

LAS FICHAS

LAS CLASES

Caracteres

Círculos

Bambús

1 2 3 4 5 6 7 8 9

terminal ordinarias terminal

LOS HONORES

Vientos

Este Sur Oeste Norte

Dragones

Blanco Verde Rojo

Viento de Turno

1º turno = Este
2º turno = Sur

Viento de Jugadore

1 jugadore = 1 viento

LOS ELEMENTOS DE BASE

Secuencia Chii

Secuencia de 3 fichas de la misma clase

En el jugadore anterior

Trio 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

TSUMO

Tomando una misma la última ficha

RON

Recuperando la ficha descartada por un jugadore

ALGUNAS VALIDACIONES / YAKUS 'ABIERTOS'

Todo Ordinario • Tanyao

Sólo tener fichas entre 2 y 8.

1

Trio de Valor • Yaku hai

Trio de un Dragón, del Viento de Jugadore o del Viento de Turno.

1

Sólo Terminales y Honores • Chanta

Un Terminal (1 o 9) o un Honor en cada elemento.

1

Sólo Tríos • Toittoi

Solamente Tríos (Pon) o Pókeres (Kan), y la pareja.

2

Secuencia Triple • Sanshoku Doujun

La misma Secuencia en las tres clases diferentes.

1

Semi Pura • Hon'itsu

Únicamente fichas de una sola clase, y Honores.

2

Gran Secuencia Pura • Ittsuu

123, 456 y 789 en la misma clase.

1

Mano Pura • Chin'itsu

Únicamente fichas de una sola clase.

5

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)

東 → 南 → 西 → 北 → 東

→ 緑 → 赤 → 白

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 un adversario (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

Tsumo con una mano oculta (ninguna llamada durante la partida).

1

Doble Secuencia Pura • Iipeikou

Mano oculta con dos Secuencias idénticas, de la misma clase.

1

Pinfu • Pinfu

Mano oculta con 4 Secuencias, 1 Pareja sin valor y 1 doble espera.

1

Siete Pares • Chiitoitsu

No se autoriza tener Pares repetidos.

2

Gran Secuencia Pura • Ittsuu

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

2

Sólo Terminales y Honores • Chanta

2

Semi Pura • Hon'itsu

3

Secuencia Triple • Sanshoku Doujun

2

Mano Pura • Chin'itsu

6

CRÉDITOS