

# SUPERVISION™

## MA JONG

### I. GAME DESCRIPTION

MA JONG is a table IQ game. It is a very delightful, stimulating and a well received game. This version of game employs the GUANG DONG MA JONG rules, it needs high IQ and technique, the aim of the game is to win the eight opponents, thus becoming the NEW MA JONG area leader.

### II. GETTING STARTED

After the power is turned on, the Supervision logo and the title screen would be displayed respectively. If you do not press the START key immediately after the title screen, a demonstration will be shown. Otherwise, pressing the START key would bring you to the opponent selection screen where you can select one of the opponents using LEFT/RIGHT key. Press START key to confirm your selection and to bring you to the game playing screen.

### III. HOW TO PLAY

At the onset, both you and your opponent will be given thirteen cards and a score of 2,5000. The objective of the game is to constitute a pile of fourteen cards following the GUANG DONG MA JONG rules. You and your opponent are allowed to input a card alternatively. It is determined randomly. Depending on the number of dies obtained, you are allowed to input a card first sometimes. You can elicit this move while the input command ( 摸牌 ) is shown below the picture of the opponent by pressing BUTTON A. After you have input a card, you should first check whether the tile of fourteen cards has satisfied the 'MAKING RULES' (see table 1). If it is the case, you make. You may then select the 'make' command ( 胡牌 ) by pressing the UP or DOWN key and confirm the selection by pressing button A in sequence. Score will be deducted from the loser's account, this score is calculated using the formula mentioned in section V and this score will be transferred to the winner's account. When a session is over, the game status will be reported on the screen. When either your score is zero or the opponent's score is zero, the game is over. If your score is zero, you can restart the game by pressing the START key. If your opponent's score is zero, you can select another opponent to continue the game in another MA JONG session.

If your cards do not satisfy the 'MAKE' rules after you input a card, you should select the least useful card to be discarded. You can do this by using the LEFT/RIGHT key to select the unwanted card and press A-key to discard this card. After you have finished your part, it is your opponent's turn then. He will repeat your procedure. Similarly, if he did not make after inputting a card, he must output a card. You may take this card instead of inputting a card from the main pile provided that you have two or three cards identical to this card or if you have two other cards of the same style such that the points on these three cards are consecutive numbers. The former pattern is called PUNG/KONG. And the latter pattern is termed as CHOW. Under this two situations, you can take this card after you select the appropriate command (PUNG ( 碰牌 ), KONG ( 槓牌 ) or CHOW ( 吃牌 )) and activate the command by pressing button A.

### VI. KEY ASSIGNMENT

START	—	1. Start the game	2. Confirm selection
SELECT	—	Selection commands	
A	—	Confirm selection	
B	—	Show score	
UP	—	Up one items on the command list	
DOWN	—	Down one items on the command list	
LEFT	—	Select opponent or tile	
RIGHT	—	Select opponent or tile	

N.B Press "A+B+SELECT+START" to reset the game

### V. SCORING

Both the player and his opponent will be given 2,5000 scores initially. The score of the loser will be transferred to the winner after each game. The actual score transferred depends on the "make" style and is equal to scoring index

2 x 1000

If nobody makes in a game, their scores will remain the same as before.

TABLE 1 MAKING RULES

"MAKE" SUITE	DESCRIPTION (MAKING RULES)	SCORING INDEX
Own hand	Get Pung/Kong/Chow of any suite and a pair after inputting a card	1
Plucking the moon from the bottom of the sea	Get Pung/Kong/Chow of any suite and a pair after inputting the last card	1
Ping Hu	4 Chows and a pair	1
Pung/Kong Hu	3 Pungs/Kongs and a pair	3
Head and Tails	Pung/Kongs of ONES and NINES of any style	7
Same suite	All 14 tiles are of the same suite	7
Same suite with winds or dragons	Except Pungs of winds ( 東、南、西、北 ) or dragons ( 中、發、□ ), other cards of same suite	3
Three small scholars	A pair and Pungs/Kongs of two Dragons and a Pung/Kong/Chow of any suite	3
Three great scholars	Pungs/Kongs of all three Dragons and a pair	7
Four small scholars	Pungs/Kongs and a pair of winds	4
Four Blessings hovering over the door	Pungs/Kongs of each of the four Winds and a pair	7
Heaven's Blessing	Make after inputting the first card	7
Earth's Blessing	Make with the first discarded card	7
The thirteen unique wonders	One of each wind, one of each Dragon, one of each ONE and one of each NINE, and a copy of either one listed	7

## DUTCH

## MA JONG

### I. BESCHRIJVING VAN HET SPEL

MA JONG is een intelligentie spel dat aan een tafel wordt gespeeld. Het is een spannend en onderhoudend spel dat steeds meer populariteit geniet. Dit spel wordt gespeeld volgens de regels van de Guangdong provincie en vraagt een hoog IQ en vaardigheid van de speler. Win de acht tegenstanders en word de nieuwe MA JONG leider.

