una mano con espera bilateral.

- **Trampa suji**: cuando la salida de una mano es una ficha *suji*. Al no poder ser bilateral, la salida puede ser de doble pareja, encajada, de borde o huérfana.

- **Dique** (*kabe*, literalmente “pared”): se forma cuando podemos ver tres o cuatro unidades de una pieza concreta. Cuando todas las unidades de la ficha son visibles hablamos de un dique completo y decimos que esa ficha no tiene oportunidad, mientras que si solo hay tres unidades visibles decimos que hay un dique incompleto y que esa es una ficha con una oportunidad.

- **Ficha sin oportunidad**: la afectada por un dique completo. Se dice que no hay oportunidad de incluir esa ficha en una protoescalera.

- **Ficha con una oportunidad**: la afectada por un dique incompleto de tres fichas. Hay una oportunidad de que un rival tenga una proto con esa ficha.

Capítulo 9: Decisiones sobre los robos

9.1 - ¿Robar o no robar?

Las decisiones en torno a los robos (declarar *pon*, *chii* o algunos *kan*) dependen de una serie de variables. Los criterios básicos para tomar estas decisiones se pueden resumir en el siguiente cuadro.

CUÁNDO NO ROBAR

No hay que robar fichas cuando:

1. La mano tenga poco valor y esté lejos del *tenpai*;
2. El robo reduzca claramente el valor de la mano.

Analizaremos cada uno de estos casos, además de las situaciones excepcionales en las que aun si las dos circunstancias se dan es razonable robar piezas.

En este capítulo asumo que el reglamento con el que jugamos permite usar *tanyao* tras haber hecho robos. La EMA no permitía esto hasta 2016, pero el reglamento actual sí autoriza a usar este *yaku* con la mano expuesta. En todas las manos asumiremos que somos el jugador Sur en el sexto turno del lance Este-1.

9.1.1 - Caso 1: mano lenta y de poco valor

Robar fichas es aceptable cuando nuestra mano tiene mucho valor o cuando hacerlo acelera la mano. Robar con una mano lenta y pobre es el segundo pecado cardinal del mahjong, igual que estar *damaten* sin una justificación como las del [capítulo 7](#).

Decimos que una mano es **lenta** cuando después del robo se queda a 2 pasos o más de estar lista (esto es, antes del robo estaba a 3 pasos o más) y además la espera es mala. Veamos algunos ejemplos.

Dora

Descarte del rival a la izquierda:

三萬 伍萬 七萬                    <

Descarte del rival a la izquierda:

 一萬
Dora

Descarte del rival a la izquierda: 

Igualmente aquí sí hacemos *pon* y descartamos el . La mano es poco valiosa y estará a dos pasos una vez robemos, pero las esperas de los dos bloques restantes son bilaterales con lo que podremos acabarla rápido. Si esperamos ganar un lance rápidamente es aceptable robar incluso con una mano de escasa cuantía.

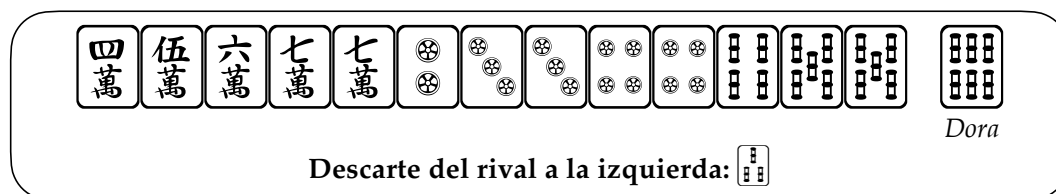
1° CRITERIO DE ROBO DE FICHAS

No robar con una mano lenta y de poco valor.

9.1.2 - Caso 2: reducción del valor de la mano

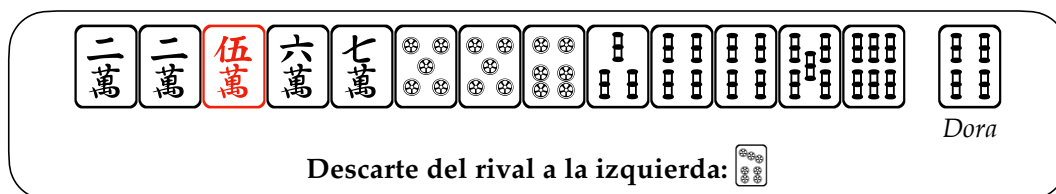
Deberíamos abstenernos de robar fichas cuando esto reduzca de forma significativa el valor de la mano. El caso más claro es que no debemos robar cuando el valor de una mano descienda desde 7700 (4 *han* con 30 *fu*) o más a 2000 (2 *han* con 30 *fu*) o menos¹.

OTRA MANO RÁPIDA Y DE POCO VALOR



No deberíamos robar en este caso al menos hasta el decimotercer turno o así (la tercera fila de descartes). Si bien cantar *chii* con el descarte del rival nos dejará en *tenpai* con una buena salida el valor de la mano pasa a ser de 1000 puntos, mientras que si mantenemos la mano cerrada y logramos algo que nos dé *riichi* podríamos llegar a *mangan* con *ron* (*riichi* + *tanyao* + *pinfu* + *iipeikou* + *dora* = 5 *han*) o *haneman* con *tsumo*.

MANO RÁPIDA Y VALIOSA



Cantar *chii* con  tiene sentido aquí, porque nos deja con una buena salida y con una puntuación elevada (7700). Es cierto que la mano puede ser incluso más

¹ Si el valor de la mano se reduce de *haneman* a *mangan* o de *baiman* a *haneman* entonces robar sí es aceptable, porque una mano con *mangan* es suficientemente potente por su cuenta.

valiosa si mantenemos la mano sin abrir, pero 7700 puntos ya es una suma considerable. A partir del cuarto *han* un *han* adicional no va a mejorar tanto el valor de la mano. Por tanto, deberíamos cantar *chii* y robar  sobre todo a partir de la mitad del lance (novenio turno).

2° CRITERIO DE ROBO DE FICHAS

No robar si esto reduce mucho el valor de la mano.

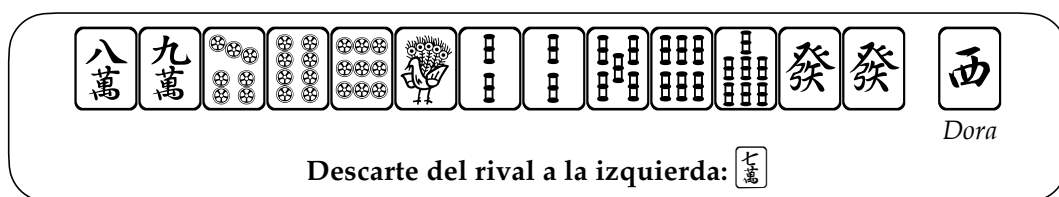
9.2 - Ejemplos de elecciones de robo

En esta sección consideraremos algunos ejemplos de situaciones de robo. En algunos casos estableceremos excepciones a los dos criterios principales mencionados arriba. En estos casos podríamos robar incluso aunque se cumplan las dos condiciones mencionadas al principio.

9.2.1 - Quitar esperas malas de la mano

Uno de los propósitos de robar fichas es deshacernos de esperas de escasa calidad para aumentar la velocidad a la que preparamos la mano. Si tenemos la posibilidad de quitarnos de encima un bloque de fichas con una espera mediocre tiene sentido hacerlo. Para ser más claros: si haciendo *chii* podemos completar una protoescalera encajada o una de borde y dejar la mano lista, deberíamos robar la ficha. Veamos una mano de ejemplo.

QUITAR MALAS ESPERAS



Deberíamos hacer *chii* con esa ficha y descartar . Es cierto que con esta mano solo podemos ganar con  y conseguiremos nada más que 1000 puntos. Sin embargo, la realidad es que el valor de la mano no es muy alto de todos modos. Si nos tocara  sin tener que robar y hacemos *riichi* el valor de la mano es de 2600 si ganamos con el tercer dragón y de 1300 si lo hacemos con .

Hay que tener en cuenta que ganar un lance con una mano de poca entidad no es algo que carezca de propósito: nuestra victoria anula la posibilidad de que otros rivales ganen, potencialmente con manos de mucho mayor valor. Uno no quiere malgastar una mano de valor *mangan* robando para llevarse mil puntos, pero la mano de arriba nunca iba a llegar al *mangan* de todas formas. Además, dado que la toma de fichas es muy baja (4 tipos – 12 fichas, 七萬 四萬 三萬 發) la posibilidad de preparar la mano sin robar tampoco era muy prometedora.

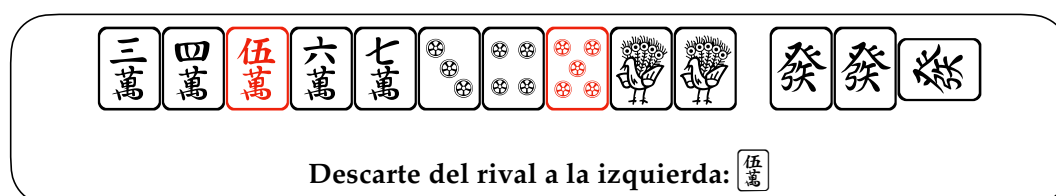
3° CRITERIO DE ROBO DE FICHAS

Si un robo nos permite quitar una espera deficiente y dejar la mano lista, conviene llevarlo a cabo.

9.2.2 - Mejorar las salidas de una mano

A veces puede tener sentido robar incluso si nuestra mano está lista, siempre que esto mejore o bien las salidas de la mano o bien la puntuación. Incluso puede ser que queramos robar para llevar una mano que está a 1 paso con una mala espera hacia un bloque con una espera mejor, aunque siga a 1 paso de estar lista.

MEJORAR LA SALIDA DE LA MANO



La mano ya está lista, y sale con 三萬. Sin embargo, aquí tiene sentido hacer *chii* y descartar 二萬, para que nos quede una salida bilateral 三萬 – 六萬. A la hora de robar conviene, como hemos mencionado, ver qué podemos hacer para mejorar las salidas o la puntuación de la mano. Aquí nos vale hacer *chii* con cualquiera de las fichas en 伍萬 – 八萬 para pasar de una salida encajada a una bilateral.

9.2.3 - Confirmar *yaku*

Normalmente nos gustaría sacarnos de encima una espera mediocre para dejarnos una mejor como la salida final de la mano. Sin embargo, en ocasiones que-

remos robar para finalizar el bloque que tiene la espera mejor, dado que tenemos la intención de confirmar un *yaku* al que estamos aspirando.

CONFIRMAR YAKU 1



Declarar *chii* permite completar una espera bilateral en esta mano, dejando la mano a un paso de estar lista y con dos esperas: una de borde y otra bilateral. Esto es aceptable porque haber confirmado el bloque [tres flores] permite confirmar el *ittsu*. Dado que ese *yaku* solo podía completarse usando el [tres flores], en la práctica la proto bilateral [tres flores] funcionaba como una de borde, ya que para progresar la mano no admitía [tres flores]. Por tanto, este *chii* con [tres flores] equivale a deshacerse de una espera mala².

CONFIRMAR YAKU 2



Si hacemos *pon* de [tres flores] y descartamos el [tres flores] la mano está lista: sin embargo, solo obtendríamos 1300 puntos en caso de ganar el lance. En lugar de aspirar a esa magra recompensa lo deseable es descartar [tres flores] y quedarnos a 1 paso de *honitsu*.



Con esta mano podemos hacer *pon* de Sur o *chii* en cualquiera de las posibles combinaciones de las fichas de círculos para aspirar a obtener 5200 puntos o más.

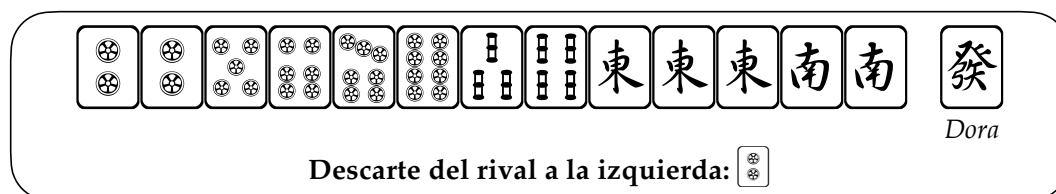
9.2.4 - Robar con un trío oculto de honores con valor

Hay situaciones en las que robar con una mano lenta y de poco valor puede ser aceptable. Recordemos que una razón por la que normalmente no merece la pena es que robar nos deja sin fichas de descarte seguro.

² En este caso debemos descartar el [tres flores], no el [tres flores]. Si nos tocara [tres flores] nos deshazaríamos de [tres flores].

Si por el motivo que sea tenemos una abundancia de dichos descartes podemos permitírnos cantar *chii* o *pon* incluso con una mano poco dada a ello.

CONFIRMAR YAKU 3



Esta mano es, como describimos arriba, lenta y de poco valor. Incluso si cantamos *chii* en este caso la mano seguirá a 1 paso del *tenpai* y tiene una salida de borde [ficha de bambú 1]. No obstante, la mano presenta un trió de [ficha de bambú 1] que podemos utilizar como descartes seguros en caso de que un rival anuncie un *riichi*.

Aquí robar permite mejorar la mano, aunque estamos limitados a las fichas [ficha de bambú 1]. Cantar *chii* con [ficha de bambú 1] o *pon* con [ficha de bambú 1] no permite progresar la mano ni en pasos, ni en esperas ni en puntuación, así que no tiene sentido hacerlo.

4° CRITERIO DE ROBO DE FICHAS

Podemos robar con una mano lenta y de poca cuantía cuando tengamos un trió oculto de honores con valor.

9.2.5 - Más motivos para robar con manos lentas y de poco valor

Hay algunas circunstancias en las que es razonable cantar robos con manos lentas y de escasa cuantía.

- Vamos por delante y estamos en el último lance: en este caso nos importa poco el valor de la mano que tengamos. Nuestro interés es acabar lo antes posible, con lo que nos da igual si tenemos 1000 puntos con tal de consolidar el primer puesto³.
- Hay dos o más apuestas de *riichi* sobre la mesa: cualquier mano ganada en esta circunstancia garantiza un mínimo de 3000 puntos, dado que a los 1000 que ganemos nosotros les juntamos los 1000 de cada apuesta de *riichi*. Esto puede incrementar si hay *honba* (bis) ya que cada bis son 300 puntos más. En este caso una mano con un bis llega a 3300 puntos, que es casi igual a una de 3900.

³ N. del T.: dependiendo del reglamento las partidas pueden no acabar si el líder gana el último lance (agariyame). Eso vale en partidas online de Tenhou o Mahjong Soul, pero no en torneos competitivos.

- Vamos perdiendo y somos el repartidor: en esta circunstancia queremos cantar *riichi* lo antes posible para retrasar el ataque de los rivales. Sin embargo, si el *riichi* no va a suceder en el tiempo que queremos, podemos tratar de robar alguna pieza con el mismo propósito.

9.3 - Declarar *kan*

Hay tres formas de hacer *kan*:

1. Con 4 fichas que hemos obtenido sin robar (***kan oculto***, *ankan*);
2. Robar la 4ª ficha cuando tenemos 3 en la mano (***kan abierto***, *daiminkan*);
3. Tras robar para un *pon*, obteniendo la cuarta ficha y agregándola al *pon* (***kan agregado***, *kakan*).

