



Fel Barros



Vitor Reis



FEL JONG

LIVRO DE REGRAS

Sumário

O jogo	3
Lista de componentes	4
Nível 1 - Começando	5
Conceitos básicos	5
Preparação	6
O turno	7
Pontuação	8
Nível 2 - Riichi e Yakus	11
Nível 3 - Paciência, jovem Padawan...	13
Nível 4 - Graduado em Feljong!	14
Fim de jogo	15
E agora? Regras avançadas	16
Recursos adicionais	19
Variantes	20
Feljong Duelo	20
Sanma Feljong	21
Glossário	23

FELJONG

O jogo

O Feljong nasceu de uma antiga frustração minha: como ensinar um jogo que eu gosto tanto como o Riichi Mahjong sem frustrar as pessoas com a quantidade de regras que ele tem? Depois de alguns testes, montei minha primeira turma com um amigo de longa data e sua família. Sergio Halaban, sua esposa e filho jogaram comigo, aprenderam e saíram da partida perguntando onde comprar. Alguns meses depois, na Covil Con, repetimos a experiência e assim nasceu o Senhorinhas do Mahjong - um grupo de pessoas dedicado à fina arte do Riichi que, junto ao incansável Vitor Reis, nosso designer gráfico, me ajudou a trazer à vida o Feljong, um projeto até então encostado.

O Feljong é um jogo "standalone" que você pode jogá-lo e "parar" por aí. No entanto, ele foi criado como uma ferramenta para que você conheça os fundamentos básicos do Riichi Mahjong. E depois, caso desejar se aprofundar no tema, ao fim deste manual teremos links do canal Jogos de Cartas & Afins e da Associação Brasileira de Mahjong como referências para você!

O Feljong original precisa de **QUATRO** jogadores, mas tem variantes para 2 e 3 jogadores no fim desse manual.



O Feljong é um jogo inspirado no Riichi Mahjong, portanto, algumas regras são semelhantes, mas foram modificadas para o Feljong. Com o Feljong, caso queira aprender o Riichi depois, será um processo mais fácil do que aprender do zero.

Lista de componentes



136 cartas formando o baralho principal

- 34 cartas de borda vermelha
- 34 cartas de borda azul
- 34 cartas de borda verde
- 34 cartas de borda preta



16 cartas de Nível do Feljong

- 4 cartas de Nível 1
- 4 cartas de Nível 2
- 4 cartas de Nível 3
- 4 cartas de Nível 4

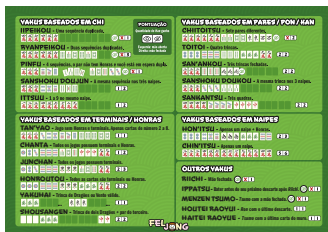


4 cartas de Indicação de Ventos

- 1 carta de Vento Leste
- 1 carta de Vento Sul
- 1 carta de Vento Oeste
- 1 carta de Vento Norte



4 cartas de Resumo de Pontuação



4 Resumos de Yakus



72 Marcadores de Pontuação

Distribuição dos Marcadores de Pontuação:

100 pontos



5 por jogador

500 pontos



1 por jogador

1.000 pontos



9 por jogador

5.000 pontos



2 por jogador

10.000 pontos



1 por jogador

São 30.000 pontos por jogador!



Nível I - Começando

Conceitos básicos

No primeiro Nível do *Feljong*, o seu objetivo é formar 5 conjuntos com as cartas (também chamados de **jogos**): sendo eles 1 jogo de duas cartas idênticas (também chamado de *olhos*) e 4 jogos de três cartas, que podem ser sequências de cartas consecutivas (ou seja, o 9 não volta para o 1 nesse caso) dos naipes de Números, Círculos ou Bambus (chamados de *Chi*) ou trincas de cartas idênticas (chamados de *Pon*). Cartas de Dragões e Ventos, chamadas de Honras, somente fazem trincas ou podem ser usadas como um par, mas não em sequência. Ao contrário de outros jogos tradicionais, como *Buraco* ou *Tranca*, você não revela os jogos, a menos que use uma carta descartada por outra pessoa. Quando um jogador formar os 5 jogos, ele revela a mão e anuncia o fim da rodada. Ao fim de 4 rodadas, o jogador com mais pontos ganha!

É interessante notar que para montar os 5 jogos são necessárias 14 cartas, e só temos 13 cartas na mão! Então, para bater, você estará sempre **na espera (Tenpai)** da última carta para completar o seu último jogo.

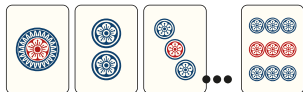
O baralho do *Feljong* é composto de 136 cartas, sendo que as cartas possuem 4 cópias de cada:



1 a 9 de Números (*Man*)



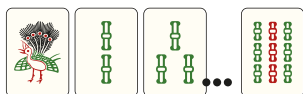
Dragões: Branco, Verde e Vermelho



1 a 9 de Círculos (*Pin*)



Ventos: Leste, Sul, Oeste, Norte



1 a 9 de Bambus (*Sou*)

Para facilitar, vamos chamar de **Números, Círculos e Bambus**, pode ser?



Preparação

1 - Para sua primeira partida, pegue as 4 cartas de Nível 1 e os Resumos de Pontuação do *Feljong* e distribua-os entre os jogadores. Cada Nível normalmente equivale a uma rodada do jogo - veja adiante entre rodadas como funciona.

