

## LAS FICHAS

**LAS CLASES**

**Caracteres** 一萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬

**Círculos** 白 赤 青 黄 黒

**Bambús** 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
terminal ordinarias terminal

**LOS HONORES**

**Vientos** 東 南 西 北  
Este Sur Oeste Norte

**Dragones** 白 緑 赤  
Blanco Verde Rojo

**Viento de Turno** 東 南 西 北  
1º turno = Este  
2º turno = Sur

**Viento de Jugadore** 東 南 西 北  
1 jugadore = 1 viento

## LOS ELEMENTOS DE BASE

**Secuencia Chii**  
Secuencia de 3 fichas de la misma clase

**Trio Pon**  
3 fichas idénticas

**Póker Kan**  
4 fichas idénticas

**Pareja Toitsu**  
2 fichas idénticas

En el jugadore anterior / Cualquier jugadore / Cualquier jugadore

## ¿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

**TSUMO**  
Tomando una misma la última ficha

**RON**  
Recuperando la ficha descartada por un jugadore

## ALGUNAS VALIDACIONES / YAKUS 'ABIERTOS'

**Todo Ordinario • Tanyao** 1  
Sólo tener fichas entre 2 y 8.

**Trio de Valor • Yakuhai** 1  
Trio 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 • Toitōi** 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 reemplazar las fichas extra de los Kan.

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

indicador de dora / indicador de uradora / dora

1 han bonus por cada dora

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

## 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**

Descartes propios / Descartes ajenos / Después de un riichi

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

- Si descartaste cualquier ficha que puede completar tu mano, estás en furiten. Te quedarás en furiten a menos que cambies las fichas que esperas.
- Si dejas pasar una ficha que puede completar tu mano, estarás en furiten hasta tomar una ficha, o hasta tu próxima llamada.
- 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.

**Gran Secuencia Pura • Ittsuu** 2  
Algunos de los Yakus vistos previamente valen 1 han adicional con una mano oculta:

**Sólo Terminales y Honores • Chanta** 2

**Semi Pura • Hon'itsu** 3

**Secuencia Triple • Sanshoku Doujun** 2

**Mano Pura • Chin'itsu** 6

## CRÉDITOS

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

CC BY-SA 4.0  
2.0-es 2026-06  
https://zes.sx/riichi