### II. HET STARTEN VAN HET SPEL

Nadat de power op aan staat, verschijnen respectievelijk de Supervision logo en het titelsbeeld. Als je niet onmiddellijk op de START-toets drukt nadat het titelsbeeld is verschenen, wordt er een demonstratie van dit spel gegeven. Als je wel direct op de START-toets drukt, word je naar het tegenstanders-keuze-beeld gebracht waar je je tegenstander kunt kiezen door gebruik van de LEFT/RIGHT-toetsen. Druk daarna op de START-toets om je keuze te bevestigen en om je naar het spelbeeld te brengen.

### III. HOE TE SPELEN

Om te beginnen worden er 13 kaarten aan jou en je tegenstander uitgedeeld en een score van 25,000 toegekend. De bedoeling van dit spel is een combinatie van 14 kaarten te maken volgens de Guangdong Ma Jong regels. Zowel jij als je tegenstander kunnen om de beurt een kaart erbij pakken. Het wordt bepaald door de willekeur, afhankelijk van de nummers van de dobbelstenen kun je als de eerst een kaart pakken. Je kunt het ook uitlokken als de pak commando ( 摸牌 ) wordt getoond onder het beeld van de tegenstander door een druk op de A-toets. Nadat je een kaart hebt gepakt, moet je eerst nakijken of je met deze 14 stenen de "Making Rules" (zie figuur 1) combinaties kunt maken. Als dat het geval blijkt te zijn, kom je uit "make". Je mag dan een "make" commando ( 胡牌 ) kiezen door op de UP- of DOWN-toets te drukken en bevestig de keuze door op de A-toets te drukken. Er zal punten worden afgetrokken bij de verliezer, het aantal punten wordt berekend aan de hand van een formule in paragraaf V en deze punten komen ten gunste van de winner. Als een ronde voorbij is, wordt de stand van het spel uitgegeven op het scherm. Het spel is uit als je score of die van je tegenstander nul wordt. Als jouw score nul wordt, kun je het spel opnieuw starten door een druk op de START-toets. Als je tegenstanders score nul wordt, kun je een ander tegenstander kiezen om verder te gaan naar de volgende ronde van het spel.

Als jouw kaarten niet volgens de "Make" regels uit kunnen komen nadat je een nieuwe kaart hebt gepakt, dien je de meest nutteloze kaart weg te gooien. Je kunt dit doen door gebruik te maken van de LEFT/RIGHT-toets en vervolgens op de A-toets te drukken. Als je klaar bent, is de beurt aan je tegenstander. Hij zal de procedure herhalen. Dus als hij ook niet de gewenste combinaties kunt vormen nadat hij er een kaart bijgepakt heeft, moet hij een kaart weggooien. Je kunt deze kaart innemen in plaats van een kaart te pakken uit de stapel als je zelf al twee of drie van dezelfde kaart in handen hebt of als je twee andere kaarten hebt van dezelfde stijl die samen met de nieuwe kaart opeenvolgende nummers vormen. De eerst genoemde combinatie heet PUNG/KONG terwijl de laatste genoemde combinatie CHOW heet. Onder deze twee situaties kun je de kaart pakken nadat je de juiste commando (PUNG ( 碰牌 ), KONG ( 槓牌 ) of CHOW ( 吃牌 )) hebt gekozen en dat doe je door op de A-toets te drukken.

### IV. BELANGRIJKSTE AANWIJZINGEN

START	—	1. begin van het spel	2. bevestig de gemaakte keuze
SELECT	—	kies commando	
A	—	bevestig de gemaakte keuze	
B	—	toon score	
UP	—	gaat een stap omhoog van de commando lijst	
DOWN	—	gaat een stap naar beneden van de commando lijst	
LEFT	—	kies een tegenstander of een steen	
RIGHT	—	kies een tegenstander of een steen	

N.B. Druk "A+B+SELECT+START" en het spel begint opnieuw.