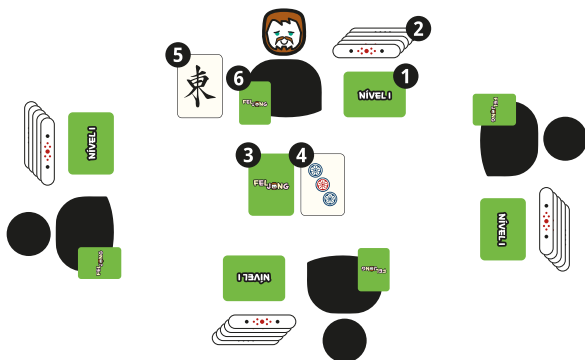
2 - Distribua 30 mil pontos para cada jogador usando os marcadores de pontuação. Consulte os valores das fichas e quantidade por jogador na Lista de Componentes ou verso dos Resumos de Pontuação.

3 - Separe o baralho principal em 4 pilhas relativamente parecidas, dê uma para cada jogador embaralhar separadamente e junte-as em uma única pilha (essa pilha representa o muro em jogos de *Mahjong* usando as pedras).

4 - Separe sem olhar 14 cartas do baralho para formar a pilha morta e revele uma carta dessa pilha. Deixe-a separada - ela indicará o ***Dora da rodada*** (que será explicado mais adiante). Mantenha a pilha de cartas ao lado do baralho principal.

5 - O Jogador Inicial é aquele que jogou *Mahjong* por último ou sorteie um jogador da forma como preferir. Entregue a carta de Indicação de Vento Leste para esse jogador. As demais cartas de Indicação de Ventos não serão usadas por enquanto.

6 - Finalmente, o Jogador Inicial distribui 13 cartas para cada jogador e compra uma carta adicional. O restante das cartas formará o baralho de compra.



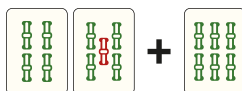
O turno

Uma partida de *Feljong* é jogada em turnos, alternando os jogadores em sentido horário. Seu turno em *Feljong* é muito simples: você compra uma carta, vinda do topo do baralho ou do descarte do jogador anterior (exceto para fazer um *Pon* ou um *Ron*, mas não se preocupe com isto agora) e, em seguida, descarta uma carta na sua frente, passando a vez para o próximo jogador. Quando um jogador descarta uma carta, um dos quatro cenários a seguir pode acontecer:

1 - O próximo jogador em sentido horário simplesmente joga o seu turno, comprando a carta do topo do baralho e descartando uma carta na sua frente. Caso um jogador compre a carta que faltava para bater, ele revela a mão, finalizando a rodada. Isso se chama *Tsumo*.

2 - O próximo jogador (e apenas o próximo jogador) em sentido horário pode comprar a carta descartada para formar um *Chi*, uma sequência de três cartas do mesmo naipe (revelando duas cartas da sua mão que completam aquela sequência de três cartas). Por ter comprado do descarte (e não do baralho), o jogador que formou a sequência simplesmente descarta uma carta da sua mão na sua frente e passa a vez para o próximo jogador, ficando com o total de 13 cartas, somando-se as cartas da mão com as cartas baixadas. Lembrando que cartas de Honra (Dragões e Ventos) não formam sequências, somente trincas ou par.

EXEMPLO:



3 - Qualquer jogador pode comprar a carta recém descartada para formar um *Pon*, uma trinca de cartas idênticas. Nesse caso, ele precisa revelar duas cartas idênticas à carta descartada e baixar o jogo na mesa. Por ter comprado do descarte (e não do baralho) o jogador que formou a trinca então descarta uma carta na sua frente e o jogo prossegue em sentido horário a partir daquele jogador (é possível que a vez de outros jogadores seja pulada quando isso acontece). Se mais de um jogador quiser usar a carta descartada, o jogador que está formando o *Pon* tem prioridade sobre o *Chi*.

EXEMPLO:



4 - Qualquer jogador pode comprar a carta descartada para bater. Isso se chama **Ron**. Nesse caso, ele revela a mão inteira, mostrando que bateu. Se mais de um jogador bater com a mesma carta, ambos pontuam. O jogador ou jogadores que usam a carta descartada para bater possuem prioridade sobre *Pon* e sobre *Chi*.

EXEMPLO:



Ordem de prioridade de uso de uma carta descartada:

Ron > Pon > Chi

Separe uma área à sua frente para colocar as cartas que você está descartando de forma que todos possam ver.

EXEMPLO:



Deixe sempre o naipe das cartas a mostra.



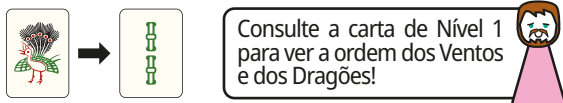
Pontuação

Quando um jogador bate, a pontuação é calculada da seguinte forma:

- Quantos *Han* vale o conjunto de cartas que ele usou para bater: *Han* é uma espécie de “nível de pontuação” - veja tabelinha adiante no manual;
- Se ele estava com a carta de Indicação do Vento Leste ou não: O jogador no Vento Leste recebe 50% mais pontos!
- Quem vai pagar esses pontos: Se ele usou uma carta do baralho (*Tsumo*), todo mundo vai pagar uma parte, mas se ele usou uma carta do descarte de um jogador (*Ron*), aquele jogador paga os pontos sozinho!

