

Riichi: llista de yaku

Yaku d'1 han	
<i>Riichi</i> RIICHI	<i>Mano cerrada n'espera (tenpai) declarada con una apuesta de riichi</i>
<i>Ippatsu</i> IPPATSU	<i>Ganar na primera ronda de turnos ensin interrupción tres declarar riichi</i>
<i>Mano completamente cerrada</i> MENZEN TSUMO	<i>Ganar por robu propiu con una mano cerrada</i>
<i>Pinfu</i> PINFU	<i>Mano cerrada con cuatro secuencies y una parexa ensin valor La fiche ganadora completa una secuencia con una espera a dos llaos</i>
<i>Doble secuencia pura</i> IPEIKŌ	<i>Mano cerrada con dos secuencies completamente idéntiques</i>
Too simples TAN'YAO	Mano ensin terminales nin honores
Pon de dragón FANPAI/YAKUHAİ	Pon/kong de dragones
Pon de vientu d'asientu	Pon/kong del vientu d'asientu del xugador
Pon de vientu prevalentu	Pon/kong del vientu de la ronda
Dempués d'un kong RINSHAN KAIHŌ	Ganar con una fiche de sustitución tres declarar un kong
Robar un kong CHANKAN	Ganar cola fiche cola que un pon abiertu s'amplía a kong
Baxo la mar HAITEI	Ganar por robu propiu cola última fiche del muru
Baxo'l ríu HŌTEI	Ganar col caberu descarte
Yaku de 2 han	
<i>Doble riichi</i> DABURU RIICHI	<i>Riichi declaráu na primera ronda de turnos de la mano</i>
<i>Siete parexes</i> CHIITOITSU	<i>Mano cerrada con siete parexes distintes</i>
<u>Triple secuencia mixta</u> SANSHOKU DŌJUN	<u>Mano cola mesma secuencia en cada palu</u>
<u>Escalera pura</u> ITTSŪ/IKKITSŪKAN	<u>Mano con tres secuencies consecutives del mesmu palu</u>
<u>Mano exterior</u> CHANTA	<u>Tolos grupos y la parexa contienen terminales o honores</u>
Triple pon SANSHOKU DŌKŌ	Mano col mesmu pon/kong en cada palu
Tres pons cerraos SAN'ANKŌ	Mano con tres pons/kongs cerraos
Tres kongs SANKANTSU	Mano con tres kongs
Too pons TOITOI	Mano con cuatro pons/kongs y una parexa
Tres dragones pequeños SHŌSANGEN	Mano con dos pons/kongs de dragones y una parexa de dragones
Tolos terminales y honores HONRŌTŌ	Mano con namás terminales y honores
Yaku de 3 han	
<i>Doble secuencia pura dos vegaes</i> RYANPEIKŌ	<i>Mano cerrada con dos dobles secuencies pures</i>
<u>Mediu color</u> HON'ITSU	<u>Mano con namás un palu y honores</u>
<u>Terminales en tolos grupos</u> JUNCHAN	<u>Tolos grupos y la parexa contienen terminales</u>
Yaku de 5 han	
<i>Bendición del home</i> RENHŌ	<i>Ganar por descarte na primera ronda de turnos ensin interrupción</i>
Yaku de 6 han	
<u>Color puru</u> CHIN'ITSU	<u>Mano con namás un palu</u>
Yakuman	
<i>Trece güérfanos</i> KOKUSHI MUSŌ	<i>Una de cada terminal y honor + una terminal o honor más</i>
<i>Nueve puertes</i> CHŪREN PŌTŌ	<i>1112345678999 del mesmu palu + una fiche más del mesmu palu</i>
<i>Bendición del cielu</i> TENHŌ	<i>L'Este gana cola so mano inicial</i>
<i>Bendición de la tierra</i> CHIHŌ	<i>Ganar por robu propiu na primera ronda de turnos ensin interrupción</i>
<i>Cuatro pons cerraos</i> SŪANKŌ	<i>Mano cerrada con cuatro pons/kongs cerraos y una parexa</i>
Cuatro kongs SŪKANTSU	Mano con cuatro kongs y una parexa
Too verde RYŪIISŌ	Mano de bambú 2, 3, 4, 6, 8 y dragón verde
Tolos terminales CHINRŌTŌ	Mano de namás terminales
Tolos honores TSŪIISŌ	Mano de namás honores
Tres dragones grandes DAISANGEN	Mano con tres pons/kongs de dragones
Cuatro vientos pequeños SHŌSŪSHII	Mano con tres pons/kongs de vientos y una parexa de vientos
Cuatro vientos grandes DAISŪSHII	Mano con cuatro pons/kongs de vientos

Riichi: resume de les regles principales

Riichi

Un xugador pue declarar riichi cuando espera con una mano cerrada. Puédese declarar riichi magar que'l xugador tea en furiten.