### V. SCORE VAN HET SPEL

Aan de speler en zijn tegenstander worden 25.000 punten gegeven bij het begin van het spel. De score van de verliezer wordt bij de winner opgeteld na iedere spelronde. Hoeveel erbij opgeteld gaat worden is afhankelijk van de "make" stijl en is gelijk aan: aantal punten

2 x 1000

Als niemand uit kan komen in een spelronde blijven de score van de spelende partijen gelijk.

Figuur 1. "Making Rules"

"Make" combinaties	Omschrijving	aantal punten
Eigen Hand	Krijgt Pung/Kong/Chow van ieder reeks en een paar nadat een kaart is genomen van de stapel	1
Pluk de maan van de zeebodem	Krijgt Pung/Kong/Chow van ieder reeks en een paar nadat de laatste kaart is genomen.	1
Ping Hu	4 Chows en een paar	1
Pung/Hong Hu	3 Pungs/Kongs en een paar	3
Hoofd en Staart	Pungs/Kongs van enen en negens van ieder stijl	7
Dezelfde reeks	Alle 14 stenen van dezelfde reeks	7
Dezelfde reeks met winden of draken	Behalve Pungs van winden ( 東、南、西、北 ) of draken ( 中、發、□ ), andere kaarten van dezelfde reeks	3
Drie Kleine Geleerden	Een paar en Pungs/Kongs van twee draken en een Pung/Kong/Chow van ieder andere reeks	3
Drie Grote Geleerden	Pungs/Kongs van alle drie draken en een paar	7
Vier kleine Geleerden	Pungs/Kongs van drie winden en een paar van de resterende wind	4
Vier Zegen zweven boven de deur	Pungs/Kongs van alle vier winden en een paar	7
Zegen van de Hemel	Uitkomen na het nemen van de eerste kaart	7
Zegen van de Aarde	Uitkomen na de eerste weggegoede kaart	7
De Dertien Unieke Wonderen	Van alle winden, draken, enen en negens een en de veertiende steen moet een paar vormen met een van de bovengenoemde reeks	7



# MA JONG

## FRENCH

### I. PRESENTATION DU JEU

La MA JONG est un jeu de réflexion distrayant, stimulant et très apprécié de tous. Cette version est basée sur les règles du MA JONG de la Province de Canton. Ce jeu requiert beaucoup de technique et d'intelligence. Le but du jeu consiste à battre ses huit adversaires et à devenir ainsi le nouveau maître du MA JONG.

### II. MISE EN ROUTE

Après avoir allumé l'appareil, le logo SUPERVISION s'affiche, suivi du titre. Si vous n'appuyez pas sur START, une séquence de démonstration vous est présentée. Appuyez sur START pour obtenir le tableau de sélection des adversaires. Choisissez l'un d'entre-eux à l'aide des touches LEFT/RIGHT (GAUCHE/DROITE). Appuyez sur START pour confirmer votre choix.

### III. EXPLICATION DU JEU

En début de partie, vous disposez comme votre adversaire de 13 cartes et d'un score de 2500 points. L'objectif du jeu est de constituer un ensemble de 14 cartes qui suivent les règles du MA JONG de Canton. Vous (ou votre adversaire) êtes alors autorisé à tirer une carte alternativement, l'ordre étant décidé au hasard. En fonction du nombre obtenu avec les dés, vous avez la possibilité de tirer une carte en premier. Vous pouvez effectuer cette opération en appuyant sur A quand le symbole de demande de carte (摸牌) est indiqué sous le dessin de l'adversaire. Après avoir tiré une carte, vous devez vérifier si l'ensemble des 14 cartes remplit les conditions des Mains (voir tableau 1). Dans ce cas, vous montrez vos cartes. Appuyez sur UP (haut) ou DOWN (bas) pour montrer (胡牌) et confirmez votre choix en appuyant sur A, et ce, en série. Le score sera déduit du compte du perdant. Le score est calculé suivant la formule expliquée dans la section V et il sera transféré sur le compte du vainqueur. Quand vous arrêtez la partie, les résultats sont affichés à l'écran. Lorsque votre score ou celui de votre adversaire atteint zéro, la partie est terminée. Si votre score est de zéro, vous pouvez recommencer une partie en utilisant la touche START. Si votre adversaire a zéro, vous pouvez choisir un autre adversaire pour continuer la partie. Si vous ne réalisez aucune main après avoir tiré une carte, choisissez la carte la moins utile que vous rejetez. Effectuez cette opération en utilisant les touches LEFT/RIGHT pour choisir la carte dont vous ne voulez plus et confirmer en appuyant sur A.