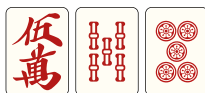
No Nível 1 a pessoa que bateu (ou seja, completou uma mão válida) faz 1 *Han* por bater e 1 *Han* adicional por cada carta do *Dora* e/ou *Doras* vermelhos presente nos seus jogos.

Dora: O *Dora* é sempre a carta **seguinte** à carta revelada na preparação (caso um 9 de um naipe seja sorteado, o 1 daquele naipe é o *Dora*).



EXEMPLO: Se o 1 de Bambu for revelada, o *Dora* é o 2 de Bambu.

Dora vermelho (Aka Dora): Cada naipe conta com uma carta Cinco (5) especial, toda em vermelho. Cada uma delas é um *Dora* vermelho e cada uma dessas cartas lhe dará 1 *Han*.



Como você pode observar na tabela a seguir, a quantidade de *Han* indica quantos pontos a pessoa que bateu receberá, mas a pontuação é diferente dependendo de onde veio a carta vencedora (*Ron* ou *Tsumo*) e se o Jogador Inicial é quem bateu ou não e quem "entregou" a carta vencedora.

BATENDO POR TSUMO (carta veio do baralho):

- Se o **jogador que não é o inicial bateu** usando uma carta fechada do baralho (*Tsumo*), o Jogador Inicial (aquele que está com a carta de Vento Leste) deve pagar metade dos pontos do *Han* para ele. Os demais jogadores dividem o pagamento da metade restante, cada um entregando ao jogador que bateu 25% do valor total do *Han* (veja que na tabela já deixei quanto cada um paga para cada *Han*).

Exceção: No caso de 1 *Han*, os demais jogadores pagam 300 ao invés de 250. O arredondamento acontece pois a ficha de pontos de menor valor no jogo é 100.

- Caso o **Jogador Inicial tenha batido** usando uma carta fechada do baralho (*Tsumo*), ele recebe os pontos divididos de cada jogador, mas recebe 50% a mais por *Han*.

BATENDO POR RON (carta veio do oponente):

- Se o **jogador que não é o inicial bateu** com o descarte de um oponente (*Ron*), o jogador que descartou a carta paga sozinho todos os pontos por *Han* para quem bateu.

- Se o **Jogador Inicial bateu** com o descarte (*Ron*) de outro jogador, aquele jogador paga 50% a mais.

EXCEÇÕES:

- Mais de um jogador bater com uma mesma carta recém descartada: O jogador que descartou essa carta paga o valor integral a cada um dos jogadores que bateram.
- Se acontecer de ninguém bater: **Caso a pilha de compras acabe e ninguém tiver batido**, a rodada acaba sem distribuição de pontos.

Tabela de pontos

Fique tranquilo! Eu deixei tudo mastigado pra você na tabelinha abaixo! Além disso, de **5 Han pra cima** as pontuações possuem um nome bem maneiro.



NOME	HAN	PONTOS Jogador Inicial bateu <i>Ron / Tsumo</i>	PONTOS Jogador não inicial bateu <i>Ron / Tsumo</i>
-	1	1.500 / 500	1.000 / 500 300
-	2	3.000 / 1.000	2.000 / 1.000 500
-	3	6.000 / 2.000	4.000 / 2.000 1.000
-	4	12.000 / 4.000	8.000 / 4.000 2.000
Mangan	5	12.000 / 4.000	8.000 / 4.000 2.000
Haneman	6 e 7	18.000 / 6.000	12.000 / 6.000 3.000
Baiman	8, 9, 10	24.000 / 8.000	16.000 / 8.000 4.000
Sanbaiman	11+	36.000 / 12.000	24.000 / 12.000 6.000
Yakuman	Y	48.000 / 16.000	32.000 / 16.000 8.000



Jogador que descartou



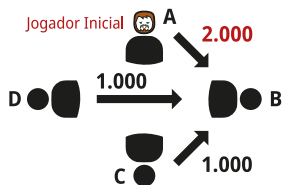
Demais jogadores



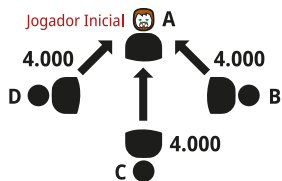
Jogador Inicial

Os valores da tabela acima estão divididos por quem bateu (Jogador Inicial ou jogador não inicial) e os valores que ele deve receber do jogador que descartou a carta que ele usou para bater (*Ron*) ou caso ele tenha batido usando uma carta do baralho (*Tsumo*).

Se em algum momento um jogador precisar pagar pontos e ficar negativo, aquele jogador paga os pontos que conseguir. Anote os pontos restantes do jogador que deveria recebê-los e pule para a seção Fim de jogo.



EXEMPLO 1: O Jogador B bateu com uma carta do baralho (*Tsumo*) com uma mão equivalente a 3 *Han* - 4.000 pontos. O Jogador A, que é o Jogador Inicial, pagará 2.000 pontos, enquanto os Jogadores C e D pagarão 1.000 pontos cada.



EXEMPLO 2: O Jogador A bateu com uma carta do baralho (*Tsumo*) com uma mão equivalente a 4 *Han* - como ele é o Jogador Inicial, ao invés de receber 8.000 pontos, ele recebe 50% a mais, 12.000 pontos! Os Jogadores B, C e D pagam uma parte exata de seus pontos para ele ($12.000/3 = 4.000$ pontos cada).