Pónse una apuesta de 1.000 puntos y xírase'l descarte. Si esi descarte se reclama pa ron, la declaración de riichi nun tien efectú.

Una mano en riichi nun se pue camudar. Pue declarase un kong cerráu si la mano nun cambia de nenguna manera. Con tres pons consecutivos del mesmu palu nun se pue declarar kong, porque les fiches pueden interpretase como tres secuencies idéntiques.

Si un xugador nun declara la victoria con un descarte que completa la so mano, queda en furiten y dempués namás pue ganar por robu propiu.

Dellos ganadores

Les apuestas de riichi de quien nun gana van al ganador más cercanu a la drecha del xugador que descartó.

Furiten

Si un xugador n'espera pue completar la so mano con unu de los sos descartes anteriores, ta en furiten. Nun pue reclamar un descarte pa ganar, magar que la mano completada col descarte vieyu nun tenga yaku.

Furiten temporal

Un xugador que nun declara la victoria con un descarte que completa la so mano queda en furiten temporal. Nun pue reclamar un descarte pa ganar hasta dempués del so siguiente robu.

Fiches espuestes

Les fiches que s'amuesen del muru vuélvense a poner nel muru.

Ganar por robu propiu (tsumo)

Un xugador que tien un yaku siempre pue declarar la victoria con una fiche robada (tsumo), hasta en furiten.

Ganar con un descarte (ron)

Un xugador pue reclamar el caberu descarte pa ganar (ron) si ta n'espera, tien un yaku y nun ta en furiten.

Mano nula. Penalización noten

Tenpai: tener una mano n'espera, esto ye, tar a una sola fiche d'una mano ganadora.

Si'l muru s'acaba ensin que naide gane, prémiense les manes en tenpai. Nun fai falta yaku. Los xugadores ensin espera (noten) paguen 3.000 puntos en total a los que esperen. Los xugadores que declararon riichi tienen d'amosar la so mano en tenpai.

Contadores

Pónse un contador dempués d'una mano nula y dempués d'una mano na que gana l'Este.

Cada contador en xuegu aumenta en 300 puntos el valor d'una mano ganadora.

Retírense tolos contadores dempués d'una mano na que gana otru xugador y non l'Este.

Cambéu de vientu d'asientu

L'Este sigue siendo Este si gana la so mano o si declara tenpai nuna mano nula.

L'Este tamién sigue siendo Este en casu de chombo.

Mano abortada

Nun hai manes abortaes.

Chombo

Penalización en partíes sociales:

- 4.000 puntos al Este y 2.000 a los demás.
- 4.000 puntos a cada unu si l'infractor ye l'Este.

Penalización en torneos:

- Descuéntense 20.000 puntos de la puntuación total del xugador nel torneu cuando acaba la partía y dempués de sumar la uma.

Les infracciones siguientes tienen penalización de chombo:

- Declarar una victoria non válida y amosar les fiches.
- Riichi ensin tar en tenpai o kong ilegal tres riichi.
- Reclamar una fiche dempués de que la mano se declarara mano muerta.
- Amosar demasiaes fiches.
- Nun se pue seguir la partía por un error d'un xugador.

Tres un chombo, les apuestas de riichi en xuegu devuélvense a los xugadores, nun se pon contador, l'Este nun rota y vuélvese a repartir.

Mano muerta

Les irregularidaes que provoquen una mano muerta inclúin:

- Declarar una victoria non válida ensin amosar les fiches.
- Declaración de riichi non válida.
- Demasiaes o mui poques fiches na mano.
- Facer un kong, un pon o una secuencia non válidos y nun correxilo enantes d'un descarte.
- Llamada de cambéu (swap-calling): chii o pon con un descarte que pue completar el mesmu grupu.

Una mano muerta yá nun pue tar en tenpai, asina qu'en una mano nula se paga la penalización noten. Esto tamién vale pa una mano en riichi válida que se declara mano muerta dempués de la declaración de riichi.

Tables de puntuación

Enriba: pagu por una victoria con descarte.
Embaxo, Este: pagu de cada rival por robu propiu (toos).
Embaxo, restu: lo que paga cada xugador / lo que paga l'Este, por robu propiu.

