

PEÇAS

NAIPES

Caracteres

Círculos

Bambus

1

2

3

4

5

6

7

8

9

terminalinternosterminal

HONRAS

Ventos

Dragões

Leste

Sul

Oeste

Norte

Branco

Verde

Vermelho

Vento da Rodada

Vento de Jogadore

1° = Leste

2° = Sul

Norte

Oeste

Leste

Sul

1 jogador = 1 vento

GRUPOS BÁSICOS

Sequência • Chii

Sequência de 3 peças do mesmo naipe

Jogadore anterior

Trinca • Pon

3 peças idênticas

Qualquer jogador

Quadra • Kan

4 peças idênticas

Qualquer jogador

Par • Toitsu

2 peças idênticas

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 jogador

ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

regras simplificadas

Só Internos • Tan'yao

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

1

Trinca de Valor • Yakuhai

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

1

Só Trinças • Toittoi

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

2

Flush Sujo • Hon'itsu

Apenas peças de um único naipe, mais Honras.

2

Flush Limpo • Chin'itsu

Apenas peças de um único naipe.

5

Terminais ou Honras em Todos • Chanta

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

1

Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

A mesma Sequência em todos os três naipes.

1

Sequência em Escada • Ittsuu

123, 456 e 789 do mesmo naipe.

1

DORAS

regras simplificadas

O muro morto

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

indicador de dora

indicador de uradora

dora

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

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 extra

Depois 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 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.

Seu próprio descarte

Descartes des outros

Depois de um riichi

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 « FECHADOS »

regras simplificadas

Tsumo Fechado • Menzen Tsumo

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

1

Pinfu • Pinfu

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

1

Terminais ou Honras em Todos • Chanta

2

Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

2

Sequências Idênticas • lipeikou

Mão fechada com duas Sequências idênticas do mesmo naipe.

1

Sete Pares • Chiitoitsu

Pares dobrados não são permitidos.

2

Sequência em Escada • Ittsuu

2

Flush Sujo • Hon'itsu

3

Flush Limpo • Chin'itsu

6

CRÉDITOS

Baseado nas regras RCR da EMA de 2025 (simplificado)  
Criado por: axellegeyre.com / zessx  
Tradução: mati

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