Preparação para a próxima rodada

Passa a carta de Indicação do Vento Leste no sentido horário. Esse jogador será o novo Jogador Inicial da rodada. Distribua a carta de Nível 2 para todos os jogadores. Leia o Nível 2 e você está pronto para jogar uma nova rodada!

Se você não se sentir confortável em adicionar mais regras, você pode continuar a partida no Nível 1 até o final, ou mesmo jogar mais partidas no Nível 1. Basta apenas passar a carta do Vento Leste no sentido horário e após cada jogador ser o Jogador Inicial uma vez na partida, pule para a seção Fim de jogo.



Você também pode começar a sua próxima partida direto no Nível 2. Para isso, após a preparação, jogue duas rodadas no Nível 2 e então decida se irá pular para o Nível 3 ou seguir no Nível 2.



Nível 2 - Riichi e Yakus!

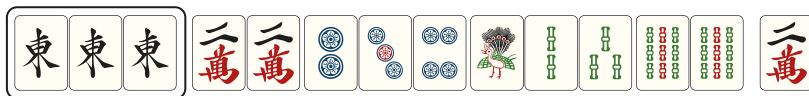
Para que você possa bater numa partida a partir do Nível 2 de *Feljong*, você precisa cumprir um pré-requisito. Esse pré-requisito é conhecido como **Yaku**. Para bater, no conjunto de 14 cartas que você usou para formar o seu jogo completo, você precisa ter pelo menos um dos **Yakus**, não rola mais só fazer quaisquer sequências/trincas e um par.

No *Riichi Mahjong*, temos mais de 30 *Yakus* diferentes, no entanto, boa parte deles tem a mesma chance de acontecer do que você ganhar na loteria, então vamos nos concentrar, a princípio, nos *Yakus* mais comuns nos próximos Níveis.

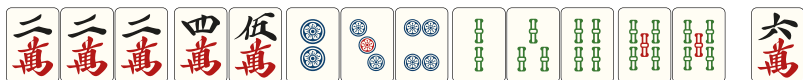
O mais comum de todos se chama ***Riichi*** e este *Yaku* é bem simples. Ele introduz um conceito no *Feljong* conhecido como "mão fechada", ou seja, não pegar nenhuma carta do descarte, **a menos que seja para bater (*Ron*)**. Quando faltar apenas uma carta para você completar os jogos necessários para bater (estado da mão chamado de *Tenpai*), você anuncia "*Riichi*" em voz alta e coloca à sua frente, próximo às suas cartas descartadas, uma ficha de mil pontos para marcar que você pediu *Riichi*. Se alguém bater antes de você, ele leva essa ficha também, mas se você bater, você recupera a ficha. Se ninguém bater, a ficha é mantida na mesa para quem ganhar a próxima rodada. **Você não pode mais alterar os jogos da sua mão, só comprar e descartar, ou bater.**



Além do *Riichi*, você tem no Nível 2 mais duas opções de *Yaku*: ***Yakuhai*** (um dos seus jogos de 3 cartas é uma trinca de um dos Ventos ou uma trinca de um dos Dragões) e ***Tan'yao*** (em nenhum dos seus jogos você tem cartas terminais (1 ou 9) ou cartas de Honra (Ventos e Dragões)). Para ambos estes *Yakus*, os jogos podem estar abertos ou fechados, ou seja, você pode ter feito *Chi* ou *Pon*. Os três *Yakus* (*Riichi*, *Yakuhai* e *Tan'yao*) garantem 1 *Han* ao bater e o *Riichi* pode ser combinado com algum dos outros dois. Você pode inclusive ter mais de um *Yakuhai* diferente na mão, como uma trinca de um Dragão e uma trinca de um Vento, ou duas trincas de Dragões e assim por diante, sendo que cada *Yakuhai* conta 1 *Han*.



EXEMPLO DE YAKUHAI: Feito com uma trinca do Vento Leste.



EXEMPLO DE TAN'YAO: Somente cartas de 2 a 8 nos três naipes numerados.

Resumindo, não basta ter as 14 cartas formando uma combinação válida de jogos com sequências, trincas e um par, você **precisa** ter pelo menos um *Yaku* também.



Preparação para a próxima rodada

Após finalizar a rodada, passe a carta do Vento Leste no sentido horário. Esse jogador será o novo Jogador Inicial da rodada. Distribua a carta de Nível 3 para todos os jogadores. Leia o Nível 3 e você está pronto para jogar uma nova rodada.

Novamente, se você não se sentir confortável em adicionar mais regras, você pode continuar a partida no Nível 2 até o final. Basta apenas passar a carta do Vento Leste no sentido horário e após cada jogador ser o Jogador Inicial uma vez na partida, pule para a seção Fim de jogo.



Se já estiver pronto e quiser começar a próxima partida direto no Nível 3, após a preparação, jogue as 3 primeiras rodadas no Nível 3 e então decidam se vão pular para o Nível 4 na última rodada.



Nível 3 - Paciência, jovem Padawan...

Novatos em *Riichi Mahjong* costumam abrir o jogo na primeira oportunidade. Fazer *Chi* ou *Pon* é algo muito tentador, mas esse Nível vai mostrar como você pode fazer muitos pontos com o jogo fechado!