Veremos los criterios sobre cada tipo de *kan* en las siguientes secciones.

9.3.1 - *Kan oculto*

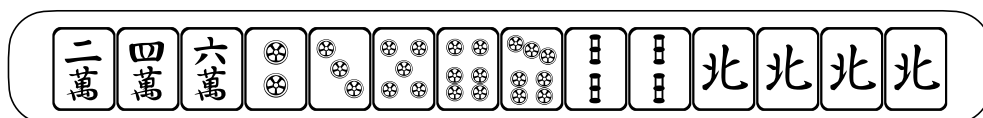
Los *kan* ocultos nos permiten conseguir una ficha adicional, lo cual puede ser ventajoso al final de una partida. Además nos dan más posibilidades de conseguir *dora* adicionales, y desde luego permiten cebar los *fu* presentes en una mano.

Sin embargo, existe una serie de condiciones que la mano debe presentar para justificar hacerlo. Si estamos muy por detrás y necesitamos puntos un *kan* oculto nos puede dar más *dora*, más *fu*, o ambas cosas, lo cual puede ser importante al final de la partida.

También tenemos que tener en cuenta nuestra distancia al *tenpai*: si lo hacemos con la mano a dos pasos de estar preparada todos los bloques restantes deben tener una buena espera. Si estamos a un paso necesitamos como mínimo que uno de los bloques la tenga.

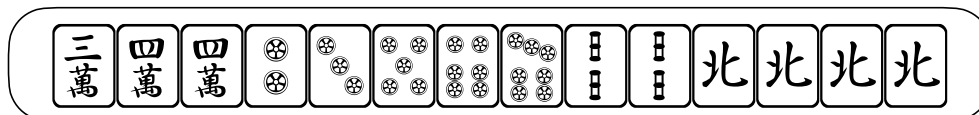
Veamos cinco ejemplos distintos, asumiendo que el *dora* es 西 en todos ellos.

KAN OCULTO 1



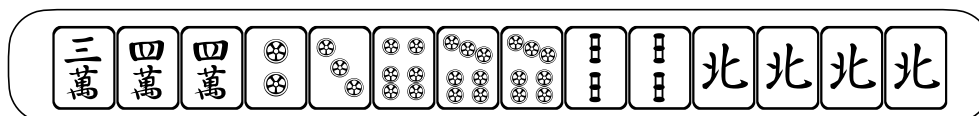
Esta mano está a 1 paso de distancia. Uno de los bloques tiene una buena espera bilateral, mientras que el otro tiene una espera encajada. Con este tipo de mano podemos hacer *kan*.

KAN OCULTO 2



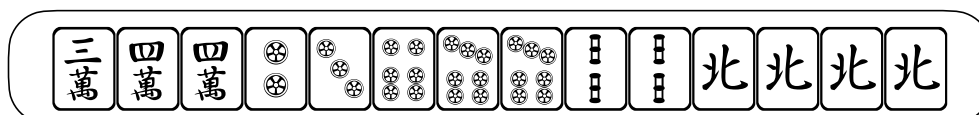
Esta es una mano ideal a 1 paso, con lo que podemos cantar *kan*.

KAN OCULTO 3



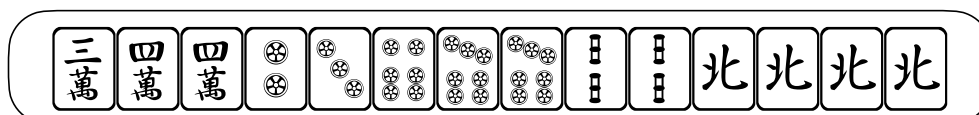
Esta es una mano ideal a 2 pasos. Declaramos *kan* igual que antes.

KAN OCULTO 4



Esta mano resulta estar a 1 paso de distancia, pero todos los bloques restantes presentan malas esperas. No deberíamos hacer *kan* en este caso.

KAN OCULTO 5



Esta mano está a 2 pasos y tiene una mala espera. Normalmente no haríamos *kan*. Sin embargo, si estamos en Sur-4 a 2000 puntos de la victoria sí merece la pena. Con un *kan* oculto de honores garantizamos un mínimo de 60 *fu*, con lo que un solo *han* vale 2000 puntos.

Cuándo no hacer un *kan* oculto

Hacer un *kan* oculto puede tener algunas repercusiones negativas para nosotros: con un *kan*, sobre todo de honores, es probable que sacrifiquemos al menos algunas de nuestras fichas menos arriesgadas para descartar, y el nuevo *dora* que genera un *kan* podría beneficiar a un oponente en vez de a nosotros.

En general deberíamos abstenernos si el hacer un *kan* sacrifica algunos *yaku*, si una de las fichas del cuarteto podría funcionar como una pieza flotante para ge-

nerar otro bloque de fichas, o si nuestra mano está cerca de estar lista para Siete Pa-
res.

KAN OCULTO - CUESTIÓN 1



Si hacemos *kan* la mano estará a 1 paso y las esperas son bastante razonables. De hecho hay hasta 13 tipos de fichas diferentes que pueden dejar la mano lista (y con algo de suerte nos puede tocar una de ellas cuando tomemos una tras hacer el *kan* (la ficha *rinshan*). No obstante, la mano resultante si hacemos *riichi* solo tendría un *han*, potencialmente dos con *tanyao*, y posiblemente tendría una espera muy mala.

Si elegimos no cantar *kan* y nos deshacemos del podríamos tratar uno de los como una ficha suelta con la posibilidad de generar una proto bilateral. De hecho la mano quedaría lista con salida bilateral si nos toca una pieza entre . Si además tocase un o un , podemos aspirar a un *sanshoku* de 456.

Por contra, el *kan* impide que la mano pueda tomar gran parte de las fichas de cifras () que podrían dejar la mano preparada. Por eso en este caso conviene no pedir *kan* y descartar el . Si luego nos toca una ficha de círculos que deja la mano lista podríamos cantar el *kan* ahí.

KAN OCULTO - CUESTIÓN 2



Si cantamos *kan* renunciamos al *pinfu*. Ítem más, si nos toca alguna de las fichas que complete una de las esperas bilaterales nos encontraríamos con una mano lista, pero con espera huérfana y sin *yaku*. Lo mejor es deshacerse de una de las unidades de . Si nos tocase una de esas piezas que completa una espera bilateral descartaríamos otro y apuntaríamos a *pinfu*.

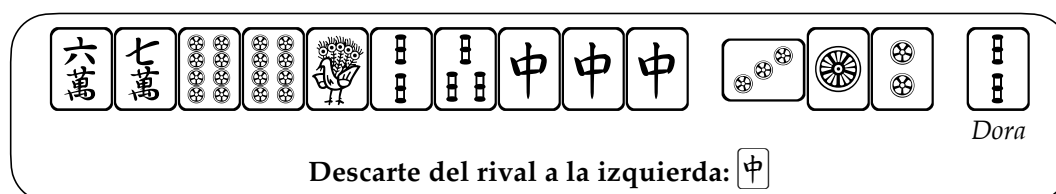
CRITERIOS DEL KAN OCULTO

1. Para que un *kan* oculto valga la pena la mano debe estar próxima a estar lista.
2. Hay ocasiones donde incluso si la mano está lista o cerca de estarlo debemos inhibirnos.

9.3.2 - *Kan* abierto

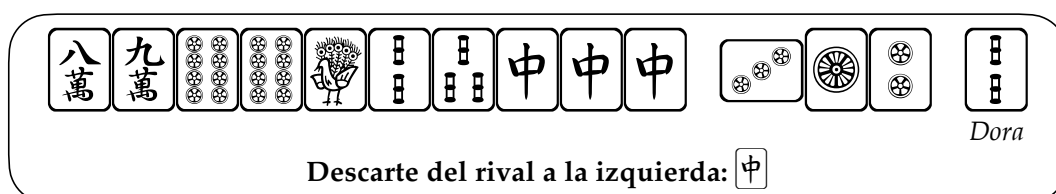
En el caso del *kan* abierto las condiciones para llevarlo a cabo son más estrictas que en el caso del *kan* oculto. Los escenarios donde tiene sentido son los siguientes: si vamos perdiendo por mucho, si necesitamos más *dora* o *fu* para mejorar nuestra posición, y sobre todo si la mano está preparada, tiene una buena espera, y el valor de la mano ganadora oscila entre 2000 y 5200 puntos.

KAN ABIERTO - CUESTIÓN 1



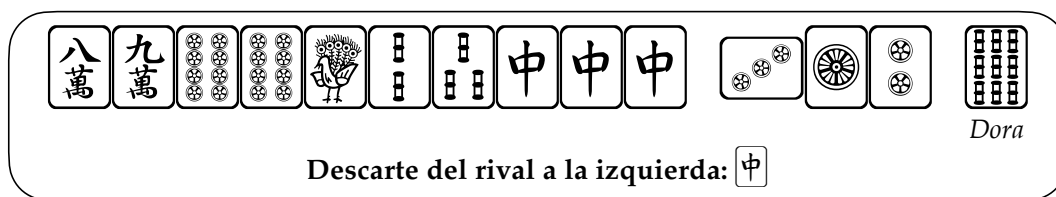
Esta mano presenta una buena espera y tiene un mínimo de 2000 puntos. Por tanto, aquí merece la pena robar para *kan*. Si alguna de las piezas en nuestra mano se convierte en el *dora* el valor en puntos aumenta a 5200.

KAN ABIERTO - CUESTIÓN 2



Esta mano es casi idéntica a la anterior, pero la espera en el palo de cifras es mucho peor. En esta circunstancia no debemos hacer *kan*.

KAN ABIERTO - CUESTIÓN 3



Aquí la mano tiene un valor de 1000 puntos con una espera decente. En este caso hacer el *kan* no compensa, porque incluso aunque una de nuestras fichas se convirtiese en *dora* el valor de la mano solamente subiría de 1000 a 2600 puntos.

9.3.3 - Kan agregado

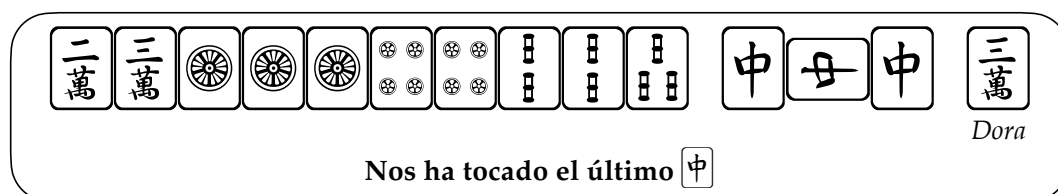
Si robamos para un trío y luego obtenemos la cuarta ficha podemos agregarla a dicho trío para montar un cuarteto abierto. Esta acción es menos arriesgada que el *kan* abierto porque sacrificamos menos fichas de seguridad, pero no es tan segura como el *kan* oculto.

Tanto el *kan* abierto como el agregado dan a los rivales la oportunidad de un *yaku* llamado *chankan* (Saqueo del *kan*) si la ficha a la que estamos haciendo *kan* es la última que necesitan para completar su mano, mientras que el *kan* oculto no genera esa oportunidad salvo que el rival esté esperando a la última ficha para completar Trece Huérfanos.

Por tanto, las condiciones para declarar *kan* agregado son más estrictas que en el *kan* oculto pero menos que en el *kan* abierto.

Aparte de en las situaciones donde estamos en clara desventaja y/o necesitamos de manera urgente *dora* y *fu* para mejorar nuestra posición en la partida, el *kan* agregado tiene sentido cuando la mano está a 1 paso de estar lista o mejor, y presenta 2 *han* en la mano o más. También puede ayudarnos si estamos a 1 paso o mejor y quedan pocos turnos para obtener fichas.

KAN AGREGADO - CUESTIÓN 1



Esta mano está en *iishanten* y tiene una buena salida. Es razonable hacer *kan*.

KAN AGREGADO - CUESTIÓN 2



Aquí tenemos tres *han* y las esperas son buenas, pero la mano está a 2 pasos de estar lista. Por tanto, no debemos hacer *kan* en este caso.

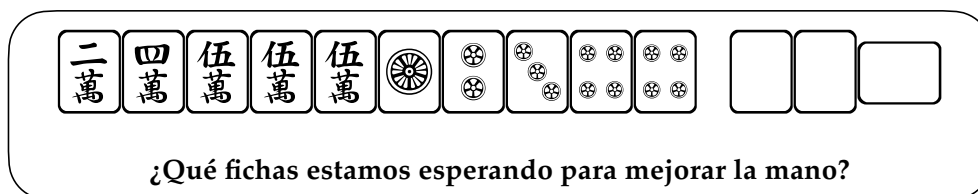
9.4 - Consejos adicionales para los robos

9.4.1 - Anticipar las decisiones

Cuando cantamos *pon* tenemos que decir esa palabra de forma inmediata. No vale decir “espera” y tomar la decisión entonces, porque perderemos la ocasión de cantar *pon* si el siguiente jugador ya ha tomado su ficha o si otro jugador ha cantado *chii* antes que nosotros⁴. Esto significa que debemos saber qué ficha vamos a robar antes de que aparezca en el tablero.

Por tanto, debemos tener siempre en mente qué fichas van a mejorar nuestras salidas o puntuación para poder robarlas si es necesario. Veamos esta mano.

ANTICIPACIÓN



Como podemos ver la mano está en *tenpai* y sale con , pero existen formas adicionales de mejorar la puntuación y/o las esperas de la mano. Si hacemos un *pon* de y descartamos tenemos una espera trilateral irregular con - y . Si tuviésemos la fortuna de poder robar u obtener el cinco rojo podríamos descartar y mejorar la espera a una bilateral - .

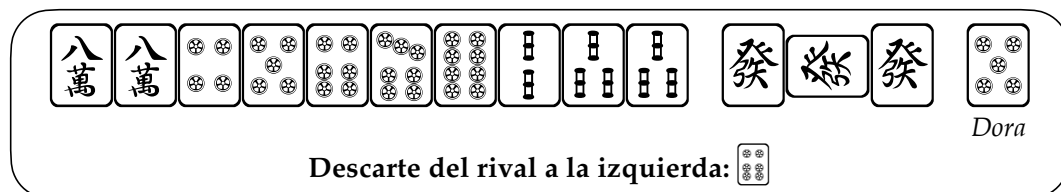
Del mismo modo es importante saber no solamente qué ficha queremos tomar con un *chii* o un *pon*, sino también de qué ficha nos queremos deshacer. Si no tenemos claro qué queremos descartar tras un robo lo mejor es no realizarlo.

⁴ Un *pon* o *kan* tienen prioridad sobre un *chii*, pero solamente si las voces se dieron a la vez. Si el *chii* se canta mucho antes del *pon* la primera voz tiene preferencia.

9.4.2 - Tener en cuenta el *dora*

Debemos tener en cuenta cómo utilizar las fichas *dora* cuando robamos. Veamos un ejemplo.

UTILIZAR EL *DORA*



Desde luego es correcto cantar *chii* con el descarte del rival para dejar la mano lista. La pregunta es: ¿qué protoescalera usamos para completar el bloque, 6000 o 6000? Podemos comparar las manos resultantes en ambos casos.

- 1.
- 2.