Après avoir fini ces opérations, c'est au tour de votre adversaire qui procédera comme vous l'avez fait. De même, s'il ne réalise aucune main après avoir tiré une carte, il est obligé d'en rejeter une. Vous pouvez choisir sa carte plutôt que d'en prendre une du tas si vous avez déjà 2 ou 3 cartes identiques à celle-ci ou si vous avez deux autres cartes de la même série, de façon à ce que les points de ces 3 cartes forment des nombres consécutifs (suite). Ce premier type de suite s'appelle PUNG/KONG. Le deuxième s'appelle CHOW. Dans ces deux situations, vous pouvez prendre cette carte après avoir choisi la fonction appropriée (PUNG (碰牌), KONG (槓牌) ou CHOW (吃牌)) et confirmez votre choix en appuyant sur A.

### IV. TOUCHES ET FONCTIONS

START	— 1. Pour commencer la partie	2. Pour confirmer votre choix
SELECT	— Touche de sélection	
A	— Confirmation de choix	
B	— Indication du score	
UP	— Monte d'un article sur la liste des fonctions	
DOWN	— Descend d'un article sur la liste des fonctions	
LEFT	— Pour choisir un adversaire ou une carte	
RIGHT	— Pour choisir un adversaire ou une carte	

N.B. : En appuyant sur "A + B + SELECT + START", vous remettez le jeu au début.

### V. COMPTE DES POINTS

Le joueur et son adversaire commencent la partie avec 2500 points. Le nombre de points perdus par le perdant est transféré au compte du gagnant après chaque partie. Le score réel dépend de la main réalisée et se compte comme suit :

$$\text{index de score} \times 1000$$

Si personne ne réalise de points, le score ne change pas.

TABLEAU 1 - LES MAINS

NOM DE LA SUITE REALISEE	DESCRIPTION DE LA SUITE	INDEX DE SCORE
Main propre	Réalisez un Pung, un Kong ou un Chow de n'importe quelle suite plus une paire après avoir tiré une carte du paquet central	1
Cueillir la lune au fond de la mer	Réalisez un Pung, un Kong ou un Chow de n'importe quelle suite plus une paire après avoir tiré la dernière carte jetée	1
Ping Hu	4 Chows plus une paire	1
Pung/Kong Hu	3 Pungs/Kongs plus une paire	3
Tête (1) et queue (9)	Pungs/Kongs avec des 1 et des 9 de n'importe quel style	7
Même suite	les 14 cartes sont de la même série	7
Même suite avec des vents ou des dragons	Hormis les Pungs des vents (東、南、西、北) ou des dragons (中、發、□), les autres cartes sont de la même suite	3
3 petits lettrés	Une paire et des Pungs/Kongs de 2 dragons et un Pung/Kong/Chow de n'importe quelle suite	3
3 grands lettrés	Pungs/Kongs plus une paire	7
4 petits lettrés	Pungs/Kongs plus une paire de vents	4
4 bénédictions volants au-dessus de la porte	Pungs/Kongs de chacun des 4 vents plus une paire	7
Bénédictio du ciel	Point gagnant après avoir tiré la première carte	7
Bénédictio de la terre	Point gagnant après avoir récupéré la première carte jetée	7
Les 13 merveilles uniques	Une carte de chaque vent, une carte de chaque dragon, une carte de chaque UN, une carte de chaque NEUF et un double de chaque sur la liste	7

# MA JONG

## GERMAN

### I. SPIELBESCHREIBUNG

MA JONG ist ein intelligentes Tischspiel. Es macht Spaß, ist anregend und sehr beliebt. Diese Spielversion bedient sich der GUANG DONG MA JONG Regeln. Voraussetzung sind hohe Intelligenz und Technik, Ziel des Spiels ist es, gegen 8 Gegner zu gewinnen, und damit neuer MA JONG Gebietsführer zu werden.

### II. SPIELERÖFFNUNG

Nach Anschalten des Geräts erscheint das SUPERVISION Logo gefolgt von der Titelbildfolge des Spiels. Falls Du nicht sofort nach Erscheinen des Titelbilds die START-Taste drückst, wird ein Demonstrationsspiel gezeigt. Andernfalls kommst Du über Drücken der START-Taste zum Gegenspieler-Auswahlmenü, auf welchem Du einen Gegenspieler mit den LEFT/RIGHT-Tasten auswählen kannst. Durch Drücken der START-Taste bestätigst Du deine Wahl und Du kommst zum Spielbildschirm.

