

PEÇAS

NAIPEs

Caracteres

Círculos

Bambus

HONRAS

Ventos

Dragões

Vento da Rodada

Dragões

Vento de Jogadore

Leste Sul Oeste Norte Branco Verde Vermelho

1° = Leste 2° = Sul

Oeste 西

Leste 東

Sul 南

1° jogadore = 1 vento

GRUPOS BÁSICOS

Sequência • Chii

Sequência de 3 peças do mesmo naipe



Jogadore anterior

Trinca • Pon

3 peças idênticas



Qualquer jogadore

Quadra • Kan

4 peças idênticas



Qualquer jogadore

Par • Toitsu

2 peças idênticas



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

TSUMO

Comprando você mesmo a última peça



Pegando uma peça descartada por outre jogadore

ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

Só Internos • Tan'yao

Uma mão sem Terminais (1 ou 9) ou Honras.



Trinca de Valor • Yakuhai

Trinca de Dragões, do Vento de Jogadore, ou do Vento da Rodada.



Terminais ou Honras em Todos • Chanta

Um Terminal (1 ou 9) ou uma Honra em cada grupo.



Só Trincas • Toitoi

Apenas Trincas (Pon) e Quadras (Kan), mais o Par.



Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

A mesma Sequência em todos os três naipes.



Sequência em Escada • Itsuu

123, 456 e 789 do mesmo naipe.



DORAS

O muro morto

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



→



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.

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

1 O Riichi é um **yaku de 1 han**, ele pode ser feito sozinho, ou combinado com outros yaku+1 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 extraDepois de anunciar um Riichi, **não se pode mais mudar a sua mão**

FURITEN



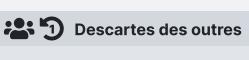
RON IMPOSSÍVEL

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



seu próprio descarte

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.



Descartes das outras

Se você deixar passar uma peça que pode completar a sua mão, você continua em furiten até mudar a(s) peça(s) que você estiver esperando.



Depois de um riichi

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 « FECHADOS »

Tsumo Fechado • Menzen Tsumo

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



Pinfu • Pinfu

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



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

Terminais ou Honras em Todos • Chanta

Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

Sequências Idênticas • Iipeikou

Mão fechada com duas Sequências idênticas do mesmo naipe.



Sete Pares • Chiitoitsu

Pares dobrados não são permitidos.



Sequência em Escada • Itsuu

Flush Sujo • Hon'itsu

Flush Limpo • Chin'itsu

CRÉDITOS

Baseado nas regras RCR da EMA de 2025 (simplificado)

Criado por: axellegeyre.com / zessx

Tradução: mati