La mano 1 puede aceptar otro *dora*: esto es, si nos toca el *dora* 6000 podemos descartar 6000 y aumentar la puntuación de la mano de 2000 a 3900 puntos⁵. Con la segunda mano si nos toca un segundo *dora* tendremos que descartarlo para mantener la mano lista. Esto podría ser incluso más doloroso en este caso si resulta ser un cinco rojo 5000 ya que renunciar a él sería desperdiciar no 1, sino 2 *han*.

Además, es mejor hacer *chii* con desde una perspectiva de defensa. Es mejor tener que descartar 6000 frente al *riichi* de un rival que un 6000. Como vimos en el capítulo anterior, un 6000 puede verse afectado por dos intervalos *suji* (6000-6000 y 6000-6000) mientras que el 6000 solamente se ve afectado por el *suji* 6000-6000.

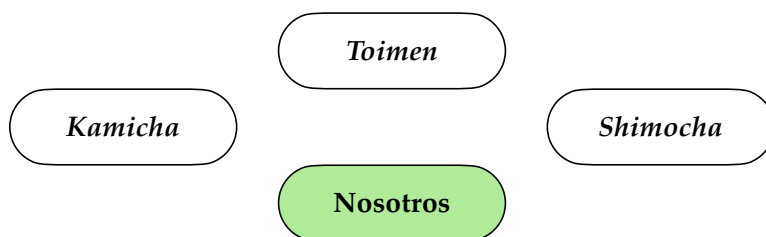
Además, incluso si efectivamente el rival canta *ron* contra nosotros con 6000, la puntuación de la mano de media será inferior a si descartamos el 6000. La excepción

⁵ N. del T.: conviene recordar que en este caso nos tiene que salir la ficha 6000 a nosotros, porque no está permitido hacer *chii* si la ficha que descartamos también completa la escalera (*kuikae*). En los clientes online directamente no se nos permitiría descartar 6000 si cantásemos el *chii*, y en los torneos el castigo sería una mano muerta (esto es, no podríamos ganar aunque tuviésemos *yaku*).

es si tenemos la mala suerte de entregarle el 8 que necesita para finalizar una mano con *sanshoku* 678, pero eso es un caso raro.

9.4.3 - Tener en cuenta el orden de asientos

Cada vez que tomamos un *pon* o *kan* del jugador de enfrente (*toimen*), saltamos el turno del jugador a la izquierda (*kamicha*). Del mismo modo si tomamos una ficha del jugador de la derecha (*shimocha*) saltamos al jugador enfrente de nosotros.



En ambos casos el jugador a la derecha tendrá una oportunidad adicional de tomar una ficha con respecto a los otros jugadores, con lo que hacer *pon* o *kan* repetidamente beneficia al jugador de la derecha y perjudica al que está enfrente y al de la izquierda. Es buena idea tener esto en mente de cara a hacer robos, sobre todo cuando el beneficio de cantar *pon* o *chii* es marginal en términos de eficiencia.

Por ejemplo, si somos el jugador Norte no deberíamos robar agresivamente porque esto beneficia al jugador Este. Del mismo modo, si tenemos el asiento Sur deberíamos priorizar los robos al jugador enfrente de nosotros antes que al jugador a nuestra izquierda (Este) para hostigar al repartidor en la medida de lo posible. Del mismo modo si hay alguien que está muy por delante deberíamos tratar de evitar robar. Por contra, si el que va por delante es el jugador a nuestra izquierda podemos tratar de penalizarle haciendo robos de forma más seguida.

En base a la misma idea no queremos que el jugador a nuestra derecha cante *pon* sobre las fichas del jugador a nuestra izquierda. Esto significa que si queremos descartar algo que sospechamos que podría interesar al jugador a nuestra derecha debemos hacerlo lo antes posible. Supongamos que ocupamos el asiento Este y tenemos tres vientos sin valor (南西北) en el primer turno. ¿Cuál botamos primero?

En este caso deberíamos descartar primero el Sur. Si el jugador Sur logra completar un *pon* con nuestro descarte eso es mejor que si lo hace con un *pon* al jugador Norte.

De hecho si descartamos  primero hay una probabilidad relativamente alta de que alguien siga nuestro ejemplo, imposibilitando que el jugador Sur logre un par de fichas de su viento y reclame la tercera con un *pon*.

ROBAR SEGÚN EL ASIENTO QUE OCUPAMOS

- 1. Si el jugador a nuestra derecha es el repartidor o va primero, deberíamos evitar hacer *pon*.**
- 2. A la hora de descartar vientos sin valor debemos empezar con el viento del jugador a la derecha y seguir con el del jugador que está enfrente.**

Capítulo 10: Apuntes de estrategia general

La misión de cada jugador en una partida de mahjong es ganarla, o quedar en la mejor posición posible. No niego que ganar con una mano de altísimo valor con *yaku* poco comunes es una experiencia llena de gozo, pero debemos tener en cuenta que ganar un lance es solamente un medio para llegar al fin. A veces dar a un rival la ficha ganadora (si la mano es de poco valor) puede ayudarnos en el propósito de ganar la partida. En este último capítulo veremos ideas estratégicas para mejorar nuestra posición al final de la partida.

10.1 - Qué hacer en Sur 4

En el [capítulo 1](#) describimos el sistema *uma* por el cual los jugadores obtienen puntos o penalizaciones adicionales en base a qué posición ocupan. El reglamento EMA asigna 15000 puntos al ganador, 5000 al jugador que quedó en segundo puesto, -5000 al tercero y -15000 al farolillo rojo. La existencia de este sistema indica que es más importante quedar en buena posición que ganar una o dos manos en la partida.

Supongamos que vamos en cuarto lugar en Sur-4, y que el jugador en tercer lugar nos lleva 1800 puntos. Conseguir 1000 puntos en este caso no cambia mucho (salvo que sea por *ron* a ese jugador), pero con un *han* más logramos 2000 puntos. Si ganamos con 2000 puntos no solamente conseguimos eso, sino que logramos un “bonus” adicional de 10000 puntos con respecto a la posición que ocupábamos antes de Sur-4. Esto es porque en vez de restársenos 15000 puntos solamente perdemos 5000. Por tanto, esa mano de 2000 puntos tiene el efecto equivalente a ganar Sur-3 con un *haneman*.

En esta situación tenemos que evaluar el equilibrio entre la puntuación de la mano y la velocidad a la que podemos dejarla lista de forma diferente. En la situación anterior, entre una mano con buena salida y 1000 puntos o una con mala salida y 2000 puntos optaremos por la segunda, porque de nuevo estamos comparando una mano de 1000 puntos contra un *haneman* (virtual). De la misma forma si la elec-

ción es entre una mano con dos *han* y buena salida y otra con tres *han* y salida huérfana optaremos por la primera opción. Los 1900 puntos extra no compensan reducir las probabilidades de victoria.

Imaginemos que en esta partida el repartidor está en tercer lugar. Esto nos da una manera alternativa de mejorar nuestra posición. Si alguien que no sea el repartidor consigue un *mangan* con *tsumo* entonces el repartidor le dará 4000 puntos, mientras que nosotros solo tenemos que pagar 2000. Esto nos permitiría a nosotros superar al jugador que reparte, obteniendo así el “bonus” de 10000 puntos. En puntos reales la mano ha costado 2000 puntos, pero teniendo en cuenta el *uma* es como si hubiésemos ganado con *mangan*.

Supongamos además que el jugador en segundo lugar es el que está a nuestra derecha, y está a 10 mil puntos del primero. Con eso basta un *mangan* con *tsumo* para ganar, así que querrá atacar con eso. Si vemos que obviamente está buscando algún tipo de mano de palo único (*honitsu* o *chinitsu*) podemos tratar de cebar su mano con fichas del palo que está recolectando para ayudarle a tenerla lista¹.

Dicho esto, tratar de asistir a otros jugadores es el último recurso. En lo que debemos centrarnos es en tratar de construir una mano ganadora con la suficiente puntuación para escalar posiciones en la partida, que es lo que vamos a ver ahora.

10.1.1 - Mejorar la posición mediante *ron/tsumo*

Como vimos en el ejemplo de la sección anterior es importante ser muy consciente de la posición que ocupamos una vez llegado el último lance. Si estamos por delante, la prioridad absoluta es mantenernos en cabeza: si vamos por detrás hay que tratar de ascender todo lo posible.

La primera tarea que tenemos **antes** de que este lance comience es saber qué puntuación tenemos y qué diferencia llevamos con el resto de jugadores. En una partida real los jugadores cuentan sus puntos antes de empezar el último lance: en una partida en línea podemos ver nuestro puntaje y el de los demás en cualquier momento en Tenhou manteniendo el cursor sobre el indicador central.

¹ Obviamente la “ayuda” debe estar limitada al punto de que ese jugador esté en *tenpai*. Hay que tener cuidado de no recibir un *ron* con la misma mano que hemos ayudado a montar.

Una vez comprobadas las diferencias de puntos tenemos que ver qué puntaje tiene que tener nuestra mano para mejorar nuestra posición. Cuando no estamos en primera posición debemos calcularlo para tres posibilidades: un *ron* a un jugador que no sea el que perseguimos, una victoria por *tsumo*, y un *ron* contra el jugador delante de nosotros (***ron de impacto directo***).

La primera posibilidad es que ganemos haciendo *ron* contra un jugador que no sea el que queramos adelantar. Supongamos que vamos segundos y el rival objetivo está a 3400 puntos. Entonces conseguir una mano con 3 *han* y 30 *fu*, que nos proporciona 3900, es suficiente. Dado que no necesitamos 40 *fu* podemos robar las fichas necesarias para conseguir el objetivo.

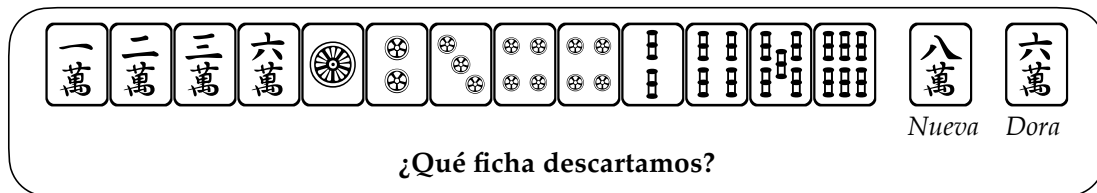
La segunda opción es ganar por *tsumo*. Supongamos que estamos en segundo lugar y que el líder (que no reparte) tiene 9500 puntos más. Sabemos entonces que un *tsumo* por valor de *mangan* nos vale para ganar, ya que se nos suman 8000 puntos y se le restan 2000 al rival, induciendo con ello una diferencia de 10000 puntos que supera a los 9500 de renta que tenía el rival. Por tanto, nos interesa ganar con *mangan*, ya sea por *tsumo* o bien haciendo *ron* al jugador en cabeza.

La tercera opción es un *ron* directo contra el jugador al que queremos superar. Supongamos de nuevo que vamos segundos, y que el jugador en cabeza nos saca 15200 puntos. Incluso un *tsumo* con *haneman* no es suficiente en este caso: necesitaremos hacerle un impacto directo al líder por valor de *mangan*. Dado que en ese caso nosotros conseguimos 8000 puntos y el líder pierde 8000, inducimos una diferencia de 16000 puntos que nos permite superar al rival y ganar la partida.

Dentro de las tres posibilidades debemos centrarnos en el *ron* a un rival no directo. Aunque es la que requiere tener la mano más cargada de puntos también es la posibilidad más realista: el jugador rival hará lo que sea por no recibir un impacto directo así que a la hora de tomar decisiones sobre los puntos que necesitamos no debemos fiarnos de que podamos propinar dicho impacto.

Con esto en mente, veamos una mano de ejemplo. En este caso somos el jugador Norte en el sexto turno del último lance, y vamos segundos por detrás del jugador que ahora es Sur, que nos saca 5100 puntos de ventaja.

SUR 4 - EJERCICIO 1



Si nos quedamos con  y descartamos  tenemos la mano lista y podríamos hacer *riichi*. No obstante esto no sería lo ideal: el valor de la mano en caso de ganar el lance es de 2600 (2 *han*, 40 *fu*). Ganar por *ron* contra el tercer o el cuarto jugador no nos permitiría subir de posición salvo que logremos bonus adicionales como *ippatsu* o *ura dora*. El *tsumo* tampoco nos serviría porque conseguiríamos una puntuación de 1000-2000 (3 *han*, 30 *fu*), induciendo una diferencia de puntos de 5000. Con esto tampoco nos da para escalar al primer puesto.

En este caso deberíamos tratar de mantener la mano a 1 paso desechando el . Si nos toca o podremos apuntar a *riichi* + *sanshoku* que nos dará 5200 puntos (3 *han*, 40 *fu*) como mínimo. Esto significa que ahora sí podemos lograr ganar independientemente de a quién le hagamos *ron*. Por otro lado si nos sale o estaremos en disposición de ganar también, ya que tendríamos *riichi* + *pinfu* + *dora*. Ya sea que ganemos con *tsumo* o con *ippatsu ron* bastará para ganar².

10.1.2 - Diferencia de puntos inducida por *tsumo*

Puede ser complicado estimar correctamente las diferencias inducidas cuando ganamos por *tsumo*. Supongamos que somos el jugador Norte, en segunda posición, y llega el último lance. Nos separan 6300 puntos del líder, que ocupa el asiento Oeste. ¿Bastará hacer *tsumo* con una mano con 3 *han* y 30 *fu* para ganar? ¿Hará falta una de 3 *han* y 40 *fu* (o 4 *han* y 20 *fu*)?

Para calcular la diferencia inducida por *tsumo* debemos sumar los puntos que nosotros ganamos y que nuestro rival pierde. En este caso particular la diferen-

² Al haber descartado  si cantamos *riichi* con  entraremos en *furiten*, pero lo haremos igual.

cia inducida por 3 *han* y 30 *fu* es de 4000 puntos (los que ganamos) + 1000 (los que Oeste pierde) = 5000 puntos, que no son suficientes para ganar. Por contra, la diferencia inducida por 3 *han* y 40 *fu* es de 5200 (nuestros) + 1300 (que pierde el rival) = 6500 puntos, que sí darían para superar al contrincante.

Hacer estos cálculos para cada posible valor de la mano sería tremendamente tedioso. Lo más fácil será memorizar las diferencias de puntos inducidas para los casos más representativos, de forma que liberemos espacio mental para centrarnos en cosas más importantes durante la partida. Las tablas a continuación incluyen un resumen de las diferencias de puntos inducidas para manos de *mangan* o más, y para los casos de 30, 40 (20) y 50 (25) *fu*. En cada tabla se muestra la diferencia inducida a un jugador normal y a un jugador repartidor. Dado que en caso de *tsumo* el repartidor paga más que los demás si no es el ganador las diferencias inducidas a ese jugador son mayores. Cabe recordar que por cada *honba* (contador de bis) se aumenta la diferencia inducida en 400 puntos (300 nuestros + 100 que paga el rival).

Las cuatro primeras tablas asumen que no somos el jugador que reparte. Por regla general si somos el jugador Este y ganamos un lance Sur-4 la partida continúa. Sin embargo, en los casos en los que haya una regla de bancarrota (que es habitual online) o un límite de tiempo (habitual en torneos de juego real) puede ser que la partida termine tras una victoria, y entonces si somos el jugador repartidor debemos considerar si esa victoria mejora nuestra posición. Por tanto también incluiré la tabla de diferencias inducidas cuando somos repartidores.