O *Yaku* **Menzen Tsumo** é simples. Se você tiver qualquer combinação de sequências/trincas e um par, e formou esta mão somente com cartas do baralho e da sua mão inicial (sem fazer *Chi*, *Pon* ou *Ron*, portanto, batendo por *Tsumo*), isso é um *Yaku* e vale 1 *Han*.

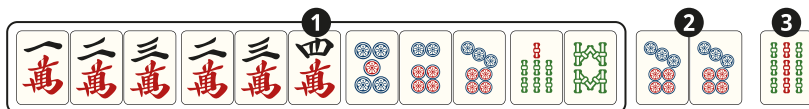
O *Yaku* **Iipeikou** (leia iipeikou, não LIpeikou) também é simples. Só pode ser feito com a **mão inteira fechada** (ou seja, você não fez nem *Chi* nem *Pon* durante a rodada) e se você tem duas sequências exatamente iguais (do mesmo naipe). Esse *Yaku* vale 1 *Han*.



EXEMPLO DE IPEIKOU: Duas sequências iguais de 1-2-3 de Bambu.

Finalmente, o *Yaku Pinfu* é um jogo muito bom de tentar, pois ele permite que você tenha várias opções para bater. Ele também vale 1 *Han* e só pode ser feito com a **mão inteira fechada** como no *Iipekou* (ou seja, você não fez nem *Chi* nem *Pon* durante a rodada), mas você precisa cumprir os seguintes requisitos:

- 1** - Todos os 4 jogos de 3 cartas são sequências, não tem nenhuma trinca.
- 2** - O par que completa o jogo não pode ser de Honras (nem Ventos, nem Dragões).
- 3** - Você está esperando uma carta dos dois lados da sequência, ou seja, você tem duas opções para bater. No exemplo da carta de Nível 3 em que você tem um 7 e um 8 de Bambu, você pode bater com o 9 OU com o 6 de Bambu, configurando assim uma **espera dupla**.



EXEMPLO DE PINFU: O jogador utilizou o 9 de Bambu para bater com a sequência 7-8-9, porém poderia bater com um 6 de Bambu, completando a sequência 6-7-8.

O grande momento se aproxima: a **Graduação**! Continue jogando no Nível 3 até se sentir confortável para o último nível.



Preparação para a última rodada

Passa a carta do Vento Leste no sentido horário. Esse jogador será o novo Jogador Inicial da rodada. Distribua a carta de Nível 4 para todos os jogadores. Leia o Nível 4 e você está pronto para jogar a última rodada.

Nível 4 - Graduado em Feljong!

Agora as últimas regras adicionais:

Ura Dora - Caso você peça *Riichi* e vença a rodada, compre mais uma carta do topo da pilha morta, aquelas cartas que a gente separou na Preparação da partida. O *Ura Dora* indica mais um *Dora*, até então secreto, que pontuará nessa rodada mais 1 *Han* para cada carta indicada presente em seus jogos.



Dora inicial

Ura Dora
Dora comprado ao bater com Riichi

EXEMPLO: o 2 de Bambu foi o *Dora* indicado no começo da rodada, porém, após bater o Jogador A comprou mais uma carta, o 7 de Círculo, portanto, o *Ura Dora* é o 8 de Círculo.

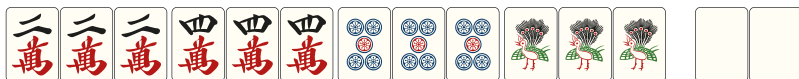
E dois novos *Yakus*:

Hon'itsu - Os jogos da sua mão são compostos de apenas um naipe (Números, Círculos ou Bambus) e Honras (Ventos e/ou Dragões). Os jogos podem estar abertos ou fechados, mas aberto ele vale 2 *Han*, enquanto fechado ele vale 3 *Han*.



EXEMPLO DE HON'ITSU: Somente um naipe (Números) + Ventos e/ou Dragões.

Toitoi - A sua mão é composta de 4 trincas e um par. Os jogos podem estar abertos ou fechados. Este *Yaku* vale 2 *Han*.



EXEMPLO DE TOITOI: Quatro trincas e um par.

Fim de jogo

O jogo termina de duas formas:

- Um jogador terminou uma rodada com pontos negativos. Nesse caso, o jogo termina antes de todos os jogadores terem sido o Jogador Inicial e o vencedor é o jogador com mais pontos.
- Após todos os jogadores terem sido o Jogador Inicial da partida uma vez. Ganha quem tiver mais pontos.
- Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

É difícil, mas caso alguém esteja jogando pela primeira vez e um jogador ficou negativo antes de terminar os 4 Níveis, você pode seguir o jogo, mas o jogador que ficou negativo começa o próximo Nível com zero pontos. Anote os pontos extras que deveriam ser pagos por esse jogador em um papel ou como preferir. Eles devem ser contabilizados no final da partida!