### III. SPIELANLEITUNG

Zu Anfang werden Dir und Deinem Gegner je 13 Steine und eine Punktzahl von 2.5000 gegeben. Ziel des Spiels ist es, eine Serie von vierzehn Steinen nach den GUANG DONG MA JONG Regeln zu erreichen. Du und Dein Gegner können abwechselnd einen Stein aufnehmen. Dies wird durch Zufall bestimmt. Abhängig von der Anzahl der erzielten Punkte kannst Du auch gelegentlich einen Stein zuerst aufnehmen. Du kannst diesen Zug durch Drücken von TASTE A durchführen, während der Aufnahmebefehl (摸牌) unter dem Bild Deines Gegners erscheint. Nach dem Aufnehmen mußt Du zuerst nachsehen, ob mit diese vierzehn Steine eine Serie entsprechend der "ABLAGEREGELN" bilden (siehe Tabelle 1). In diesem Fall kannst Du den "Ablege"-Befehl (胡牌) durch Drücken der UP oder DOWN Taste wählen und die Wahl durch anschließendes Drücken von Taste A bestätigen. Die Punkte werden vom Konto des Verlierers abgezogen. Die Punktzahl wird entsprechend der in Abschnitt V beschriebenen Formel berechnet und diese Punktzahl wird dem Konto des Gewinners gutgeschrieben. Wenn eine Runde beendet ist, wird der Spielstand auf dem Bildschirm erscheinen. Wenn eines der beiden Punktekonten Null erreicht, ist das Spiel beendet. Falls Dein Punktestand Null ist, kannst Du durch Drücken der START-Taste ein neues Spiel beginnen. Falls der Punktestand Deines Gegners Null ist, kannst Du einen anderen Gegner wählen, um eine weitere Runde MA JONG zu spielen.

Falls Du Deine Steine nach dem Aufnehmen eines Steins nicht ablegen kannst, solltest Du den am wenigsten nützlichen Stein ablegen. Dies geschieht, indem Du mit den LEFT/RIGHT-Tasten den unerwünschten Stein auswählst und durch Drücken von Taste A diesen Stein abwirfst. Sobald Du Deinen Zug beendet hast, ist Dein Gegner an der Reihe. Er wird den gleichen Vorgang für sich wiederholen. Ähnlich wird er, falls er nach dem Aufnehmen nicht ablegen kann, einen Stein wieder abwerfen. Du kannst, statt einen Stein vom Hauptstapel aufzunehmen, diesen Stein aufnehmen, vorausgesetzt, daß Du zwei oder drei dazu passende Steine hast, d.h. diese drei oder vier Steine sind entweder identisch oder sie bilden eine fortlaufende Reihe. Ersteres wird PUNG/KONG genannt und letzteres CHOW. In diesen beiden Situationen kannst Du diesen Stein aufnehmen, nachdem Du den entsprechenden Befehl (PUNG (碰牌), KONG (槓牌) oder CHOW (吃牌)) gewählt hast und den Befehl durch Drücken von Taste A durchgeführt hast.

### IV. TASTENFUNKTIONEN

START	— 1. Startet das Spiel	2. Bestätigt die Wahl
SELECT (WÄHLEN)	— Wahlbefehle	
A	— Bestätigt die Wahl	
B	— Zeigt die Punktzahl	
UP (AUF)	— Je ein Feld nach oben auf der Befehlsliste	
DOWN (AB)	— Je ein Feld nach unten auf der Befehlsliste	
LEFT (LINKS)	— Zur Auswahl eines Gegners oder eines Steins	
RIGHT (RECHTS)	— Zur Auswahl eines Gegners oder eines Steins	

P.S. Durch Drücken von "A+B+SELECT+START" wird das Spiel auf den Anfang zurückgestellt.

### V. SPIELWERTUNG

Beide Spieler werden anfangs 2.5000 Punkte bekommen. Die Punktzahl des Verlierers wird nach jedem Spiel auf das Punktekonto des Gewinners überschrieben. Die tatsächlich erzielten Punkte sind abhängig vom "ABLEGE"-Muster und werden berechnet über folgende Formel:

$$\text{Punkteindex} \times 1000$$

Falls niemand ablegt, bleibt der Punktestand unverändert.