Como es muy común llegar a un final de partida con diferencias relativamente exiguas entre jugadores considero que es mucho más importante aprenderse de memoria estas tablas a continuación que no algunas de las que hemos visto en las puntuaciones, como el caso de cuando tenemos 70 *fu* que es muy poco común.

Tablas de diferencias inducidas para los *fu* más comunes

Tabla 10.1. *Mangan* y más

Tsumo	No dador	Dador
<i>mangan</i>	10000	12000
<i>haneman</i>	15000	18000
<i>baiman</i>	20000	24000
<i>sanbaiman</i>	30000	36000
<i>yakuman</i>	40000	48000

Tabla 10.2. 30 *fu*

Tsumo	No dador	Dador
300-500	1400	1600
500-1000	2500	3000
1000-2000	5000	6000
2000-3900	9900	11800

Tabla 10.3. 50 (25) *fu*

Tsumo	No dador	Dador
400-800	2000	2400
800-1600	4000	4800
1600-3200	8000	9600

Tabla 10.4. 40 (20) *fu*

Tsumo	No dador	Dador
400-700	1900	2200
700-1300	3400	4000
1300-2600	6500	7800

Ejemplos

Pongamos ahora un ejemplo para ilustrar esto teniendo en cuenta las tablas de arriba. Supongamos que somos el jugador Norte en el sexto turno del último lance. Vamos segundos y el jugador en cabeza (Sur) va 3300 puntos por delante.

SUR 4 - EJERCICIO 2

一萬

一萬

伍萬

七萬

八萬































Veamos un ejemplo un poco más complejo que requiere tener en cuenta los *fu*. Supongamos que somos el jugador Norte en el sexto turno del último lance. Vamos en segunda posición a 4700 puntos del líder, que es el repartidor en este lance. ¿Qué necesitamos para mejorar nuestra posición en esta mano?

 ¿Con qué ficha salimos en esta mano?

No obstante, si lográsemos obtener la cuarta unidad de  o  lo ideal es hacer un *kan* agregado con esa ficha. No solo nos da la oportunidad de conseguir nuevos *dora* o, con mucha suerte, ganar con la ficha que logremos⁴. También aumenta suficientemente la cantidad de *fu* como para que si no pasa nada de eso pero luego nos toca  podamos ganar por *tsumo*.

³ Renunciar a la ficha ganadora si no la arroja el jugador que queremos (el líder en este caso) depende de la distancia que tengamos con respecto al tercer clasificado. Salvo que nos separe una distancia considerable de 12000 puntos o más es mejor cantar el *ron* y mantener la esperanza de que nos dé la victoria un *dora* oculto.

202

Mantener la posición

Si vamos por delante llegados al último lance hay que hacer todo lo posible para mantenernos en cabeza. Una posibilidad es tratar de ganar con una mano rápida y barata, pero lo más importante es no caer en un *ron* de elevada magnitud. Supongamos que vamos en cabeza por 15200 puntos y el segundo es el jugador Este. Ni siquiera un *tsumo* con valor de *haneman* le vale para ganarnos, pero si logra un impacto directo contra nosotros por valor de *mangan* nos superará, y el valor real de esa mano no será de 8000 puntos, sino de 10000 adicionales por la pérdida de bonificación *uma*, hasta llegar a 18000.

Para entender qué debemos hacer cuando vamos en cabeza en Sur-4 conviene imaginar qué quiere hacer cada uno de los rivales. Recuperaremos en este caso la situación de puntos que ya vimos en el [capítulo 7, sección 3](#).

Este (nosotros)	39000
Sur	22900
Oeste	13000
Norte	25100

Con estas puntuaciones vamos a examinar qué quiere hacer cada uno de los otros tres contrincantes. El cuarto clasificado (Oeste) necesita conseguir un *tsumo* con valor de *mangan* o un *ron* con *haneman* o mejor para poder salir del farolillo rojo. El jugador Sur necesita un *ron* de 2600 puntos o un *tsumo* 500-1000 para subir al segundo puesto, lo cual no es una mano descabellada. Le es posible ganar la partida, pero necesita un *tsumo* con *haneman* o propinarnos un impacto directo con valor de *haneman* para ello. Por otro lado, el jugador en segundo lugar requiere o bien un impacto directo contra nosotros por valor de *mangan* o bien un *tsumo* con *haneman* para superarnos.

Dado que la distancia entre la segunda y la tercera posición es muy escasa probablemente el jugador Norte preferirá amarrar su posición y no arriesgar.

Sabiendo esto, ¿qué debemos hacer? Nuestro objetivo fundamental es que los rivales Norte o Sur no nos destrocen con un *haneman*. Sin embargo, dada la escasa distancia entre ambos es probable que se centren en su propia pugna.

Podemos tomar ventaja de eso: si no podemos ganar nosotros es buena idea tratar de “ayudar” al jugador Sur, que está a nuestra derecha. Descartar fichas versátiles con las que pueda hacer *chii*, o incluso un *dora* rojo porque necesita dos *han*, es una posibilidad para alimentar sus posibilidades. Incluso si nos diera un impacto directo por valor de *mangan* eso nos permite conservar el primer puesto.

10.2 - Qué hacer en el lance Sur-3

Nunca es demasiado pronto para pensar en nuestra posición en la tabla. Si vamos por detrás, nuestro objetivo al llegar al último lance es que la diferencia no sea mayor de 10000 puntos con respecto al tercer puesto. Una diferencia de ese calibre puede ser difícil de sobrepasar pero no es imposible. Nos vale con un *ron* por valor de *haneman* o un *tsumo* por valor de *mangan*.

Pongamos que el repartidor ganó con un *tsumo* por valor de *mangan* en Este-1. Ahora le lleva 16000 puntos a los demás, lo cual es una distancia considerable. Sin embargo, en lugar de obsesionarnos con sacarle los cuartos con una sola mano, nuestro objetivo debe ser reducir la diferencia de puntos de 16000 a 10000 para cuando termine Sur-3. Esto es un objetivo más realista: si buscamos optimizar la eficiencia y cantar *riichi* con manos para *pinfu* posiblemente podamos conseguir un *tsumo* y algún *ura dora* que induzca una diferencia de 6500 puntos y nos deje dentro del rango aceptable para cuando llegue el último lance.

Si somos nosotros los que vamos por delante, obviamente nuestro objetivo es el de mantener una distancia de 10000 o más puntos con el segundo clasificado una vez llegado el lance Sur-4. Supongamos que somos el jugador Norte en el sexto turno de Sur-3. Vamos primeros, pero solo 1000 puntos por delante del jugador Oeste, y tenemos esta mano.

SUR 3 - EJERCICIO 1

二萬

三萬

四萬

六萬

七萬

八萬





















伍萬

Dora

¿Debemos hacer *riichi* en este caso?

La elección aquí está entre mantenernos al acecho, sacrificando la puntuación en aras de maximizar las probabilidades de ganar el lance, o buscar aumentar ese puntaje con un *riichi*. En este caso la segunda opción es la correcta. Ganar con *ron* por *damaten* nos da 2600 puntos (2 *han*, 40 *fu*) que nos dejan a 3600 puntos una vez llegado el último lance. Esto no es muy distinto de estar a 1000 puntos de la segunda posición en la práctica, así que no es ideal.

Por el contrario si hacemos *riichi* y ganamos la mano obtendremos un mínimo de 5200 puntos, aumentando la distancia a 6200. Con un *ura dora* nos quedamos a 9000 puntos, y 11000 si es por *tsumo*. Una diferencia de 11000 puntos llegado el último lance sí es significativa a la hora de aumentar las probabilidades de que acabemos primeros en la partida.

Si vamos a ser el jugador que reparta llegado Sur-4 debemos recordar que el objetivo es estar a más de 12000 puntos, no a 10000, debido a que un *mangan tsumo* tiene una diferencia inducida de 12000 puntos contra nosotros en ese caso.

El último aspecto a tener en cuenta son las posibles penalizaciones *noten* en Sur-3 y Sur-4. La diferencia inducida máxima que pueden generar esas penalizaciones es de 4000 puntos: en el caso de que 1 jugador esté en *tenpai* y los otros 3 no el beneficiario obtiene 3000 puntos y cada rival paga 1000; por tanto $3000 + 1000 = 4000$ puntos. Por tanto, idealmente queremos estar como mínimo a más de 4000 puntos al final de Sur-3.

Supongamos que vamos por delante en Sur-4 y somos el repartidor. Si la mano acaba en empate y la diferencia de puntos entre nosotros y el segundo es de más de 4000 puntos, idealmente debemos declarar *noten* y terminar la partida **aun en el caso de que tuviésemos una mano lista**. No podríamos hacer esto si estuviésemos a menos de 4000 puntos de distancia del segundo clasificado⁵.

⁵ N. del T.: tampoco podemos hacerlo en partidas en línea. Los clientes de juego declaran automáticamente *noten* o *tenpai* dependiendo del estado de la mano, por lo que si queremos declarar *noten* tenemos que tirar una ficha que deshaga la condición *tenpai*.

10.3 - Tablas agregadas de diferencias inducidas

Tabla 10.5. Diferencias inducidas (no dador)

Tsumo	No dador	Dador
300-500	1400	1600
400-700	1900	2200
400-800	2000	2400
500-1000	2500	3000
700-1300	3400	4000
800-1600	4000	4800
1000-2000	5000	6000
1300-2600	6500	7800
1600-3200	8000	9600
2000-3900	9900	11800
2000-4000	10000	12000
3000-6000	15000	18000
4000-8000	20000	24000
6000-12000	30000	36000
8000-16000	40000	48000

Tabla 10.6. Diferencias inducidas (dador)

Tsumo	No dador
500	2000
700	2800
1000	4000
1300	5200
1600	6400
2000	8000
2600	10400
3200	12800
3900	15600
4000	16000
6000	24000
8000	32000
12000	48000
16000	64000

Apéndices

Apéndice A: Etiqueta del juego en persona

Para hacer el juego una experiencia agradable los jugadores de mahjong han desarrollado una serie de consejos y técnicas que permiten evitar problemas indeseados, y los han elevado a la categoría de buenas prácticas. Aquí presento la etiqueta del mahjong en cuatro fases del juego:

- 1) al repartir las fichas;
- 2) al tomar fichas del muro y descartarlas;
- 3) al declarar acciones de juego;
- 4) y al ganar una mano.

Cada entrada recibe una valoración en términos de estrellas. Las acciones con tres estrellas son las que debemos interiorizar de manera prioritaria, para luego empezar a practicar las acciones de dos estrellas y luego las de una.

A.1 - Reparto de fichas

A.1.1 - Mezclar las fichas ★★

Mi recomendación es mezclar las fichas en dos pasos. Primero se mezclan de forma agresiva, sin importar que se mantengan boca abajo en este momento. Esto garantizará que las escaleras, tríos y pares que se hayan creado en el lance anterior quedarán efectivamente separados. Una vez hecho esto se deben poner todas las fichas boca abajo y mezclarlas de manera más suave, sin voltear las piezas. Esto garantizará que nadie pueda recordar la localización de cada una.

A.1.2 - Traer el muro hacia delante ★★

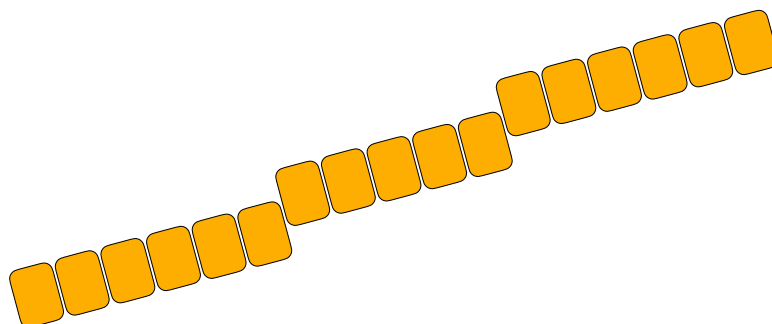
Una vez construida su parte del muro debería traerla levemente hacia delante para que los otros jugadores puedan tomar fichas fácilmente. Si lleva el muro demasiado adelante será difícil poner los descartes cuando empiece la ronda.

A.1.3 - Inclinar el muro ★

Cuando traiga el muro hacia adelante debería inclinarlo levemente hacia el lado de su derecha. Con eso hará aún más fácil que los otros jugadores puedan tomar fichas de su sección del muro.

A.1.4 - Dividir el muro ★

Además de inclinarlo, algunos jugadores acostumbran a separar el muro en tres secciones de seis, cinco y seis, tal como se muestra en la imagen. Esto facilitará al dador poder identificar dónde debe empezar a tomar fichas del muro.



A.1.5 - Romper el muro ★

Una vez ha tirado los dados, el dador debería romper el muro por su propia cuenta. Cuando los dados indiquen un número superior a 7, una vez se ha identificado de qué lado del muro se va a tomar las fichas es más fácil empezar a contar en sentido contrario a las agujas del reloj que en sentido favorable.

A.1.6 - Bajar la ficha *rinshan* a la superficie de juego ★★

Tras romper el muro, el jugador que tenga más cerca el muro muerto debería bajar la ficha *rinshan*, la primera que se toma del muro muerto si se produce un *kan*, de dicho muro y situarla sobre la superficie de juego para que no se caiga.

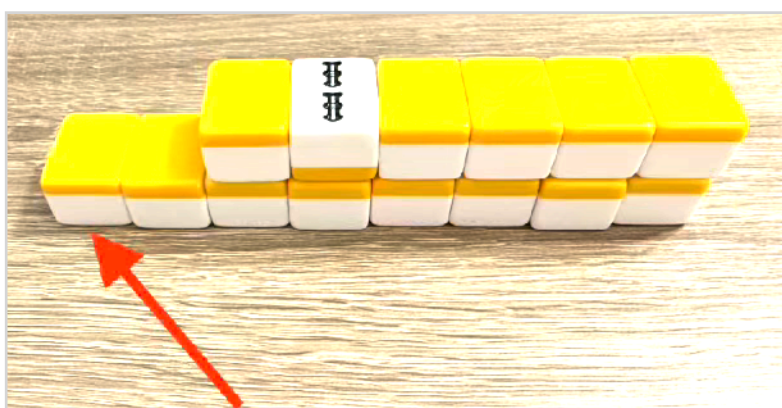


Figura A.1. La flecha roja indica la ficha *rinshan*.

A.1.7 - Voltear el indicador de *dora* ★★

Inmediatamente después de bajar la ficha *rinshan* se debe dar la vuelta al indicador de *dora*. Es mucho más importante que, por ejemplo, separar el muro muerto del resto del muro, lo cual es completamente innecesario al principio del lance. En mi experiencia los jugadores europeos son bastante pulcros para hacer esto último pero se olvidan de voltear el indicador de *dora*.

A.1.8 - Ojear las fichas lo antes posible ★★

A medida que vayamos tomando fichas del muro deberíamos echarles un ojo. No deberíamos esperar a tener las trece fichas para empezar a ver qué tenemos en la mano, porque perderemos no solo nuestro tiempo sino el de los demás¹.