E agora? Regras avançadas

Uma vez que você esteja familiarizado com esse sistema, você pode partir pro *Feljong* avançado com as seguintes regras adicionais, começando as novas partidas com todas as regras dos Níveis 1 a 4 (exceto pela regra do Nível 1 em que ignoramos os *Yakus*), porém considerando as novas regras abaixo:

1 - Usar o Resumo dos Yakus - Agora que você conhece os *Yakus* mais comuns, você pode usar o Resumo para conhecer os demais *Yakus*. Eles foram agrupados de maneira lógica. Se você estiver se sentindo sortudo, no verso do Resumo, existem os ***Yakumans* (com o símbolo Y no lugar da quantidade de Han)**, *Yakus* que acontecem tão raramente quanto ganhar na loteria, mas que rendem uma pontuação muito grande (48.000 para o Jogador Inicial ou 32.000 se não for o Jogador Inicial). Lembre-se que se você bater com mais de um *Yaku* diferente, você soma os *Han* de cada *Yaku* (*Yakumans* não pontuam por *Han*, portanto, você só pontua os *Yakumans*, mas pode pontuar múltiplos *Yakumans*).

2 - Respeitar os Ventos - Dê uma carta de Indicação de Vento para cada jogador em sentido horário: Leste, Sul, Oeste, Norte. Ao fim da rodada, passe essas cartas em sentido horário. O Jogador Inicial é sempre o jogador com o **Vento Leste**. Lembrando que ele recebe 50% mais pontos quando bate, mas se batem com carta do baralho ele paga metade. Além disso, para formar o *Yakuhaï*, a partir de agora você só pode usar o Vento da rodada (**Leste**) ou o Vento que está à sua frente (se você não for o Jogador Inicial). Já no *Pinfu*, a dupla pode ser até de um Vento que não esteja sendo usado por você (por exemplo, se você possui a carta do Vento Oeste nesta rodada, você pode usar Norte e Sul para o *Pinfu*, mas não para o *Yakuhaï*).

3 - Furiten - Essa regra é muito legal e ajuda bastante você a se "defender" (não dar a carta necessária para seus amigos baterem). Basicamente, *Furiten* significa que você **não pode** bater comprando

uma carta descartada por outro jogador que você mesmo tenha antes descartado. Por exemplo, na sua mão atual você está esperando o 7 de Bambu, mas você descartou o 7 de Bambu anteriormente. Como você poderia ter batido se não tivesse descartado esta carta, então agora você só poderá bater com esta mão caso o 7 de Bambu seja comprado do baralho (*Tsumo*).

4 - Partida completa (Ventos Leste e Sul) - Para um jogo mais longo e com mais chance de recuperação, você pode jogar um segundo Vento, ou seja, mais uma sequência de rodadas. As mesmas regras das rodadas do Vento Leste se aplicam, mas considerando que o Vento da rodada, e que pode ser usado por todos, é o Vento Sul. O jogo termina quando cada jogador tenha sido o Jogador Inicial pelo menos uma vez no Vento Leste e depois no Vento Sul (o Jogador Inicial ainda é quem tem a carta do Vento Leste).

5 - Partida completa (Mantendo a posição de Jogador Inicial) - Além de jogar um segundo Vento, outra regra para adicionar na partida completa é que o Jogador Inicial se mantém o mesmo caso ele consiga bater. Desta forma o Vento não é trocado entre os jogadores, possivelmente aumentando a quantidade de rodadas. O jogo termina quando cada jogador tenha sido o Jogador Inicial pelo menos uma vez no Vento Leste (ou duas vezes, caso esteja jogando os dois Ventos) e o último Jogador Inicial não tenha sido o jogador que bateu. Todos têm a oportunidade de tentar manter a posição de Jogador Inicial.

Ambas as regras de partida completa mais do que dobram a duração do jogo, então use-as com sabedoria!



6 - Kan (quadra) - Além de *Chi* (sequência de três cartas) e *Pon* (conjunto de três cartas iguais), existe uma terceira possibilidade de jogo - a quadra. O *Kan* é formado juntando-se 4 cartas idênticas e pode ser formado de três maneiras diferentes, desde que o jogador já tenha 3 cópias da carta em sua posse:

- O jogador compra a quarta carta e fica com 4 cartas iguais na mão: ele pode, no seu turno, revelar esse jogo, colocando as 4 cartas à sua frente, com as duas cartas da ponta com a face virada para baixo, para indicar que esse é um jogo fechado. Enquanto você não abrir outros jogos, sua mão ainda é considerada fechada.

A partir do momento em que você tem as quatro cópias de uma carta na mão, você pode iniciar o seu turno abrindo um *Kan* dessa forma.



• Algum outro jogador descarta a quarta carta: ao invés de chamar um *Pon*, o dono das 3 cartas iguais pode chamar um *Kan*, e revelar o jogo, colocando-o na sua frente. A prioridade do *Kan* é a mesma do *Pon*.



Ordem de prioridade com *Kan*:
Ron > Kan/Pon > Chi

• O jogador possui um *Pon* revelado e ele compra do baralho a quarta carta: ele pode aprimorar o *Pon* para um *Kan*, revelando a carta e adicionando-a ao jogo previamente revelado.



Como o *Kan* utiliza quatro cartas ao invés de 3, o jogador que faz o *Kan* precisa comprar mais uma carta do baralho para manter a estrutura da mão. Além disso, ele revela mais uma carta para definir um novo *Dora* dentre as cartas removidas no início do jogo (pilha morta) e, caso um jogador bata com *Riichi*, ele deverá comprar mais uma carta para definir mais um *Ura Dora* para cada *Kan* em jogo.