ABLEGEMUSTER	BESCHREIBUNG (ABLEGEREGELN)	PUNKTEINDEX
Eigene Hand	Nach Aufnehmen eines Steins vom Hauptstapel erhältst Du Pung/Chow in irgendeiner Farbe plus ein Paar	1
Den Mond vom Boden des Meers pflücken	Nach Aufnehmen des letzten Steins erhältst DU Pung/Kong/Chow in irgendeiner Farbe plus ein Paar	1
Ping Hu	4 Chow und ein Paar	1
Pung/Kong Hu	3 Pung/Kong und ein Paar	3
Kopf und Zahl	Pungs/Kongs von EINSen und NEUNen von irgendeiner Sorte	7
Gleiche Farbe	Alle 14 Steine von gleicher Farbe	7
Gleiche Farbe mit Winden/Drachen	Außer Pung aus Winden (東、南、西、北) oder Drachen (中、發、□), haben die anderen Steine die gleiche Farbe.	3
Drei kleine Gelehrte	Ein Paar und Pungs/Kongs aus zwei Drachen und ein Pung/Kong/Chow aus drei beliebigen Steinen	3
Drei große Gelehrte	Pungs/Kongs aus allen drei Drachen und ein Paar	7
Vier kleine Gelehrte	Pungs/Kongs aus drei Winden und ein Paar des anderen Winds	4
Vier Segnungen schweben über der Tür	Pungs/Kong aus jedem der vier Winde und ein Paar	7
Himmelseggen	Ablegen nach dem ersten Aufnehmen	7
Segen der Erde	Ablegen nach dem Abwerfen des ersten Steins.	7
Die dreizehn einmaligen Wunder	Je einen aller Winde, einen aller Drachen, einen jeder EINS und eine jeder NEUNEN sowie ein Doppel zu einem der oben genannten.	7



# SUPERVISION<sup>TM</sup>

## MAJONG

### SPANISH

#### I. DESCRIPCION DEL JUEGO

MA JONG es un juego inteligente de mesa. Es muy entretenido, estimulante y popular. Esta versión del juego que emplea las reglas del GUANG DONG MA JONG, requiere un alto índice de inteligencia a la par que técnica, el objetivo del juego es ganar a los ocho adversarios, convirtiéndose uno por tanto en el Nuevo líder de zona de MA JONG.

#### II. COMIENZO

Una vez encendido el aparato, el logo de Supervision y la pantalla de cabecera del juego serán mostrados respectivamente. Si no pulsa inmediatamente la tecla START (comienzo) después de la pantalla de cabecera del juego, se exhibirá una demostración. De lo contrario, el pulsar la tecla START le llevará a la pantalla de selección de adversarios donde puede seleccionar uno de los adversarios utilizando las teclas LEFT/RIGHT (izquierda/derecha). Pulse la tecla START para confirmar su selección y para irse a la pantalla del juego.

#### III. COMO JUGAR

Al principio se le repartirán a usted y a su adversario trece cartas y se les dará una puntuación de 25,000. El objetivo del juego es hacer una pila de catorce cartas siguiendo las reglas GUANG DONG MA JONG. Se le autoriza a usted y a su oponente a que cojan una carta alternativamente. Se determina al azar. Dependiendo del número obtenido en los dados se le permite a veces cojer una carta primero. Puede efectuar este movimiento cuando el mando de coger ( 摸牌 ) se muestra debajo del dibujo del adversario pulsando el BOTON A. Una vez que ha cogido una carta, debe primero comprobar si el mosaico de catorce cartas satisface las REGLAS DE HACER (ver tabla 1). Si es el caso, entonces hace. Puede por lo tanto seleccionar el mando de hacer ( 胡牌 ) pulsando las teclas UP y DOWN (arriba y abajo) y confirmar la selección pulsando el botón A en secuencia. Se deducirán puntos de la cuenta del perdedor, esta puntuación se calcula utilizando la formula mencionada en la sección V y esta puntuación se transferirá a la cuenta del ganador. Cuando finaliza una sesión, la pantalla dará la situación del juego. Cuando las puntuaciones de ambos sean cero o cuando la puntuación del adversario sea cero, se acaba el juego. Si su puntuación es cero, puede volver a empezar el juego pulsando la tecla START. Si la puntuación de su adversario es de cero, puede seleccionar otro adversario para seguir el juego en otra sesión de MA JONG.

Si sus cartas no satisfacen las REGLAS DE HACER después de haber cogido una carta, debe seleccionar la carta menos útil para descartarse. Puede hacer esto utilizando las teclas LEFT/RIGHT para seleccionar la carta no deseada y pulsar la tecla A para descartarse de esa carta. Una vez que ha finalizado su parte, es el turno del adversario. Repetirá su procedimiento. De igual forma si no hace tras coger una carta debe deshacerse de una carta. Puede coger esa carta en vez de coger una carta del montón principal siempre y cuando posea dos o tres cartas idénticas a esta carta o si tiene otras dos cartas del mismo estilo de forma que los puntos de esas tres cartas sean números consecutivos. El primer patrón se llama PUNG/KONG. Y el segundo CHOW. Enfrentado a estas dos situaciones puede coger esta carta una vez que ha seleccionado el mando apropiado PUNG ( 碰牌 ), KONG ( 槓牌 ) o CHOW ( 吃牌 ) y activar este mando pulsando el botón A.