A.1.9 - El jugador Este debe esperar ★★

El jugador Este no debería descartar ninguna ficha hasta que el jugador Norte tenga las trece fichas en mano. Esto permite que todo el mundo tenga la misma oportunidad de dar la voz oportuna (*pon*, *chii*, o *ron*) sobre el primer descarte.

A.2 - Tomar y descartar fichas

A.2.1 - No usar las dos manos ★★

Durante el juego, una vez repartidas todas las fichas y hasta el final del lance lo ideal es usar una sola mano para todas las operaciones. No tome (por ejemplo) fichas con la mano izquierda para luego descartar con la derecha. Usar una sola mano permite prevenir (la sospecha de) trampas. Las únicas ocasiones en las que es correcto usar las dos manos es cuando estamos ordenando nuestras fichas en la mano y cuando revelamos nuestra mano a consecuencia de una victoria, o como parte de un empate exhaustivo.

A.2.2 - Poner los descartes en orden ★★★

Los descartes se colocan en filas de 6: el séptimo descarte se pone en una nueva fila.

¹ N. del T.: en este caso no estoy de acuerdo con esta recomendación salvo que sean partidas sin interés competitivo. Mantener las fichas boca abajo antes de recibirlas todas permite que si hay alguna interrupción nadie tenga una ventaja indebida.

A.2.3 - Descartar antes de juntar en la mano ★

Lo mejor es descartar una ficha antes de poner la que haya tomado del muro dentro de su mano. En el caso de que declaremos *tsumo* y pongamos la última ficha dentro de nuestra mano esto es una infracción grave porque impide saber a ciencia cierta con qué ficha hemos ganado, lo cual afecta a la puntuación. Para evitar disgustos, debemos acostumbrarnos a no poner inmediatamente la nueva ficha dentro de nuestra mano.

A.2.4 - Soltar la ficha descartada ★★

Al descartar una ficha, debemos soltarla inmediatamente y no mantener un dedo sobre ella. Así todos los jugadores podrán ver a la misma vez qué ficha hemos descartado y tomar las decisiones correspondientes.

A.2.5 - No tardar demasiado ★

Tengamos en cuenta que otras tres personas están esperando: no debemos tomar un tiempo excesivo en tomar una ficha del muro y descartar otra o la misma. Particularmente los jugadores menos experimentados deberían estar atentos a tomar la ficha correspondiente lo antes posible (salvo que quieran dar alguna voz sobre la última ficha descartada previamente) y descartar inmediatamente una vez han decidido sobre la ficha a sacrificar.

A.2.6 - No apurar a otros jugadores ★★★

Puede ser fastidioso si alguien está tardando demasiado en jugar, pero sea cortés y no meta presión a otros jugadores para que se apresuren.

A.3 - Declarar acciones en el juego

A.3.1 - Vocalizar con claridad ★★★

Si vamos a dar una voz como *pon*, *chii*, *kan*, *riichi*, *ron* y *tsumo* es importante vocalizar lo más claramente posible para que los demás le escuchen correctamente.

A.3.2 - Declarar cada acción antes de realizarla ★★★

Cuando queramos declarar *pon* hay que cantar la palabra antes de tomar la ficha. De la misma manera, cuando queramos hacer *riichi* diremos “*Riichi*” primero antes de descartar una ficha y poner la apuesta (ver A.3.4 más abajo).

A.3.3 - Esperar antes de cantar *chii* ★

Antes de declarar *chii*, espere un segundo. Si quiere declarar *pon*, *kan* o *ron* debe hacerlo de inmediato. Si alguien ha esperado un momento y declara *chii* los otros jugadores no deberían poder cantar *pon*, *kan* o *ron*. Estas voces solo deberían cancelar el *chii* si se cantan a la vez².

A.3.4 - Declarar *riichi* ★★★

El procedimiento para cantar *riichi* es el siguiente:

1. Dar la voz de “*Riichi*”.
2. Descartar la ficha que sea, girada 90 grados.
3. Confirmar que nadie va a cantar *ron* sobre la ficha descartada
4. Poner un palo de 1000 puntos como apuesta

Lo importante es decir “*Riichi*” antes de descartar la ficha, porque los rivales pueden tomar una decisión distinta en función de que cantemos *riichi* o no.

A.4 - Ganar un lance

A.4.1 - No poner la ficha ganadora dentro de la mano ★★★

Como se mencionó anteriormente, es importante evitar poner la ficha que habilita el *tsumo* dentro de sus fichas. Esto es importante porque la puntuación (los *yaku* y *fu*) pueden diferir dependiendo de qué ficha completase la mano.

A.4.2 - No tomar la ficha ganadora ★

Algunos jugadores europeos, al ganar una mano con *ron*, toman el descarte del oponente que les permitió ganar y lo ponen junto a su mano. Es mejor no hacerlo para evitar la apariencia de que está haciendo trampas. Los jugadores profesionales lo hacen en televisión, pero solo como parte del espectáculo ante las cámaras.

A.4.3 - Ordenar las fichas antes de revelar la mano ganadora ★

Debe ordenar las fichas antes de mostrar su mano de forma que otros jugadores puedan comprobar la puntuación de su mano y la posibilidad de una decla-

² El reglamento de la EMA permite declarar un *pon* incluso después de que alguien haya dicho *chii*. Creo que esto debería modificarse. [N. del T.: la nueva normativa de 2026 de la EMA efectivamente realiza el cambio que pedía el señor Chiba.]

ración errónea (si hubiese declarado *ron* y estuviese en *furiten*, por ejemplo). No separe los grupos constitutivos porque eso puede dificultar que los demás jugadores vean la mano correctamente.

A.4.4 - Declarar los *yaku* ★★

Tras revelar su mano, no olvide revelar el/los *ura dora* si cantó *riichi*, y también mostrar las fichas *ura dora* al resto de jugadores aunque no le den puntos adicionales. Esto permite dejar claro que no está declarando menos puntos de los que realmente tiene³. Una vez hecho esto debería declarar todos los *yaku* de su mano⁴.

A.4.5 - Declarar la puntuación ★★★

Quien gane la mano debe declarar la puntuación en alto. Es correcto que otros jugadores asistan en aclarar la puntuación, pero quien gane la mano debe decirlo en alto para que todos la oigan. Al declarar la puntuación de un *tsumo* que no ha ganado el dador de la mano, primero se debe decir lo que deben pagar los no dadores y luego lo que debe pagar el dador. Por ejemplo, si un jugador Norte gana un *tsumo* de 1100 puntos, los jugadores Oeste y Sur pagarán 300 puntos y el Este pagará 500. El jugador Norte cantará “300 puntos, 500 puntos”, y no al revés.

A.4.6 - Confirmar la puntuación ★

Los otros jugadores deben observar la mano ganadora y confirmar que es válida además de comprobar que la puntuación se ha calculado correctamente.

A.4.7 - Pagos ★

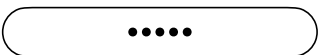
Un set de palos de puntuación (*tenbo*) suele venir comúnmente representado con cuatro o cinco tipos de palitos distintos según el juego que se haya adquirido.

³ Puede sonar raro, pero hay situaciones donde existen incentivos estratégicos para esta conducta. Un ejemplo evidente es evitar que otro jugador caiga en bancarrota cuando el ganador de la ronda está aún en segundo o tercer lugar. Otro ejemplo es que en un torneo puede ser que los jugadores no quieran modificar la posición de otros jugadores si están compitiendo en la clasificación. Declarar una mano por menor valor de la que tiene es una infracción reglamentaria.

⁴ Algunos jugadores opinan que solo debería declararse la puntuación y que cantar los *yaku* es innecesario o incluso indeseable. Yo considero que es innecesario en compañía de jugadores experimentados, pero no todo el mundo tiene por qué poder identificar todos los *yaku* de inmediato, así que es un ejercicio de prudencia que el ganador de la mano lo haga.

Si no tiene *tenbo* de 500 puntos (muchos juegos no los incluyen) mi recomendación es que prepare alguna alternativa para hacer los pagos más fáciles.

Tabla A.1. Palos de puntos (*tenbo*) más habituales.

Tenbo blancos	Tenbo de colores	Color	Puntos
		Rojo	10000
		Amarillo	5000
		Azul	1000
		Verde	500
		Blanco	100

Para facilitar los pagos, es buena idea reducir la cantidad de palos intercambiados en la mesa. Aquí hay dos ejemplos de pagos eficientes.

Ron de 3900 puntos: si un jugador gana una mano de 3900 puntos, lo ideal es que el deudor entregue un palo amarillo y reciba 1100 puntos con uno azul y otro blanco.

Tsumo de 5200 puntos: si un jugador no Este consigue un *tsumo* 1300-2600, el método más eficiente y elegante de pago es el que se describe a continuación.

1. El jugador no Este que esté más cercano al ganador paga la suma exacta con un palo azul y tres blancos.
2. El siguiente no Este paga 1500 puntos con un palo azul y uno verde.
3. El ganador devuelve 200 puntos (dos palos blancos) al segundo jugador, con lo que queda saldado el segundo pago.
4. El jugador Este entrega al ganador 5100 puntos con un palo amarillo y otro blanco.
5. El ganador devuelve al Este 2500 puntos con los dos palos azules y el palo verde que le dieron los otros dos, con lo que obtiene 2600 en total.
6. Tras todos estos cambios lo que quedan son 5200 puntos con un palo amarillo y dos blancos.

Para que esto funcione todos los jugadores tienen que estar en sintonía. Parece complicado de hacer, pero es maravilloso cuando los cuatro jugadores arreglan ese pago entre ellos.

A.4.8 - Empate exhaustivo ★

En el caso de un empate exhaustivo el jugador Este debe ser el primero en declarar si su mano está lista (*tenpai*) o no. Si lo está, mostrará su mano y dirá “*tenpai*”; si no, dirá “*noten*” o “*no tenpai*” sin mostrar su mano. El orden de los demás jugadores es el mismo que habitualmente: primero el jugador Sur, luego el Oeste y luego el Norte declaran si están o no en *tenpai*.

El orden en el que se canta *tenpai* o *noten* puede tener consecuencias en algunas ocasiones. Declarar en primer lugar puede ser ventajoso o perjudicial (lo más común).

Por ejemplo, pongamos que el jugador Este va primero en el lance Sur-4, y tiene 2900 puntos más que el perseguidor inmediato Norte. Supongamos que tiene la mano en *tenpai*. En esa situación, el jugador Este tiene un incentivo a cantar su estatus después que el Norte. Si este último canta *noten* el repartidor puede cantar *noten* a su vez y acabar la partida en cabeza.

Por contra, si el Norte canta *tenpai*, el Este también querrá hacerlo porque si declara *noten* el jugador Norte le sobrepasará en base a los pagos que los jugadores en *noten* tienen que hacer a los que están en *tenpai*.

Si el jugador Este es el único *noten* tendrá que pagar 1000 puntos a los otros 3, con lo que cede 4000 puntos ante Norte (tiene 3000 puntos menos y Norte ha cogido 1000 más). Si Norte es el único en *tenpai* pasa exactamente lo mismo: todos los jugadores pagan 1000 al Norte con lo que suma 3000 más, y Este le ha dado 1000 de ellos con lo que la cesión total es de 4000 entre ambos.

Por otro lado si hay otro jugador en *tenpai* el jugador Este paga solamente 1500, pero Norte recibe 1500 con lo que la ventaja de 2900 puntos desaparece y se convierte en una desventaja de 100 puntos.

Declarar *tenpai* primero puede ser ventajoso solamente en caso de que haya una regla de bancarrota. Asumamos que un jugador (Sur por ejemplo) tiene sola-

mente 1300 puntos y está al borde de la quiebra. Supongamos también que Sur y el líder ya han cantado *noten*. En esa situación, si el jugador en segunda posición canta *tenpai*, el que va tercero deberá cantar *noten* sí o sí. Si cantase *tenpai* el jugador Sur tendría que pagar 1500 puntos y terminaría la partida, mientras que si el jugador en tercer lugar declara *noten* Sur pagará solamente 1000 puntos y podrá continuar jugando.

Para evitar abrir la puerta a esos escenarios, lo más justo es dar las voces de *tenpai* y *noten* en el orden habitual de Este-Sur-Oeste-Norte.

Apéndice B: Lecturas adicionales

B.1 - Libros

Para principiantes es recomendable *Reach Mahjong, The Only Way to Play*, de Jenn Barr. También existen algunos libros de ejercicios de descarte, que son un buen paso posterior a finalizar este libro. Barr y Garthe Nelson lanzaron, con edición de Gemma Sakamoto, *A Riichi Mahjong Study Book*. El autor Kajimoto Takunori tiene una serie de libros con problemas de descartes: *Mahjong: Kaji Mahjong Special Training* (2001), *Mahjong Discard Quiz* (2008) y *Mahjong Threefold Quiz* (2011).

Recomiendo el libro de Barr y Nelson. Tanto ellos dos como Sakamoto son profesionales occidentales que juegan en la Liga Profesional de Mahjong de Japón. El libro contiene problemas de descarte y discusiones variadas además de preguntas sobre eficiencia de fichas, salidas de manos, y cálculo de puntajes.

Las discusiones sobre descartes entre Jenn y Garthe son mucho más amplias que los ejercicios de manos que he mostrado en mi libro, que han estado seleccionados específicamente para ilustrar un concepto concreto. Es interesante ver que dos jugadores profesionales con perspectivas estratégicas similares pueden tener opiniones distintas sobre cómo aplicar los principios estratégicos del mahjong a una situación concreta. El lector podrá entender sus argumentos **mucho** mejor una vez haya finalizado de leer mi libro.

Scott D. Miller, un jugador de *riichi* de Texas, publicó recientemente dos obras sobre la historia, la cultura, las reglas y variantes del mahjong *riichi*. No he tenido tiempo de leerlas, pero parecen interesantes.

- Scott D. Miller. 2012/2015. *Mahjong From A To Zhú*. (2ª edición) lulu.com
- Scott D. Miller. 2015. *Riichi Mahjong: The Ultimate Guide to the Japanese Game Taking the World By Storm*. lulu.com

B.2 - Recursos online

- Osamuko (<http://osamuko.com>): uno de los blogs más extensos sobre mahjong en inglés. Hay una gran cantidad de entradas, y muchas son de gran calidad. Los artículos bajo la firma de *UmaiKeiki* son muy útiles.
- Mahjong en Reddit (<https://www.reddit.com/r/Mahjong/>): Reddit es un foro de discusión que permite a sus usuarios añadir, comentar y compartir enlaces web. Hay una comunidad muy activa dedicada al mahjong donde podremos conectar con otros jugadores.
- Japanese Mahjong Wiki (<https://riichi.wiki>): este sitio provee información enciclopédica sobre reglamentos, terminología y estrategia. Al ser un wiki cualquier persona puede editar el contenido de la página.
- Reach Mahjong of New York (<http://mahjong-ny.com/>): esta página no solo hace de nexo de unión entre los jugadores estadounidenses sino que también incluye recursos útiles como un glosario de términos, una guía para principiantes y algunos cuestionarios sobre eficiencia y puntuaciones.
- Just Another Japanese Mahjong Blog (<https://justanotherjapanesemahjongblog.blogspot.com>): esta página contiene algunos artículos teóricos traducidos del lenguaje chino.
- ReachMahjong.com⁵ (<http://reachmahjong.com/en/>): esta página la llevan los profesionales mencionados antes, Jenn Barr y Garthe Nelson. En ella encontrará más ejercicios de descarte, guías de estrategia, comentarios de torneos y más.
- EMA (<http://mahjong-europe.org/>): esta es la página oficial de la Asociación Europea de Mahjong. Aquí se encuentran los reglamentos, torneos venideros, resultados de torneos previos, además de noticias y rankings de jugadores.
- UKMA (<http://ukmahjong.co.uk/>): esta es la página oficial de la Asociación de Mahjong del Reino Unido, en la que se encuentra información sobre los torneos abiertos del Reino Unido y sus clubes afiliados entre otros asuntos.