7 - Empates (quando ninguém bate) - No *Feljong*, quando acontece um empate no final da rodada, até então nada acontecia e vida que segue. Mas nas regras avançadas, verifique se uma dessas situações aconteceram:

- Todos os jogadores estão em *Tenpai* (faltando uma carta para bater) ou ninguém está em *Tenpai*: Nesse caso, nada acontece, ninguém paga ou recebe pontos de ninguém.
- Um jogador em *Tenpai*: Cada outro jogador, que não está em *Tenpai*, paga 1.000 ao jogador que está.

- Dois jogadores estão em *Tenpai*: Os outros dois jogadores pagam 1.500 cada para um dos jogadores. Exemplo: Jogador A e B estão em *Tenpai*. Jogador C paga 1.500 para A, Jogador D paga 1.500 para B.
- Três jogadores estão em *Tenpai*: O jogador que não está em *Tenpai* paga 1.000 para cada um (total de 3.000).

Para nenhuma dessas situações o Jogador Inicial paga ou recebe pontos adicionais, como na pontuação normal do jogo, mas ele mantém a posição de Jogador Inicial.

8 - Sentido anti-horário: Se você está se preparando para jogar o *Riichi Mahjong*, é bom se acostumar com o fato do jogo ser no sentido anti-horário. Esqueça tudo o que eu falei que você faz no sentido horário e faça a partir de agora no sentido anti-horário.

Uma hora sua cabeça vai se acostumar.



Recursos adicionais

O *Feljong* é uma releitura muito pessoal e condensada do *Riichi Mahjong* (por isso coloquei meu nome na caixa). Dito isso, o *Riichi Mahjong*, ainda que mais complexo e com muito mais regras, algumas simplificadas aqui por mim, é um jogo muito mais completo e rico e, para mim, o melhor jogo de todos os tempos. Se você quer se aprofundar nas regras, deixarei dois links importantes no verso desse livro de regras.



Game Design e Narrador do Manual: Fel Barros

Design Gráfico: Vitor Reis

Editora: Samba Estudios

Produzido por: LudensLab

Direção de Manual: Gustavo Lopes

Revisão: Ricardo Magana, Alexandre Rivaben, Amabili Vieira, Tato Iazul, Nan Te, Bruno Liguori e Bianca Mancini

Agradecimentos: Senhorinhas do Mahjong, Romir Play House, Amauri Murai, William Magri, Lucas Ortiga, Marina Donegá, Gabriel Erran e todo mundo que apoiou essa iniciativa solidária

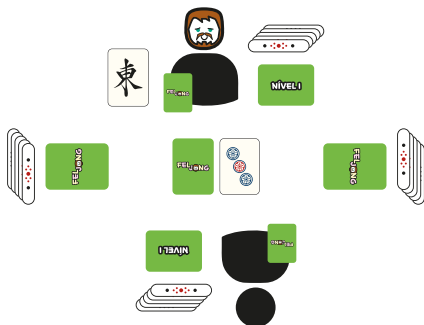
Variantes

O *Feljong*, assim como o *Riichi Mahjong*, é um jogo feito para se jogar em quatro jogadores. Apesar do equilíbrio do jogo estar na constante leitura, bloqueio e interação entre os quatro jogadores, preparamos variantes para que você possa jogar o *Feljong* em 2 ou 3 jogadores.

Feljong Duelo

Esta variante permite uma partida funcional em dois jogadores, separando 13 cartas para dois jogadores fictícios, que apenas descartam cartas. Isso significa que o descarte é aleatório e pode influenciar na sorte da partida.

- Os jogadores se sentam em posições opostas, um de frente para o outro.
- No começo da partida, distribua os 30 mil pontos normalmente para quatro jogadores.
- No começo de cada rodada, distribua 13 cartas para cada jogador, incluindo os fictícios. Apenas quando um jogador humano for o Vento Leste, ele deve receber a 14ª carta.



- Todas as regras do *Feljong* se aplicam, entretanto, entre as jogadas dos jogadores, compre e descarte uma carta na frente do próximo jogador fictício em sentido de jogo.
- Os jogadores podem pedir *Chi* no sentido do jogo, *Pon*, *Kan* e *Ron*.
- Para uma partida focada em tentar forçar o seu oponente a entregar o jogo, os jogadores não podem pedir *Ron* dos descartes dos jogadores fictícios.

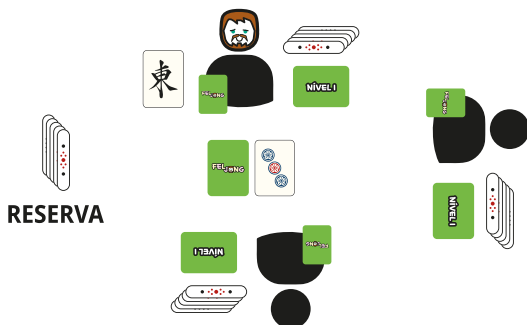
Sanma Feljong

Esta variante permite uma partida funcional em três jogadores, inspirada na variante *Sanma* para o *Riichi Mahjong*.

- Na preparação, remova todas as cartas do naipe de Caracteres (*Man*) de 2 a 8, mantendo apenas as cartas de 1 e 9. Com isso, o *Yaku Sanshoku Doujun* (a mesma sequência nos três naipes) não existe nessa variante, mas ainda é possível fazer trincas com 1 e 9 de Números e *Yakuman* como *Kokushi Musou* ou *Chinroutou*.



- Distribua os 30 mil pontos para cada jogador e mantenha os 30 mil restantes em uma reserva.
- A partir do jogador que foi sorteado para ser o Jogador Inicial na posição do Vento Leste, os demais jogadores devem se sentar em sentido de jogo, deixando uma posição vazia.



