LAS FICHAS

LAS CLASES

Caracteres

Círculos

Bambús

1 (terminal) — 2 3 4 5 6 7 8 (ordinarias) — 9 (terminal)

LOS HONORES

Vientos

Este — Sur — Oeste — Norte

Dragones

Blanco — Verde — Rojo

Viento de Turno

1° turno = Este
2° turno = Sur

Viento de Jugadore

Norte 北 — Oeste 西 — Este 東 — Sur 南

1 jugadore = 1 viento

LOS ELEMENTOS DE BASE

Secuencia • *Chii*
Secuencia de 3 fichas de la misma clase
En el jugadore anterior

Trío • *Pon*
3 fichas idénticas
Cualquier jugadore

Póker • *Kan*
4 fichas idénticas
Cualquier jugadore

Pareja • *Toitsu*
2 fichas idénticas

¿CÓMO GANAR?

MANO GANADORA

Tener una mano compuesta de **4 elementos** *de base y* **1 pareja**

Con al menos una validación
→ **Ver los yakus más abajo**

4 elementos — 1 pareja — Trío de valor

TSUMO

Tomando une misme la última ficha

o

RON

Recuperando la ficha descartada por une jugadore

ALGUNAS VALIDACIONES / YAKUS 'ABIERTOS'

reglas simplificadas

Todo Ordinario • *Tan'yao* — 1
Sólo tener fichas entre 2 y 8.

Trío de Valor • *Yakuhai* — 1
Trío de un Dragón, del Viento de Jugadore o del Viento de Turno.

Sólo Terminales y Honores • *Chanta* — 1
Un Terminal (1 o 9) o un Honor en cada elemento.

Sólo Tríos • *Toitoi* — 2
Solamente Tríos (Pon) o Pókeres (Kan), y la pareja.

Secuencia Triple • *Sanshoku doujun* — 1
La misma Secuencia en las tres clases diferentes.

Semi Pura • *Hon'itsu* — 2
Únicamente fichas de una sola clase, y Honores.

Gran Secuencia Pura • *Ittsuu* — 1
123, 456 y 789 en la misma clase.

Mano Pura • *Chin'itsu* — 5
Únicamente fichas de una sola clase.

LAS DORAS

reglas simplificadas

El muro muerto

Estas 14 fichas nunca son tomadas durante la mano, excepto para remplazar las fichas extra de los Kan.

indicador de dora — indicador de uradora — dora

+1 **1 han bonus** por cada dora

Otros indicadores pueden ser revelados bajo ciertas condiciones (Kan, Riichi)

Conocer la dora

La dora es la ficha que viene después del indicador, los Honores tienen un orden pre-establecido.

EL RIICHI

RIICHI

- **Tener una mano oculta que espera una última ficha para ganar**
- **Decir claramente 'Riichi**
- **Girar la ficha descartada para indicar cuándo se declaró Riichi**
- **Apostar 1000 puntos**

- 1 — El Riichi es un **yaku de 1 han**, se puede realizar solo, o combinado a otros yakus
- +1 — Si ganas durante el primer turno ininterrumpido después del Riichi, **+1 han (Ippatsu)**
- Si ganas, **se revelan los indicadores de uradora**, que te pueden dar han adicionales
- Después de haber declarado Riichi, ya **no se puede cambiar la mano**

EL FURITEN

RON IMPOSIBLE

El furiten es una regla que te impide ganar con la ficha descartada por une adversarie (Ron) en 3 casos diferentes :

Descartes propios

Si **descartaste cualquier ficha que puede completar tu mano**, estás en furiten. Te quedarás en furiten a menos que cambies las fichas que esperas.

Descartes ajenos

Si **dejas pasar una ficha que puede completar tu mano**, estarás en furiten hasta tomar una ficha, o hasta tu próxima llamada.

Después de un riichi

Si **dejas pasar una ficha que completa tu mano después de haber declarado Riichi**, estás en furiten hasta el final de la mano.

ALGUNAS VALIDACIONES / YAKUS 'CERRADOS'

reglas simplificadas

Robar con Mano Oculta • *Menzen Tsumo* — 1
Tsumo con una mano oculta (ninguna llamada durante la partida).

Doble Secuencia Pura • *Iipeikou* — 1
Mano oculta con dos Secuencias idénticas, de la misma clase.

Pinfu • *Pinfu* — 1
Mano oculta con 4 Secuencias, 1 Pareja sin valor y 1 doble espera.

Siete Parejas • *Chiitoitsu* — 2
No se autoriza tener Parejas repetidas.

+1 — *Algunos de los Yakus vistos previamente valen* ***1 han adicional*** *con una* ***mano oculta*** *:*

Sólo Terminales y Honores • *Chanta*	2
Secuencia Triple • *Sanshoku doujun*	2
Gran Secuencia Pura • *Ittsuu*	2
Semi Pura • *Hon'itsu*	3
Mano Pura • *Chin'itsu*	6

CRÉDITOS

Basado en las reglas EMA RCR 2025 (simplificadas)
Creación : axellegeyre.com / zessx
Traducción : S. Bautista

CC BY-SA 4.0
v1.3-es 2025-12
https://zes.sx/riichi