⁵ N. del T.: esta página continúa en uso y es legítima, pero es importante mencionar que en el par de navegadores que he probado me aparece como “no segura”. Barr y Nelson también hacen contenido para plataformas como YouTube en su canal JPML English.

Apéndice C: Recursos adicionales

Como mencioné en el prólogo, desde la publicación del *Libro 1* la escena internacional del mahjong *riichi* ha sufrido grandes cambios. La audiencia internacional se ha multiplicado gracias a la mayor accesibilidad que han proporcionado las plataformas online, y se ha difuminado el requisito que existía previamente de saber japonés aunque fuera para ser capaz de leer las interfaces de usuario. En la práctica, sin embargo, dicho requisito se ha movido al inglés. Si bien eso es precisamente lo que traducciones como esta vienen a cambiar, es necesario saber dónde estamos para movernos con un propósito claro.

Mi intención original en este apéndice era ilustrar los recursos en español que, como el *Libro 1*, estuviesen pensados para ayudar a alguien que ya sabe jugar pero que podría mejorar sus habilidades. La realidad es que la cantidad de recursos de mahjong *riichi* que he hallado, independientemente del nivel de jugador al que vayan orientados, se puede contar con los dedos de dos manos. En total encontré cinco vídeos al respecto: 3 de ellos eran sobre empezar a jugar en *Mahjong Soul*, y otros dos eran de un creador uruguayo (Luca Ferrari) mostrando cómo montar una partida física. También encontré un par de infografías traducidas del inglés, y alguna lección avanzada basada precisamente en este *Libro 1* que fue en parte lo que me animó a traducir esta obra.

También averigüé que existe una obra llamada *Riichi Mahjong: Edición Europea*, de Edgar Rubio Rodilla, un miembro de la EMA que produjo la traducción del reglamento de 2016, pero lamentablemente la tirada está agotada. Se me ha hecho saber que el autor tiene el plan de actualizarlo para el nuevo reglamento, así que espero poder echarle el guante.

Aunque ya existían juegos online que competían con Tenhou tales como *Sega MJ*, el lanzamiento más significativo fue el antes mencionado *Mahjong Soul* en 2018 por parte de la compañía china YoStar. Mediante *Mahjong Soul* se puede jugar partidas de forma gratuita, mientras que la forma de financiar el juego no es con sus-

cripciones, sino con elementos cosméticos como personajes, esterillas, animaciones de *riichi* o *ron*... que se pueden adquirir comprando monedas premium con dinero real. Esta mecánica se suele denominar hoy en día *gacha* o *gachapon*, un término que originalmente se refería a unas máquinas expendedoras de juguetes que vienen dentro de unas esferas de plástico muy populares en Japón.

Mahjong Soul incluye gran cantidad de funciones integradas tales como un tutorial del juego, un recordatorio de *yaku* siempre accesible, formación rápida de torneos, y minijuegos adicionales además de las partidas de mahjong. Por otro lado, también ofrece ayudas al jugador tales como iluminar las fichas *dora* y marcar si una ficha que hemos seleccionado ya se ha descartado previamente (lo que ayuda a la defensa), mostrar las salidas de una mano si ya está en *tenpai*, dar marcha atrás en un *riichi*, etc.

Ese enfoque en resultar más accesible que Tenhou ha permitido que una gran cantidad de jugadores se una, contribuyendo sin duda a la popularidad del mahjong sobre todo entre los jugadores jóvenes, que están acostumbrados a los juegos gratuitos con *gacha* y que aprecian las colaboraciones que YoStar hace con otros anime, manga y marcas varias populares. Además, algunos personajes de Mahjong Soul han adquirido gran popularidad: el emblema es Ichihime, que introduce el juego y la ambientación al jugador y que tiene las típicas afectaciones de “chica-gato” de anime. También es cierto que aunque el juego invita más a los jugadores casuales los mejores jugadores de Mahjong Soul son perfectamente competitivos en la escena de mahjong a nivel mundial.

Cuando Chiba escribió el *Libro 1* en 2015, Mahjong Soul no existía y Tenhou alcanzaba los 300 mil jugadores activos. Por contra, como vimos en el episodio 1, Tenhou hoy tiene unos 220 mil jugadores activos, con lo que se nota un cierto desplazamiento, pero no es total.

Conviene hacer una serie de puntualizaciones al respecto de Mahjong Soul que podrían explicar por qué Tenhou no ha cedido todo el terreno. Si bien sería positivo que la interfaz de estos juegos se tradujese al español para tener más jugadores, creo que animar a todo el mundo a descargar estos juegos, aunque sean indu-

dablemente más accesibles para los jugadores novatos que Tenhou, no es imprescindible ni deseable.

En primer lugar están las consideraciones éticas: el objetivo de Mahjong Soul no es que uno juegue partidas de mahjong sino que compre monedas premium. Es más que sabido hoy en día que los modelos de negocio *gacha* son puramente depredadores, y las actualizaciones y notificaciones constantes tienen como objetivo mantener al jugador en la rueda, siempre intentando conseguir nuevos personajes/ vestidos y participando en eventos limitados, y siempre al borde (o idealmente para YoStar, cruzándolo) de pagar por algo muy deseado. Existe, por tanto, una falta de alineación entre lo que quiere el jugador y los incentivos de la empresa.

Esta presión al jugador también incluye otros trucos baratos e introduce una dimensión estética adicional a la ética mencionada antes. Si bien el personaje protagonista del juego (Ichihime) no está sexualizado en forma alguna, es bastante común ver contenido sugerente en las pantallas de carga y transiciones, y en los momentos en los que el juego se para tras declarar un *ron*. Lejos de mí el ser puritano, y más en el mahjong donde uno puede ver que hay juegos picantes en videoconsolas desde la década de 1990: el asunto no es que un personaje muestre teta u otros caracteres sexuales secundarios o terciarios, sino que lo hace para que lo tratemos de comprar en el *gacha*. Eso es lo que yo llamaría, honestamente, una horterada.

Luego viene una consideración práctica: las descargas de contenido, animaciones, etc. hacen que jugar en Mahjong Soul y similares sea bastante más lento. Si tenemos 20 minutos para echar una partida corta en nuestro ordenador o teléfono inteligente Tenhou y su interfaz, que es suficientemente simple como para poder funcionar en una cafetera y no tiene nada superfluo más allá de jugar, es mejor opción.

La última reserva que genera Mahjong Soul es a nivel de la integridad del juego. En el caso de Tenhou el modelo estadístico es abierto con lo que está sometido a inspección, mientras que en Mahjong Soul esto es un secreto industrial.

El éxito de Mahjong Soul dio lugar al lanzamiento posterior de otro juego similar, llamado Riichi City. En él la cantidad de coleccionables, divisas premium y gratuitas, botones en la interfaz, etc. es abrumadora, y la sexualización de los personajes femeninos es incluso más acusada que en Mahjong Soul. Esto simplemente es una consecuencia del modelo *gachapon*: permite jugar al juego base de forma gratuita para los usuarios, pero al coste de monetizar de manera casi ilimitada la atención que estos le prestan a la pantalla. Hay otros competidores como Hime Mahjong y Akatsuki Mahjong, pero ninguno va a cambiar las realidades mencionadas anteriormente porque estas son parte integrante del modelo.

Una vez planteadas las limitaciones de dichos juegos *gachapon*, quiero llamar la atención sobre una serie de herramientas distintas que son páginas web multilingües: una de ellas tiene traducción al español, y para las otras dos existe la posibilidad de hacer dicha traducción e incorporarla a su interfaz.

C.1 - Práctica de Esperas de Mahjong

Dada la escasez de recursos en español, el primero que querría ilustrar es uno que tiene traducción a nuestro idioma aunque es un poco más específico.

Uno de los *yaku* más conocidos y poderosos del mahjong es Palo Único Puro (*chinitsu*), que otorga inmediatamente 6 *han* si no hemos robado o 5 si es el caso. Dado que solo tenemos fichas de un palo en la mano puede resultar difícil averiguar cuántas salidas tiene una mano de este tipo. Si bien este libro tiene cierto material sobre patrones complejos de esperas y salidas, una mano de palo único puro normalmente se compone de varios de esos patrones, lo que requiere práctica adicional.

Accediendo a la página <https://mahjong-trainer.netlify.app>, creada por Dušan Juretić, podemos ir primero de todo a la rueda dentada y seleccionar el idioma español en el menú. Los hablantes de esperanto que quedan en el planeta apreciarán la posibilidad de poder utilizar su idioma.

Una vez hemos accedido a la interfaz, podemos seleccionar si queremos practicar con un solo palo o con dos, la cantidad de fichas que queramos usar para las esperas dependiendo de si queremos practicar con una mano completa o no, la

posibilidad de ponerle numeritos distintivos a las fichas, y un temporizador si estamos practicando de cara a un examen de Mahjong Pro o para poder arbitrar torneos oficiales.

Cuando estemos listos, el sistema nos pedirá seleccionar las fichas que conforman las esperas o salidas correspondientes y una vez las marquemos podremos pedir que nos evalúe. Si todo está bien nos dirá que está correcto, y si está mal tendremos que darle al botón “Nueva mano” para intentar acertar a la primera con otra distinta. Este programa adjunta como documentación una infografía de esperas complejas que he enlazado en la sección 3.4.3 del libro.

mahjong-trainer.netlify.app

Práctica de esperas de mahjong

Modo ☒ Un palo ☐ Dos palos

Palo ☒ Al azar ☐ Caracteres ☐ Círculos ☐ Bambúes

Cantidad de fichas ☐ 4 ☐ 7 ☐ 10 ☒ 13

Cantidad mín. de esperas ☐ 1 ☒ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5

Fichas numeradas ☐ Sí ☒ No

Temporizador ☒ Apagado ☐ 10 ☐ 30 ☐ 60

Mano:

六萬	六萬	六萬	七萬	七萬	七萬	八萬	八萬	八萬	九萬	九萬	九萬	九萬
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

Selecciona las esperas:

一萬	二萬	三萬	四萬	五萬	六萬	七萬	八萬	九萬
----	----	----	----	----	----	----	----	----

✓ ¡Correcto!

Esperas:

六萬	七萬	八萬
----	----	----

Figura C.1. Interfaz de usuario de la web de Práctica de Esperas del Mahjong.

C.2 - Mahjong Efficiency Trainer

Aunque no está en español es importante mencionar el **Mahjong Efficiency Trainer**, de la creadora Erzzy⁶. Para acceder entraremos en la página <https://euophrys.itch.io/mahjong-efficiency-trainer> y haremos clic en el botón rojo de “Run trainer”.

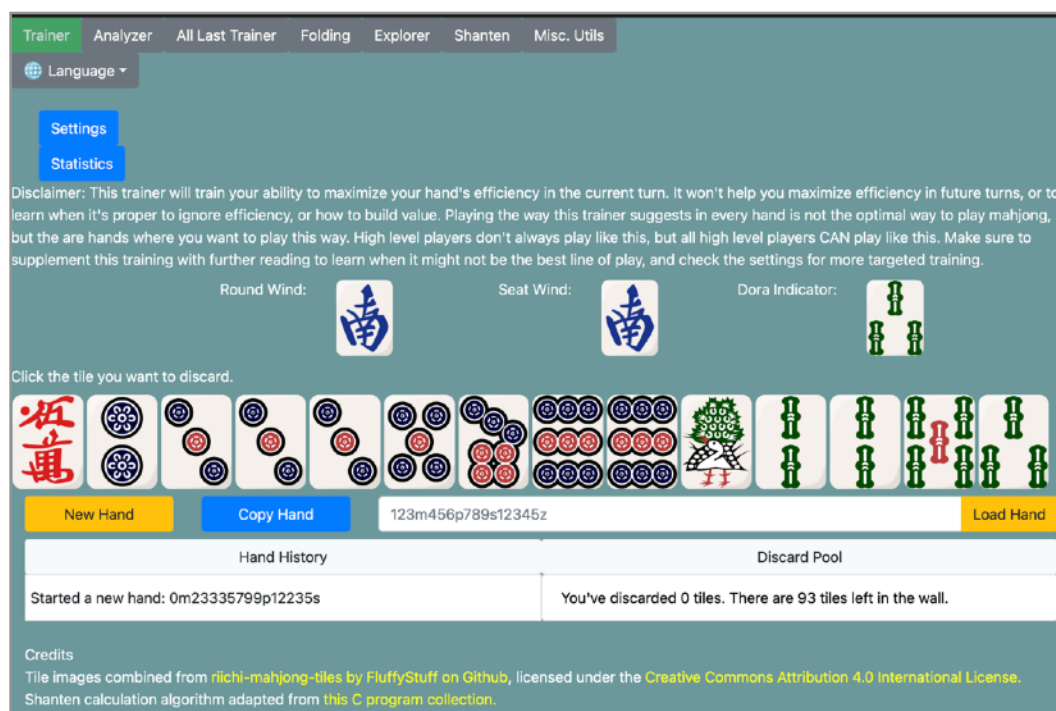


Figura C.2. Interfaz de usuario de Mahjong Efficiency Trainer.

Una vez allí tenemos una serie de opciones en las pestañas superiores. Las seis primeras opciones son los “entrenadores” que cubren puntos destacados por Daina Chiba en este mismo libro:

1. La primera opción y selección por defecto es el programa para entrenar la eficiencia (“*Trainer*”), que nos da una mano generada aleatoriamente para que nosotros hagamos los descartes más eficientes en términos de toma de fichas (*ukeire*). Al hacer clic en una pieza podremos descartarla y seguir a la siguiente decisión.
2. La segunda opción (“*Analyser*”) permite hacer análisis de una partida que copiemos en los mismos términos de maximizar la toma de fichas, lo que

⁶ Erzzy tiene un blog (en inglés) recientemente restaurado (<https://pathofhouou.blogspot.com>) donde detalla su progreso en el mahjong. También lanzó un “documento de referencia” que es la base de mi traducción *Fénix: Apuntes de una aspirante al mahjong riichi de élite*. Sus artículos, y *Fénix*, están algunos pasos por delante de la audiencia a la que esta obra va dirigida.

no quiere decir jugar de manera óptima pero puede ayudar a un jugador inexperto.

3. La tercera pestaña ("*All Last trainer*") permite simular situaciones en las que llegamos al último lance de la partida, vamos en último lugar y tenemos que calcular qué mano en términos de *han* y *fu* permite ascender al tercer puesto.