- Os jogadores não podem pedir *Chi*, entretanto, *Pon*, *Kan* e *Ron* estão permitidos.
- No pagamento de pontos por *Tsumo*, deduza os pontos normalmente de cada jogador e também da reserva, como se fosse o pagamento do quarto jogador.

- *Kita Dora* - *Dora* do Vento Norte: Em seu turno, como uma ação extra, um jogador pode pedir *Kita* usando uma carta de Vento Norte de sua mão, separando essa carta junto as cartas abertas a sua frente. Esta carta de Vento Norte agora conta 1 *Han*, como se fosse um *Dora* (ainda assim você precisa de um *Yaku* para bater do Nível 2 em diante).

Após abrir um *Kita*, compre uma carta do baralho para completar a mão. Se você tiver e quiser, pode abrir mais de um *Kita* num mesmo turno, sempre comprando uma carta para repor a mão. A carta de Vento Norte aberta como *Kita* não é considerada como parte das cartas abertas do jogador, portanto ela não invalida *Yakus* de mão fechada caso o jogador só tenha cartas de *Kita Dora* abertas, mas conta como uma jogada, portanto invalida *Yakus* como *Tenhou*, *Chiihou* ou *Ippatsu*, que são condicionais, caso você esteja jogando já com o Resumo de *Yakus*.

Se o indicador de *Dora* for o Vento Oeste, um *Kita Dora* conta como dois *Dora*, portanto, 2 *Han*. Uma trinca de Vento Norte, sem ser *Kita*, só conta como uma trinca comum. Por fim, um *Kita Dora* jogado pode ser usado por outro jogador para pedir *Ron*, como se fosse um descarte.

- A partida termina normalmente, quando um jogador ficar negativo ou quando cada jogador tenha sido o Jogador Inicial pelo menos uma vez, portanto, a partida terá menos rodadas do que jogando em 2 ou 4 jogadores. Por esse motivo, você não conseguirá jogar os 4 Níveis do *Feljong* em uma única partida. Para se graduar, recomendamos que jogue duas partidas, ou uma partida com a Regra avançada: Partida completa (Ventos Leste e Sul).

- Modificação na Regra avançada - Respeitar os ventos: Não distribua a carta da posição do Vento Norte. Na distribuição, dê as cartas de Vento Leste, Sul e Oeste, deixando a carta do Vento Norte na caixa do jogo.



Glossário

- **Chi** - Sequência de três cartas em um dos três naipes numerados.
- **Dora** - A carta revelada no começo da rodada (ou após um *Kan*) define um *Dora*. Cada carta seguinte (do mesmo naipe) à(s) carta(s) revelada(s) vale 1 *Han* ao bater.
- **Dragões** - Um dos naipes de Honras, com 3 Dragões (Branco, Verde e Vermelho).
- **Furiten** - Estado em que você não pode bater por *Ron* por você ter descartado uma carta que você está esperando agora para bater.
- **Han** - Unidade de pontuação base.
- **Honras** - Naipes não numerados, com os quais você só pode fazer par ou trios (Ventos e Dragões).
- **Kan** - Uma quadra de cartas do mesmo naipe (quatro cartas).
- **Man** - Um dos três naipes numerados, representado por números em japonês de 1 a 9.
- **Pin** - Um dos três naipes numerados, representado por círculos, com um a nove círculos.
- **Pon** - Uma trinca de cartas do mesmo naipe (três cartas).
- **Riichi** - Um *Yaku* comum feito apostando 1.000 pontos ao ter uma mão fechada em *Tenpai*.
- **Ron** - Bater com uma carta comprada do descarte de um oponente.
- **Sou** - Um dos três naipes numerados, representado por bambus, com dois a nove bambus e o um de Bambu geralmente é um pavão.
- **Tenpai** - Estado da mão em que está faltando apenas uma carta para bater (mesmo não tendo um *Yaku* válido).
- **Terminal** - Cartas 1 e 9 nos três naipes numerados.
- **Tsumo** - Bater com uma carta comprada do baralho.
- **Ura Dora** - A carta revelada ao final de uma rodada (ou mais cartas em caso de *Kan*) em que o jogador bateu por *Riichi* define um *Ura Dora*. Cada carta seguinte (do mesmo naipe) à(s) carta(s) revelada(s) vale 1 *Han* ao bater.
- **Ventos** - Um dos naipes de Honras, com 4 Ventos (Leste, Sul, Oeste, Norte).
- **Yaku** - Combinação específica de cartas ou condição para pontuar ao final de uma rodada. É possível ter múltiplos *Yakus* ao bater.
- **Yakuman** - Tipo de *Yaku* que exige uma combinação mais complexa ou difícil de ser obtida, mas que rende uma pontuação altíssima.



Vídeos sobre o *Feljong* e o *Riichi Mahjong* no Jogos de Cartas & Afins: Canal do Gustavo "Gambiarra" Lopes, com videoaulas do *Feljong* e outros vídeos de *Riichi Mahjong*.



Site do maior jogador do Brasil e maior entusiasta do *Riichi* no Brasil, o lendário Amauri Murai, figura central do jogo no país e grande entusiasta do formato. Esse portal completo tem tudo que você precisa para saber e se aprofundar. Considere se filiar à ABM!