#### VI. ASIGNACION DE TECLAS

START	—	1. Empezar el juego	2. Confirmar la selección
SELECT	—	Mandos de selección	
A	—	Confirmar selección	
B	—	Mostrar puntuación	
UP	—	Subir un valor en la lista de mandos	
DOWN	—	Bajar un valor en la lista mandos	
LEFT	—	Seleccionar adversario o mosaico	
RIGHT	—	Seleccionar adversario o mosaico	

N.B. Pulse "A+B+SELECT+START" para reactivar el juego

#### V. PUNTUACIONES

Se otorgará tanto al jugador como a su adversario 25,000 puntos de partida. La puntuación del perdedor se transferirá al ganador después de cada juego. La puntuación que se transfiera dependerá del estilo del "hacer" y es igual a:

índice de puntuación

2

x 1000

Si nadie hace un juego sus puntuaciones permanecerán igual que antes.

TABLA 1 REGLAS DE HACER

SUITE "HACER"	DESCRIPCION REGLAS DE HACER	INDICE DE PUNTOS
Propia mano	Tener Pung/Kong/Chow de cualquier suite y un par después de coger una carta del mosaico principal	1
Sacar la luna del fondo del mar	Tener Pung/Kong/Chow de cualquier suite y un par después de haber cogido la última carta	1
Ping Hu	4 Chows y un par	1
Pung/Kong Hu	Pungs/Kongs y un par	3
Cabeza y Cola	Pung/Kongs de UNOs y NUEVES de cualquier estilo	7
Misma suite	Todas las 14 piezas del mosaico son de la misma suite	7
Misma suite con vientos o dragones	Salvo Pungs o vientos ( 東、南、西、北 ) o dragones ( 中、發、口 ), las otras cartas son de la misma suite	3
Tres pequeños eruditos	Un par de Pungs/Kongs de dos Dragones y un Pung/Kong/Chow de cualquier suite	3
Tres grandes eruditos	Pung/Kongs de los tres Dragones y un par	7
Cuatro pequeños eruditos	Pung/Kongs y un par de vientos	4
Cuatro bendiciones revoloteando enima de la puerta	Pung/Kongs de cada uno de los cuatro Vientos y un par	7
Bendición del Cielo	Hecha tras coger la primera carta	7
Bendición de la Tierra	Hecha con la primera carta descartada	7
Las trece maravillas únicas	Una de cada viento, una de cada Dragón, una de cada UNA y una de cada NUEVE y una copia de cualquiera de las enumeradas	7

PM2116-SPN2

I. DESCRIZIONE DEL GIOCO

Majong e' un gioco di intelligenza da tavolo. E' un gioco veramente incantevole, stimolante e piacevole. Questa versione di gioco impiega le regole del "GUANG DONG MAJONG". C'e' bisogno di un'alto quoziente di intelligenza e tecnica. Lo scopo del gioco e' quello di vincere gli otto avversari, diventando cosi' il leader della nuova area "majong".

II. INIZIO DE GIOCO

Dopo aver acceso l'apparecchio appariranno la scritta "Supervision" ed il titolo del gioco. Se dopo questo il tasto START non viene premuto immediatamente si passera' automaticamente ad una breve dimostrazione. Altrimenti premendo START ti porterai nel quadro della selezione degli avversari, ne potrai scegliere uno usando i tasti LEFT/RIGHT. Premi START per confermrè la tua selezione e per portarti nel quadro del gioco.