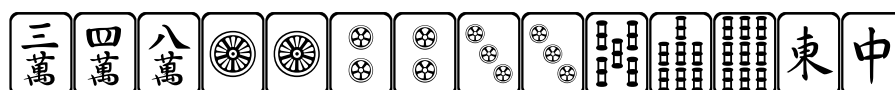
4. A continuación ("*Folding*") se encuentra un simulador de partida que nos muestra una mano, una serie de descartes nuestros y de los demás jugadores, y nos toca averiguar qué descarte es el más seguro. Como hemos visto en el [capítulo 8](#) existe bastante detalle sobre qué descartes tienen más o menos riesgo, con lo que este programa permite afianzar esos conceptos.

5. En la quinta opción el programa "*Explorer*" permite averiguar la toma de fichas de una mano que proporcionemos.

6. En la última herramienta ("*Shanten*") el sistema nos propone unas manos y nosotros debemos dilucidar a cuántos pasos está la mano de estar lista. Recordemos que en el libro se explica que es crucial determinar si estamos a 1, a 2 o a más pasos del *tenpai*, por lo que un poco de práctica en esta parte también merece la pena.

El programa usa una notación estándar para las fichas: los palos numerados usan la primera letra de su nombre en *romaji* (*Manzu* - cifras, *Pinzu* - círculos, *Souzu* - bambúes) y los honores usan la letra **Z**. Los vientos van del 1 al 4 en el orden de siempre en el mahjong (Este, Sur, Oeste, Norte) y los colores van del 5 al 7, a saber: blanco, verde y rojo como la bandera de Bulgaria 🇧🇬. Los cinco rojos se denotan con 0 (**0m** se representa con , **0p** con  y **0s** con ).

Por ejemplo, la mano denotada como **348m112233p579s17z** es esta:



Las herramientas usan el código de luces de semáforo para indicarnos la validez de la respuesta: en verde si hemos dado la respuesta correcta, en amarillo si es una respuesta aceptable pero hay otra mejor, y en rojo si la respuesta es claramente

incorrecta. La interfaz está traducida a múltiples idiomas, así que sería buena idea seguir las indicaciones de la desarrolladora para realizar la traducción al español y hacérsela llegar.

Erzzy también ofrece en su blog dos programas adicionales para entrenar la eficiencia, que funcionan en un sistema Windows y pueden requerir configuraciones adicionales. Sus nombres son Mattari Mahjong (<https://pathofhouou.blogspot.com/2020/01/training-tool-mattari-mahjong.html>) y Hitori Mahjong Simulator (<https://pathofhouou.blogspot.com/2019/05/training-tool-hitori-mahjong-simulator.html>).

C.3 - Mortal

Si bien la aplicación de la inteligencia artificial a juegos de mesa como el mahjong no es exactamente una novedad, ha habido desarrollos en este tiempo que resultan relevantes como mencioné al final del [capítulo 2](#).

Todos los clientes online como Tenhou, Mahjong Soul y Riichi City incluyen la posibilidad de realizar revisiones de partidas mediante IA. En el caso de Tenhou se requiere estar al corriente de una suscripción de pago y saber japonés, mientras que Mahjong Soul y Riichi City establecen límites de uso para controlar sus costes y evidentemente tienen sus interfaces traducidas a los idiomas que soportan.

En este caso quiero dar más información sobre Mortal, una herramienta agnóstica en términos de qué plataforma se use para jugar y cuya interfaz es multilingüe. Al acceder a la página web (<https://mjai.ekyu.moe>) se nos presenta la nota indicando que estamos restringidos a partidas de cuatro jugadores, con reglas comunes como las competitivas de Tenhou, y con duración larga.

Se nos conmina a seleccionar el log de la plataforma que queramos y una serie de ajustes. El más importante es qué tipo de “personalidad” queremos para el modelo, lo que se puede seleccionar en “Mortal Network”. Una vez pasado el *Captcha* el botón verde se ilumina y nos deja continuar. Hay una elección de dos interfaces de usuario, pero usaremos la que aparece seleccionada por defecto.

Una vez hemos entrado en el análisis de la mano, vemos esta interfaz:

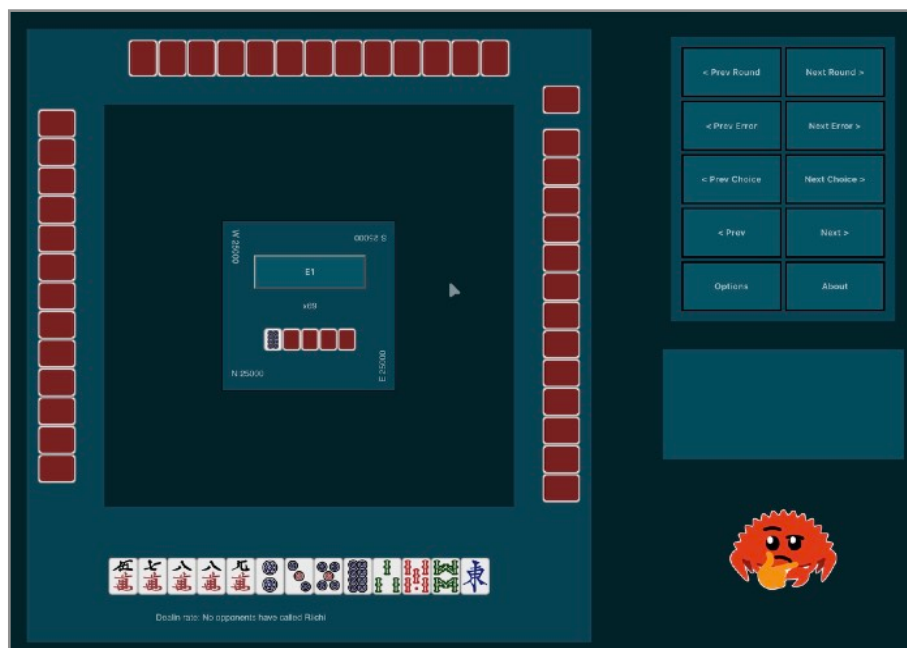


Figura C.3. Interfaz inicial de Mortal.

A la izquierda aparece nuestra mano y las de los demás jugadores, mientras que a la derecha se muestran los botones de navegación. Si hacemos clic sobre el indicador de lance (E1 en este caso) podemos mostrar todos los lances de la partida y seleccionar uno en el que nos queramos enfocar. Una vez hecho esto lo más normal es que queramos ver si la IA refrenda las elecciones que hemos tomado⁷.

Podemos hacer clic en “Next Choice” para saltar al punto de decisión siguiente. También podemos hacer clic en “Next Error” para ver el siguiente punto donde las decisiones divergen con respecto a las de la máquina⁸.

⁷ Cuando escribo esto estamos en medio del runrún, el *hype*, o como se quiera decir alrededor de las capacidades de los grandes modelos de lenguaje, la inteligencia artificial generativa, y demás temas relacionados. Encuentro que, tanto en el mahjong como en otros asuntos, el potencial de este *software* consiste en aumentar las capacidades de una persona para hacer cosas útiles para ella y para los demás, no en sustituir su capacidad de juicio crítico o en producir contenido intelectual en lugar de ella.

⁸ He de decir que no me gusta la denominación de “Next Error” para marcar esas divergencias. Mortal puede ser una buena fuente de referencia, pero no lo podemos tomar como una verdad infalible: lo más importante es conocer los principios básicos y saber aplicarlos en una situación dada. A medida que vamos mejorando e interiorizando esos principios encontraremos muchos momentos en los cuales podemos justificar una decisión que diverge de la de Mortal o cualquier otro programa de este tipo, sin que esto sea un “fallo” por nuestra parte.

Veamos un ejemplo de Mortal evaluando una jugada:

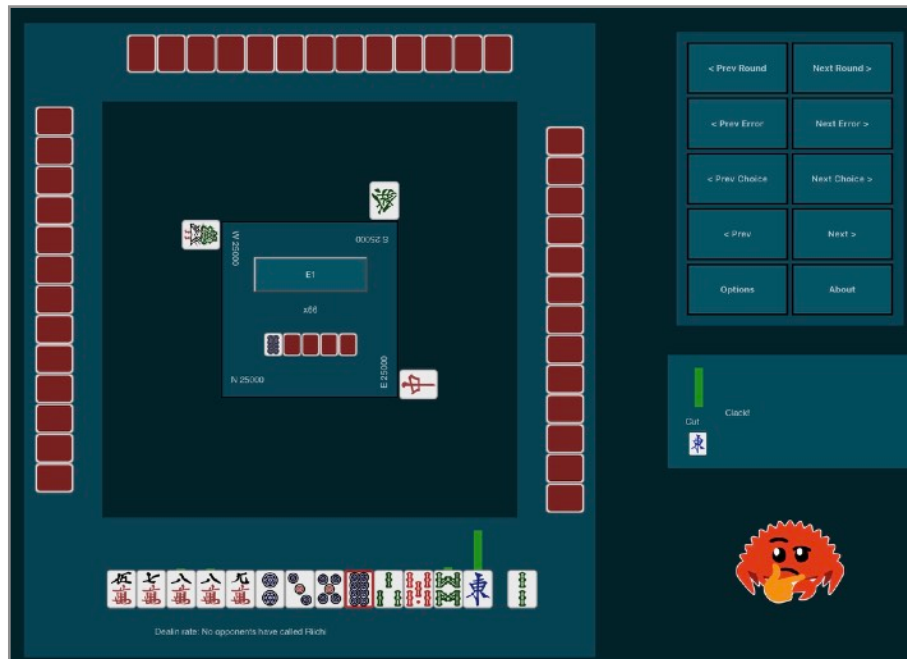


Figura C.4. Mortal muestra su descarte predilecto.

Mortal no está de acuerdo con mi descarte del ocho de círculos, marcado en rojo, y quiere que me deshaga del viento Este, que es un honor suelto, al principio de la mano. La barra verde indica la confianza que tiene Mortal en que ese es el descarte correcto: en este caso no hay ninguna otra ficha señalada. En otras ocasiones puede haber múltiples posibilidades:

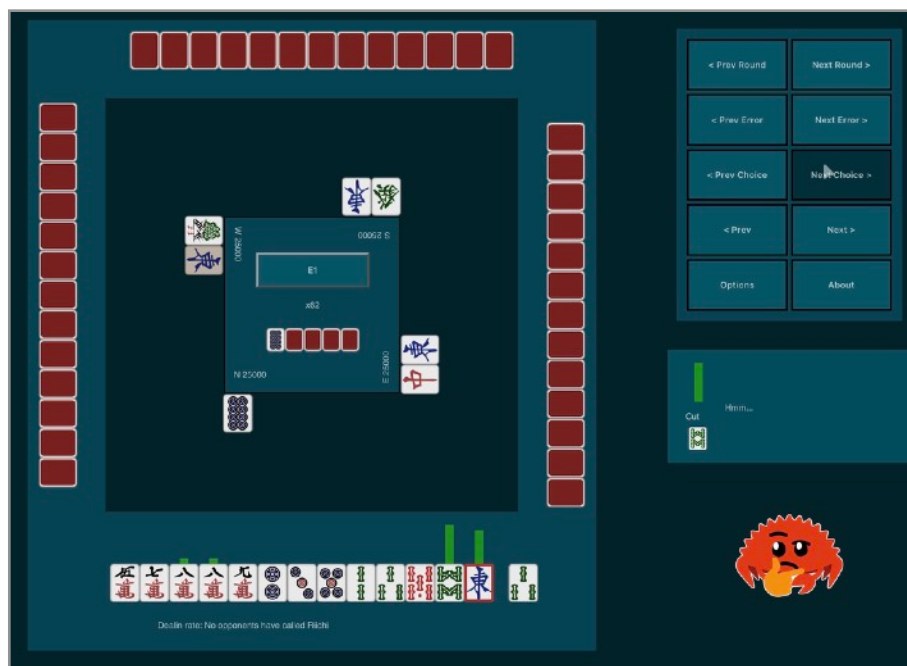


Figura C.5. Mortal muestra varios descartes posibles.

Aquí en este caso Mortal sugiere descartar una entre el ocho de bambúes y el viento Este, y me deshago del Este.

Aparte de para mostrar decisiones de descarte generales, esta interfaz de Mortal tiene una opción que es interesante aunque no está activada por defecto, y que se muestra cuando otro jugador ha hecho *riichi*. En este caso Mortal muestra unas barras de color celeste que indican el riesgo de cada descarte.

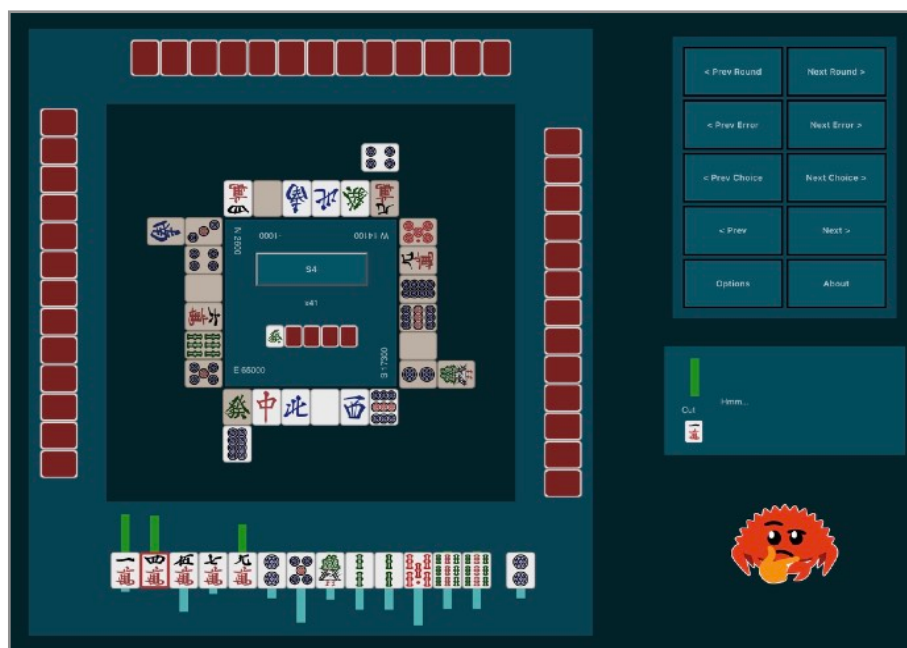


Figura C.6. Mortal muestra el riesgo de *ron* para cada descarte.

En este caso las barras celestes indican que los cincos que tengo en la mano tienen bastante peligro, mientras que el 4 y el 9 son fichas inmunes. En este caso me incliné por tirar el 4 de cifras.

Igual que en el caso del programa de Euophrys existe una oportunidad para ayudar a traducir la interfaz, lo cual podría ayudar a los jugadores hispanohablantes del futuro. También cabe decir que esta interfaz es bastante mejorable, con lo que los lectores que tengan el ánimo y el conocimiento de interfaces de usuario probablemente encuentren la forma de iterar sobre esa interfaz y hacer una mejor. Los autores tienen su perfil Github abierto a sugerencias, así que querría animar al lector que pueda a tomarles la palabra.

