

### PEÇAS

**NAIPES**

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

**Círculos** (representing various suits and values)

**Bambus** (representing bamboo suits)

**HONRAS** 東 中

**Ventos** 東 (Leste) 南 (Sul) 西 (Oeste) 北 (Norte)

**Dragões** Branco Verde Vermelho

**Vento da Rodada** (indicating wind direction)

**Vento de Jogadore** (indicating player's wind)

1 terminal 2 3 4 5 6 7 8 9 terminal

### 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

### 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

**RON** Pegando uma peça descartada por outro jogadore

### ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

**Só Internos • Tanyao** 1 Uma mão sem Terminais (1 ou 9) ou Honras.

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

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

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

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

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

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

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

### DORAS

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

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

regras simplificadas

indicador de dora, indicador de uradora, dora

+1 1 han de bônus a cada peça de dora

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

### 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** 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 « FECHADOS »

**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 • Chitoitsu** 2 Pares dobrados não são permitidos.

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

**Sequência em Escada • Ittsuu** 2

**Terminais ou Honras em Todos • Chanta** 2

**Flush Sujo • Hon'itsu** 3

**Sequências Tricolores • Sanshoku Doujun** 2

**Flush Limpo • Chin'itsu** 6