Este											
Han	20 Fu	25 Fu	30 Fu	40 Fu	50 Fu	60 Fu	70 Fu	80 Fu	90 Fu	100 Fu	110 Fu
1	-	-	1.500 500 toos	2.000 700 toos	2.400 800 toos	2.900 1.000 toos	3.400 1.200 toos	3.900 1.300 toos	4.400 1.500 toos	4.800 1.600 toos	-
2	- 700 toos	2.400 -	2.900 1.000 toos	3.900 1.300 toos	4.800 1.600 toos	5.800 2.000 toos	6.800 2.300 toos	7.700 2.600 toos	8.700 2.900 toos	9.600 3.200 toos	10.600 3.600 toos
3	- 1.300 toos	4.800 1.600 toos	5.800 2.000 toos	7.700 2.600 toos	9.600 3.200 toos	-	-	-	-	-	-
4	- 2.600 toos	9.600 3.200 toos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5 han	Mangan: 12.000 (4.000 toos)										
6-7 han	Haneman: 18.000 (6.000 toos)										
8-10 han	Baiman: 24.000 (8.000 toos)										
11+ han	Sanbaiman: 36.000 (12.000 toos)										
Yakuman	Yakuman: 48.000 (16.000 toos)										

Restu de xugadores											
Han	20 Fu	25 Fu	30 Fu	40 Fu	50 Fu	60 Fu	70 Fu	80 Fu	90 Fu	100 Fu	110 Fu
1	-	-	1.000 300 / 500	1.300 400 / 700	1.600 400 / 800	2.000 500 / 1.000	2.300 600 / 1.200	2.600 700 / 1.300	2.900 800 / 1.500	3.200 800 / 1.600	-
2	- 400 / 700	1.600 -	2.000 500 / 1.000	2.600 700 / 1.300	3.200 800 / 1.600	3.900 1.000 / 2.000	4.500 1.200 / 2.300	5.200 1.300 / 2.600	5.800 1.500 / 2.900	6.400 1.600 / 3.200	7.100 1.800 / 3.600
3	- 700 / 1.300	3.200 800 / 1.600	3.900 1.000 / 2.000	5.200 1.300 / 2.600	6.400 1.600 / 3.200	-	-	-	-	-	-
4	- 1.300 / 2.600	6.400 1.600 / 3.200	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5 han	Mangan: 8.000 (2.000 / 4.000)										
6-7 han	Haneman: 12.000 (3.000 / 6.000)										
8-10 han	Baiman: 16.000 (4.000 / 8.000)										
11+ han	Sanbaiman: 24.000 (6.000 / 12.000)										
Yakuman	Yakuman: 32.000 (8.000 / 16.000)										

Los contadores sumense a los valores de la tabla (ver páxina siguiente). 4 han 30 fu y 3 han 60 fu cuenten como mangan.

Cómo se cuenta una mano

Fu pola mano	
Siete parexes (ensin más fu)	25
Otres manes	20

Fu por ganar	
Por descarte, cola mano cerrada	10
Por robu propiu (non con pinfu)	2

Fu pola parexa	
Parexa de dragones	2
Parexa de vientu d'asientu o de ronda	2
Parexa de dambos vientos	2

Fu pola espera	
Espera de borde	2
Espera cerrada	2
Espera a parexa	2
Espera a dos llaos	0
Espera a pon	0
Pinfu abiertu (mano de 20 fu)	2

Espera de borde: un 3 que completa 1-2-3, o un 7 que completa 7-8-9. Espera cerrada: la fiche del mediu d'una secuencia. Espera a dos llaos: una secuencia que se completa por cualquier estremu. Escuéyese siempre la opción que más puntos da.

Fu por cada grupu		
	Abiertu	Cerráu
Secuencia	0	0
Pon, 2-8	2	4
Pon, terminales/honores	4	8
Kong, 2-8	8	16
Kong, terminales/honores	16	32

Pasos

1. Cuenta los han. Suma los han de los yaku (polo menos unu) y los de los dora, kan dora y ura dora. Los ura dora namás cuenten nuna mano con riichi.
2. Cuenta los fu y redondea p'arriba a la decena. Por exemplu, 32 fu son 40 fu. Siete parexes son siempre 25 fu, ensin redondéu. Con 5 han o más, los fu nun importen.
3. Busca'l valor na tabla de la páxina anterior, na fila de los han y la columna de los fu.
4. Suma los contadores: 300 puntos por contador si se gana con un descarte, o 100 puntos por contador a cada rival si se gana por robu propiu. El ganador cobra tamién les apuestas de riichi que haya na mesa.
5. Mano llende (5 han o más): el valor nun depende de los fu. Mangan 5 han. Haneman 6-7. Baiman 8-10. Sanbaiman 11 o más. Yakuman ye la mano máxima.