Índice-glosario de términos japoneses

Término	Definición	Pág.
<i>Agari houki</i>	“Mano muerta” a la que no se le permite ganar aunque tenga <i>yaku</i> por haber cometido el jugador alguna infracción del reglamento.	
<i>Agariyame</i>	No hay bis tras el último lance si el repartidor va en primer lugar.	
<i>Aka dora</i>	Cinco de color rojo que da un <i>dora</i> extra.	
<i>Ankan</i>	<i>Kan</i> oculto, obteniendo todas las unidades de una ficha sin robar.	
<i>Aryanmen</i>	Espera cuasi bilateral en la que ya poseemos una de las salidas.	
<i>Atama</i>	La pareja necesaria para completar una mano.	
<i>Baiman</i>	Premio que duplica al <i>mangan</i> en puntos.	
<i>Bakaze</i>	<i>Yaku</i> que obtenemos al conseguir un trío del viento que representa la ronda actual (Este o Sur por lo general).	
<i>Betaori</i>	Rendirse por completo en un lance, abortar la mano.	
<i>Chankan</i>	<i>Yaku</i> que surge si un jugador hace un <i>daiminkan</i> o <i>kakan</i> y la ficha que ha robado resulta ser la que necesita otro jugador distinto para completar su mano. Se le llama Saqueo del <i>Kan</i> .	
<i>Chanta</i>	<i>Yaku</i> que requiere que una mano tenga terminales y honores en todos los grupos que la forman.	
<i>Chihou</i>	Mano <i>yakuman</i> que requiere que nuestra mano esté completa desde el momento que la recibimos, sin ser el repartidor.	
<i>Chii</i>	Acción de robar una ficha para completar una escalera.	
<i>Chinitsu</i>	<i>Yaku</i> que requiere que todas las fichas presentes en la mano sean del mismo palo numerado.	
<i>Chinroutou</i>	Mano <i>yakuman</i> que requiere que todas las fichas sean terminales.	
<i>Chiitoitsu</i>	<i>Yaku</i> que surge cuando tenemos siete pares distintos de fichas.	
<i>Chombo</i>	Deducción de puntos que podemos recibir por infringir una regla.	
<i>Chun</i>	“Dragón” rojo. En la ficha lo que pone es “Centro”.	
<i>Churen pou-tou</i>	Mano <i>yakuman</i> que requiere la estructura 1112345678999 del mismo palo, más una ficha adicional para el <i>atama</i> .	
<i>Daburu riichi</i>	“Doble <i>riichi</i> ”. Si nuestra mano está en <i>tenpai</i> en el primer turno y declaramos <i>riichi</i> , esto vale un han adicional en caso de victoria.	
<i>Daiminkan</i>	<i>Kan</i> que se hace robando la cuarta ficha con tres ya en la mano.	
<i>Daisangen</i>	Mano <i>yakuman</i> que requiere tener un trío de cada color de dragón.	
<i>Daisushii</i>	Mano <i>yakuman</i> que requiere tener un trío de cada viento.	

Damaten	Quedarse con la mano en <i>tenpai</i> , pero sin hacer <i>riichi</i> .
Dan	Niveles superiores de los sistemas japoneses de maestría.
Dora	Ficha cuya posesión nos da 1 <i>han</i> extra al ganar un lance.
Fu	Uno de los elementos para el cálculo de puntuaciones.
Furii jansou	Salón de juego de mahjong de entrada libre (<i>furii</i> viene del inglés “free”), al contrario de un club privado con acceso restringido.
Furiten	Si una ficha que completa la mano está en los descartes no podemos ganar el lance por <i>ron</i> y estamos obligados a ganar con un <i>tsumo</i> .
Fuuro	Proporción de lances en los que hemos robado con respecto al total.
Gachapon	Mecánica de juego con “tiradas” y premios aleatorios común en los videojuegos, que usan clientes como Mahjong Soul o Riichi City.
Genbutsu	Descartes inmunes a un <i>ron</i> debido a la regla <i>furiten</i> .
Haitei	<i>Yaku</i> que obtenemos al conseguir la ficha ganadora por nuestra cuenta cuando es la última ficha tomada del muro durante el lance. Se le denomina Fondo del Mar.
Haku	“Dragón” blanco. Se representa sin símbolos, o con un rectángulo.
Han	El otro elemento utilizado para el cálculo de puntuaciones.
Hanchan	Partida con duración de dos rondas de reparto (Este y Sur).
Haneman	Premio que equivale a 1.5 veces el <i>mangan</i> en puntos.
Hatsu	“Dragón” verde. En la ficha lo que aparece es el símbolo “Riqueza”.
Honba	Contador de bis que se agrega a la mesa si se empata un lance. Cada <i>honba</i> aumenta el premio de una victoria en 300 puntos.
Honitsu	<i>Yaku</i> que requiere que todas las fichas sean o bien del mismo palo numerado, o bien vientos y dragones.
Honroutou	<i>Yaku</i> que requiere que la mano ganadora esté conformada exclusivamente por terminales y honores.
Houjuu	Proporción de lances en que nos han hecho <i>ron</i> con respecto al total.
Houtei	<i>Yaku</i> que obtenemos al conseguir la ficha ganadora con la ultima ficha descartada en el lance. Se le denomina Fondo del Río.
Iipeikou	<i>Yaku</i> que surge cuando tenemos dos escaleras idénticas.
Iishanten	Mano que se encuentra a un paso de <i>tenpai</i> .
Ippatsu	Ganar en el mismo turno que declaramos <i>riichi</i> sin que nadie robe.
Ittsu	<i>Yaku</i> que surge al formar una escalera de 1 a 9 con el mismo palo.
Jihai	Fichas del palo de honores.

Jikaze	<i>Yaku</i> que obtenemos al conseguir un trío del viento que representa nuestro asiento actual en la mesa.
Junchan	Mano con al menos una ficha terminal en todos sus grupos.
Kabe	“Dique” o “pared” figurada que se forma cuando por lo menos tres unidades de una ficha concreta resultan visibles para nosotros.
Kakan	<i>Kan</i> que se hace cuando obtenemos la cuarta ficha tras robar un <i>pon</i> .
Kamicha	Jugador a nuestra izquierda, el único al que le podemos hacer <i>chii</i> .
Kan	Acción de o bien declarar un cuarteto cuyas 4 fichas estaban ocultas, robar la cuarta ficha cuando tenemos un trío en mano, o agregar la cuarta ficha una vez habíamos robado para un trío.
Kanchan	Salida en la que falta la ficha de en medio de una escalera.
Kantsu	Cuarteto, en general.
Kazoe ya-kuman	<i>Yakuman</i> obtenido por acumular 13 <i>han</i> o más. Es común que esté aceptado en clientes online, pero no lo admite el reglamento EMA
Kiriage mangan	Si el premio de una mano está muy cerca del valor de <i>mangan</i> , se redondea a dicho valor. Se aplica a manos con 7700/11600 puntos.
Kokushi (musou)	Mano compuesta por una unidad de todos los vientos, dragones y terminales, más una adicional. Conocida como Trece Huérfanos.
Kotsu	Trío, triplete de fichas idénticas.
Kyu	Niveles inferiores de los sistemas japoneses de maestría.
Kyuushu kyuu hai	Interrupción de un lance por tener un jugador un mínimo de 9 terminales y honores únicos al inicio. Es opcional, y solo se ve <i>online</i> .
Kuikae	Si robamos una ficha, no podemos descartar la misma que hemos robado. Si hemos robado una ficha que está en uno de los extremos de una escalera tampoco podemos descartar la del otro extremo.
Mangan	Premio “límite” en el mahjong, en el cual se deja de contar <i>fu</i> . Por lo común equivale a 8000/12000 puntos cuando lo recibimos.
Manzu	Palo de cifras. Muestra las cifras de 1 a 9 en negro, y 10000 en rojo.
Mentsu	Cada uno de los grupos de tres que conforman una mano.
Menzen tsumo	<i>Yaku</i> que requiere obtener la ficha que completa la mano por nuestra propia cuenta y sin haber robado en ningún momento del lance.
Nagashi mangan	En caso de empate, si todos nuestros descartes son terminales y honores y nadie nos robó ninguno recibimos un pago de <i>mangan</i> .
Nakabukure	Escalera ensanchada, que tiene una ficha más en el centro.
Nani wo kiru?	“¿Qué ficha descartamos?”. Ejercicios sobre descartes normalmente compilados en periódicos japoneses, libros sobre mahjong o páginas web. Son comparables a los ejercicios de mates del ajedrez.

Nan	Ficha que representa el viento Sur.
Nobetan	Salida compuesta por los extremos de una escalera extendida.
Noten	En caso de empate, declaración de que no estamos en <i>tenpai</i> .
Oka	Prima de victoria que se otorga al ganador de una partida.
Otakaze hai	Vientos que no nos dan 1 <i>han</i> por el hecho de tener un trío de ellos.
Pei	Ficha que representa el viento Norte.
Penchan	Salida en la que falta la ficha más lejana del extremo: 12- o -89.
Pinfu	Mano compuesta exclusivamente de escaleras más el <i>atama</i> , y que debe finalizar con una salida <i>ryanmen</i> .
Pinzu	Palo de círculos. Representa una moneda, en teoría de poco valor.
Pon	Acción de robar una ficha para completar un trío.
Riichi	Acción por la que declaramos que estamos a una ficha de completar nuestra mano sin robar, y apostamos 1000 puntos sobre la mesa. Cuenta como un <i>yaku</i> y permite obtener <i>ura dora</i> en caso de victoria.
Rinshan	La ficha que tomamos del muro muerto cuando hacemos un <i>kan</i> .
Rinshan kaihou	<i>Yaku</i> que sucede si la ficha que hemos tomado tras hacer un <i>kan</i> es una de las que completa nuestra mano. Se llama Tesoro del <i>Kan</i> .
Ron	Acción de obtener del descarte de un rival la ficha que nos hace ganar el lance. Requiere disponer de como mínimo un <i>yaku</i> válido.
Ryanmen	Salida con una escalera que se puede completar por sus 2 extremos.
Ryanpeikou	<i>Yaku</i> que requiere tener en mano 2 instancias distintas de <i>iipeikou</i> .
Ryuiisou	Mano con valor <i>yakuman</i> que requiere usar solamente las fichas verdes: 2, 3, 4, 6, y 8 de bambúes, además del dragón verde.
Sakigiri	Descarte temprano de un rival que puede indicar que otras fichas cercanas son seguras para descartar
San ankou	Mano con tres tríos para los cuales no hemos robado una ficha.
Sanbaiman	Premio que triplica al <i>mangan</i> en puntos.
Sanma	Modalidad de juego de 3 jugadores, con ciertos cambios de reglas.
Sankantsu	<i>Yaku</i> que requiere tener tres cuartetos (ocultos o no) en la mano.
Sanshoku (doujun)	<i>Yaku</i> que conseguimos si nuestra mano tiene la misma escalera en cada uno de los tres palos numerados. Se abrevia a <i>sanshoku</i> a secas.
Sanshoku (douko)	<i>Yaku</i> que obtenemos cuando nuestra mano tiene un trío del mismo número en cada uno de los palos numerados. Es muy raro de ver.
Sekinin bairai	Un jugador que contribuya a algunas manos por valor de <i>yakuman</i> asume el pago de parte o de toda la puntuación si se consuma la mano aunque a ese jugador no le hayan hecho <i>ron</i> .

Sha	Ficha que representa el viento Oeste.
Shanpon	Salida que surge cuando tenemos dos parejas distintas que podrían convertirse en un trío para completar la mano.
Shanten	Cantidad de pasos hasta que una mano esté en <i>tenpai</i> .
Shimocha	Jugador a nuestra derecha, el único que nos puede hacer <i>chii</i> .
Shousangen	<i>Yaku</i> que requiere tener dos tríos de dragones de colores distintos y un par del tercer color. Denominado como Dragones Chicos.
Shousuushii	Mano yakuman con tríos de 3 vientos distintos y un par del último.
Shuntsu	Escalera, secuencia de 3 fichas seguidas del mismo palo numerado.
Souzu	Palo de “bambúes”. Lo que representan los “bambúes” son cordeles de monedas que se usaban antiguamente en Asia para pagar.
Suji	Táctica defensiva que asume que el rival busca una salida <i>ryanmen</i> .
Suu ankou	Mano con valor <i>yakuman</i> que requiere que todos los grupos de tres fichas sean tríos y todos estén ocultos: no se puede hacer <i>ron</i> .
Suu kantsu	<i>Yaku</i> que requiere tener cuatro cuartetos (ocultos o no) en la mano.
Taatsu	Protoescalera, secuencia de dos fichas de uno de los palos numerados a las que le falta una más para formar una escalera íntegra.
Tanki	Salida huérfana, en la que solamente nos vale un tipo de ficha para que remate o bien un trío o bien una pareja para completar la mano.
Tanyao	<i>Yaku</i> que requiere que todas las fichas sean numeradas, y de 2 a 8.
Tanyao hai	Fichas de los palos numerados entre 2 y 8.
Tedashi	Acción de descartar una ficha de dentro de nuestra mano.
Tenhou	Mano de valor <i>yakuman</i> que requiere que seamos el jugador Este y que nuestra mano esté completa desde el momento que la recibimos. Se la denomina Bendición Celestial. También da nombre al popular cliente de juego <i>online</i> .
Tenhoui	Máximo rango que se puede alcanzar en Tenhou.
Tenpai	Estado de la mano en que le falta una sola ficha para completarse.
Toimen	Jugador enfrente de nosotros.
Toitoi	<i>Yaku</i> que requiere que todos los grupos de tres fichas sean tríos, pero no que todos estén ocultos.
Toitsu	Pareja de fichas idénticas, que pueden ser o no la pareja <i>atama</i> .
Ton	Ficha que representa el viento Este.
Tonpuusen	Partida con duración de una ronda de reparto (ronda Este).
Tsuiisou	Mano yakuman que requiere que todas las fichas sean honores.

<i>Tsumo</i>	Acción de obtener la ficha ganadora por nuestra propia cuenta, no de un rival. Necesitamos un <i>yaku</i> válido para poder declararlo.
<i>Tsumogiri</i>	Acción de descartar la ficha que acabamos de recibir.
<i>Ukeire</i>	La cantidad de tipos, y el total de fichas, que una mano puede aceptar para mejorar o para ganar si ya está lista.
<i>Uma</i>	Sistema que ofrece bonificaciones y penalizaciones según la clasificación que tengamos al final de una partida.
<i>Ura dora</i>	<i>Dora</i> oculto que se encuentra debajo del indicador de <i>dora</i> estándar. Solo se usa si el jugador ha ganado el lance cantando <i>riichi</i> .
<i>Yakuhai</i>	Trío de dragones o de vientos con valor que nos da 1 <i>han</i> .
<i>Yaku</i>	Condición de victoria que nos habilita a ganar un lance. Es acumulable con otras condiciones válidas para la mano ganadora.
<i>Yakuman</i>	Premio máximo en el mahjong, en el que se cuadruplican los puntos que obtenemos con un <i>mangan</i> . Se puede obtener acumulando <i>han</i> (<i>kazoe yakuman</i>) o con manos específicas que tienen ese valor.
<i>Yaochu hai</i>	Fichas terminales, están al extremo de los palos numerados (1 y 9).
<i>Yonma</i>	Modalidad de juego normal de 4 jugadores, objeto de este libro.
<i>Yonrenkei</i>	Secuencia de 4 fichas numeradas consecutivas.
<i>Zentsu</i>	Ir “a muerte” para ganar un lance, con indiferencia de lo que hagan nuestros rivales e incluso aunque hayan cantado <i>riichi</i> .