

PEÇAS

NAIPES

Caracteres 一萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬

Círculos [Círculos de 1 a 9]

Bambus [Bambus de 1 a 9]

1 terminal 2 3 4 5 6 7 8 internos 9 terminal

HONRAS

Ventos 東 南 西 北 Branco Verde Vermelho

Dragões [Dragões Branco, Verde, Vermelho]

Vento da Rodada [Diagrama de vento]

Vento de Jogadore [Diagrama de vento]

DORAS

O muro morto
Essas 14 peças não são compradas durante o jogo — só para comprar peças substitutas durante um Kan.



+1 1 han de bônus a cada peça de dora

Outros indicadores podem ser revelados em certas condições (Kan, Riichi)

Como saber o dora
O dora é a peça logo depois do indicador; as Honras têm uma ordem definida.



GRUPOS BÁSICOS

Sequência • Chii Sequência de 3 peças do mesmo naipe

Trinca • Pon 3 peças idênticas

Quadra • Kan 4 peças idênticas

Par • Toitsu 2 peças idênticas

Jogadore anterior Qualquer jogadore Qualquer jogadore

COMO GANHAR?

MÃO VENCEDORA

Tenha uma mão feita de 4 grupos básicos e 1 par

Com, ao menos, uma combinação válida → Veja os yaku abaixo

4 grupos 1 par

Trinca de Valor

TSUMO Comprando você mesmo a última peça

ou

RON Pegando uma peça descartada por outro jogadore

RIICHI

RIICHI

Tenha uma mão fechada esperando uma última peça para ganhar

Claramente anuncie « Riichi »

Gire a peça que descartou para indicar quando o Riichi aconteceu

Aposte 1000 pontos

- O Riichi é um **yaku de 1 han**, ele pode ser feito sozinho, ou combinado com outros yaku
- Caso você ganhar na primeira rodada, sem interrupções, depois do Riichi, **+1 han (Ippatsu)**
- Se você ganhar, **os indicadores de uradora são revelados**, o que pode te dar han extra
- Depois de anunciar um Riichi, **não se pode mais mudar a sua mão**

FURITEN

RON IMPOSSÍVEL

Seu próprio descarte

Descartes des outros

Depois de um riichi

O furiten é uma regra que proíbe você de ganhar com o descarte dos oponentes (Ron) em três situações diferentes:

- Se você **já tiver descartado qualquer peça que poderia completar a sua mão**, você continua em furiten até mudar a(s) peça(s) que você estiver esperando.
- Se você **deixar passar uma peça que pode completar a sua mão**, você continua em furiten até comprar pela próxima vez, ou até sua próxima fala (Chii, Pon, Kan).
- Se você **deixar passar uma peça que pode completar a sua mão quando tiver anunciado um Riichi**, você continua em furiten até o fim do jogo.

ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

regras simplificadas

Só Internos • Tan'yao 1
Uma mão sem Terminais (1 ou 9) ou Honras.

Terminais ou Honras em Todos • Chanta 1
Um Terminal (1 ou 9) ou uma Honra em cada grupo.

Sequências Tricolores • Sanshoku doujun 1
A mesma Sequência em todos os três naipes.

Sequência em Escada • Ittsuu 1
123, 456 e 789 do mesmo naipe.

Trinca de Valor • Yakuhai 1
Trinca de Dragões, do Vento de Jogadore, ou do Vento da Rodada.

Só Trinças • Toittoi 2
Apenas Trinças (Pon) e Quadras (Kan), mais o Par.

Flush Sujo • Hon'itsu 2
Apenas peças de um único naipe, mais Honras.

Flush Limpo • Chin'itsu 5
Apenas peças de um único naipe.

ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « FECHADOS »

regras simplificadas

Tsumo Fechado • Menzen Tsumo 1
Tsumo com uma mão fechada (sem Chii, Pon ou Kan durante o jogo).

Sequências Idênticas • Iipeikou 1
Mão fechada com duas Sequências idênticas do mesmo naipe.

Pinfu • Pinfu 1
Mão fechada, 4 Sequências mais 1 Par sem valor, com espera dupla.

Sete Pares • Chiitoitsu 2
Pares dobrados não são permitidos.

Sequência em Escada • Ittsuu 2

Terminais ou Honras em Todos • Chanta 2

Sequências Tricolores • Sanshoku doujun 2

Flush Sujo • Hon'itsu 3

Flush Limpo • Chin'itsu 6

+1 Alguns yaku visto anteriormente valem 1 han a mais com a **mão fechada**:

CRÉDITOS

Baseado nas regras RCR da EMA de 2016 (simplificado)
Sob a licença CC BY-SA 4.0
Criado por: axellegeyre.com / zessx - Tradução: mati

Agosto 2024
v1.2-pt
<https://zes.sx/riichi>