III. COME GIOCARE

All'inizio, saranno date 13 carte e 25.000 punti sia a te che al tuo avversario. Lo scopo del gioco e' di costruire una fila di 14 carte seguendo le regole del GUAN DONG MAJONG. Tu ed il tuo avversario potete pescare una carta per volta alternativamente, essa viene determinata a caso. A secondo dei segni ottenuti ti e' permesso a volte di pescare la carta per primo, questo si ottiene premendo Il tasto A, quando il comando di presa ( ) appare sotto la figura dell'avversario. Dopo aver pescato la carta, la prima cosa da controllare e' se la fila di 14 carte soddisfa la MAKING RULES (modalita' di chiusura), (vedi tabella 1). Se la combinazione che hai in mano soddisfa una delle modalita' di chiusura, allora chiudi. Puoi selezionare chiusura "MAKE" ( 胡牌 ) premendo i tasti UP/DOWN e confermare la selezione premendo di seguito il tasto A. Ad ogni chiusura il perdente subira' una riduzione del punteggio che viene calcolato attraverso la formula menzionata nella sezione "V" e sara' trasferita sul conto del vincitore. Quando una sessione termina la situazione del gioco sara' riportata sullo schermo. Il gioco termina quando il tuo punteggio o quello del tuo avversario e' zero. Se il tuo punteggio e' zero, puoi ricominciare Il gioco premendo "START". Se il punteggio del tuo avversario e' zero, puoi selezionare un'altro avversario per continuare il gioco in un'altra sessione del MAJONG.

Se le tue carte non soddisfano nessuna regola di chiusura "MAKE" dopo aver pescato la carta, devi scegliere la carta che ti e' meno utile e scartarla. Per fare questo usa i tasti LEFT/RIGHT per selezionare la carta indesiderata e premi A per scartarla. Quando hai fatto la tua parte, allora e' il turno del tuo avversario, il quale ripetera' la tua procedura in modo simile, cioe' se non potra' usare la carta pescata la dovra' scartare. Invece di prendere la carta dal mazzo potrai scegliere quella scartata dal tuo avversario, se hai due o tre carte uguali a quella o se hai altre due carte dello stesso seme tale che i punti su queste tre carte siano numeri consecutivi. La precedente combinazione si chiama PUNG/KONG e la successiva si chiama CHOW. In queste due situazioni potete prendere la carta e dopo selezionate il comando PUNG ( 碰牌 ), KONG ( 槓牌 ) o CHOW ( 吃牌 ) e confermare premendo il bottone A.

IV. FUNZIONE DEI TASTI

- START 1) Inizia il gioco  
2) Conferma la scelta  
SELECT Seleziona i comandi  
A conferma la selezione  
B Mostra il punteggio  
UP Sposta in alto nella lista dei comandi  
DOWN Sposta in basso nella lista dei comandi  
LEFT Seleziona l'avversario O la fila  
RIGHT Seleziona l'avversario o la fila  
N.B. Premi "A+B+SELECT+START" per azzerare e ricominciare il gioco.

V. SCORING

Sia il giocatore che il suo avversario disporranno di 25.000 punti iniziali. Il punteggio di chi perde sara' trasferito al vincitore alla fine di ogni partita. Il punteggio trasferito dipende dal tipo di chiusura "make" ed e' uguale a:

punti attribuiti  
2 × 1000

Se nessuno chiude in un gioco, il punteggio rimarra' invariato.

TABELLA 1 MAKING RULES (MODALITA' DELLA CHIUSURA)

Nome della chiusura	Descrizione (modalita' della chiusura)	Punti attribuiti
(far propria) la mano	Fare un Pung/Kong/Chow di ogni tipo e una coppia dopo aver pescato una CARTA dal mucchio principale	1
Pescare la luna dal fondo del mare	Fare Pung/Kong/Chow di ogni tipo e una coppia dopo aver pescato l'ultima CARTA	1
Ping Hu	4 Chow e una coppia	1
Pung/Kong Hu	3 Pung/Kong e una coppia	3
Teste e code	Pung e Kong di uni e di nove di ogni tipo	7
Stesso seme	Tutte le 14 CARTE sono dello stesso seme	7
Stesso seme con Venti e Draghi	Eccetto Ping di Venti ( 東、南、西、北 ) di Draghi, ( 中、發、□ ) tutte le altre CARTE sono dello stesso seme	3
Tre piccolo Dotti	Una coppia e dei Pung/Kong o due Draghi e un Pung/Kong di ogni seme	3
Tre grandi Dotti	Dei Pung/Kong tutti di tre Draghi e una coppia	7
Quattro piccoli Dotti	Dei Pung/Kong e una coppia di Venti	4
Quattro Fortune che aleggiano alla porta	Pung/Kong di ognuno dei quattro Venti e una coppia	7
Fortuna dal Cielo	Chiudere dopo aver pescato la prima CARTA	7
Fortuna dalla Terra	Chiudere con il primo scarto	7
Le Tredici Uniche Meraviglie	Uno per ognuno dei Venti, uno di ogni Drago, uno di ogni "uno", uno di ogni "nove", e una copia di una qualunque di tali combinazioni	7