

Riichi: lista de yaku

Yaku de 1 han	
<i>Riichi</i> RIICHI	<i>Mano cerrada en espera (tenpai) declarada con una apuesta de riichi</i>
<i>Ippatsu</i> IPPATSU	<i>Ganar en la primera ronda de turnos sin interrupción tras declarar riichi</i>
<i>Mano completamente cerrada</i> MENZEN TSUMO	<i>Ganar por robo propio con una mano cerrada</i>
<i>Pinfu</i> PINFU	<i>Mano cerrada con cuatro secuencias y una pareja sin valor La ficha ganadora completa una secuencia con una espera a dos lados</i>
<i>Doble secuencia pura</i> IPEIKŌ	<i>Mano cerrada con dos secuencias completamente idénticas</i>
Todo simples TAN'YAO	Mano sin terminales ni honores
Pon de dragón FANPAI/YAKUHAI	Pon/kong de dragones
Pon de viento de asiento	Pon/kong del viento de asiento del jugador
Pon de viento prevalente	Pon/kong del viento de la ronda
Después de un kong RINSHAN KAIHŌ	Ganar con una ficha de reemplazo tras declarar un kong
Robar un kong CHANKAN	Ganar con la ficha con la que un pon abierto se amplía a kong
Bajo el mar HAITEI	Ganar por robo propio con la última ficha del muro
Bajo el río HŌTEI	Ganar con el último descarte
Yaku de 2 han	
<i>Doble riichi</i> DABURU RIICHI	<i>Riichi declarado en la primera ronda de turnos de la mano</i>
<i>Siete parejas</i> CHIITOITSU	<i>Mano cerrada con siete parejas distintas</i>
<u>Triple secuencia mixta</u> SANSHOKU DŌJUN	<u>Mano con la misma secuencia en cada palo</u>
<u>Escalera pura</u> ITTSŪ/IKKITSŪKAN	<u>Mano con tres secuencias consecutivas del mismo palo</u>
<u>Mano exterior</u> CHANTA	<u>Todos los grupos y la pareja contienen terminales u honores</u>
Triple pon SANSHOKU DŌKŌ	Mano con el mismo pon/kong en cada palo
Tres pons cerrados SAN'ANKŌ	Mano con tres pons/kongs cerrados
Tres kongs SANKANTSU	Mano con tres kongs
Todo pons TOITOI	Mano con cuatro pons/kongs y una pareja
Tres dragones pequeños SHŌSANGEN	Mano con dos pons/kongs de dragones y una pareja de dragones
Todos terminales y honores HONRŌTŌ	Mano con solo terminales y honores
Yaku de 3 han	
<i>Doble secuencia pura dos veces</i> RYANPEIKŌ	<i>Mano cerrada con dos dobles secuencias puras</i>
<u>Medio color</u> HON'ITSU	<u>Mano con solo un palo y honores</u>
<u>Terminales en todos los grupos</u> JUNCHAN	<u>Todos los grupos y la pareja contienen terminales</u>
Yaku de 5 han	
<i>Bendición del hombre</i> RENHŌ	<i>Ganar por descarte en la primera ronda de turnos sin interrupción</i>
Yaku de 6 han	
<u>Color puro</u> CHIN'ITSU	<u>Mano con solo un palo</u>
Yakuman	
<i>Trece huérfanos</i> KOKUSHI MUSŌ	<i>Una de cada terminal y honor + una terminal u honor más</i>
<i>Nueve puertas</i> CHŪREN PŌTŌ	<i>1112345678999 del mismo palo + una ficha más del mismo palo</i>
<i>Bendición del cielo</i> TENHŌ	<i>El Este gana con su mano inicial</i>
<i>Bendición de la tierra</i> CHIHŌ	<i>Ganar por robo propio en la primera ronda de turnos sin interrupción</i>
<i>Cuatro pons cerrados</i> SŪANKŌ	<i>Mano cerrada con cuatro pons/kongs cerrados y una pareja</i>
Cuatro kongs SŪKANTSU	Mano con cuatro kongs y una pareja
Todo verde RYŪIISŌ	Mano de bambú 2, 3, 4, 6, 8 y dragón verde
Todo terminales CHINRŌTŌ	Mano de solo terminales
Todo honores TSŪIISŌ	Mano de solo 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 pareja de vientos
Cuatro vientos grandes DAISŪSHII	Mano con cuatro pons/kongs de vientos

Riichi: resumen de las reglas principales

Riichi

Un jugador puede declarar riichi cuando espera con una mano cerrada. Se puede declarar riichi aunque el jugador esté en furiten.

Se coloca una apuesta de 1.000 puntos y se gira el descarte. Si ese descarte se reclama para ron, la declaración de riichi no tiene efecto.

Una mano en riichi no se puede cambiar. Se puede declarar un kong cerrado si la mano no cambia de ninguna manera. Con tres pons consecutivos del mismo palo no se puede declarar kong, porque las fichas se pueden interpretar como tres secuencias idénticas.

Si un jugador no declara la victoria con un descarte que completa su mano, queda en furiten y después solo puede ganar por robo propio.

Varios ganadores

Las apuestas de riichi de quienes no ganan van al ganador más cercano a la derecha del jugador que descartó.

Furiten

Si un jugador en espera puede completar su mano con uno de sus descartes anteriores, está en furiten. No puede reclamar un descarte para ganar, aunque la mano completada con el descarte antiguo no tenga yaku.

Furiten temporal

Un jugador que no declara la victoria con un descarte que completa su mano queda en furiten temporal. No puede reclamar un descarte para ganar hasta después de su siguiente robo.

Fichas expuestas

Las fichas que se muestran del muro se vuelven a colocar en el muro.

Ganar por robo propio (tsumo)

Un jugador que tiene un yaku siempre puede declarar la victoria con una ficha robada (tsumo), incluso en furiten.

Ganar con un descarte (ron)

Un jugador puede reclamar el último descarte para ganar (ron) si está en espera, tiene un yaku y no está en furiten.

Mano nula. Penalización noten

Tenpai: tener una mano en espera, es decir, estar a una sola ficha de una mano ganadora.

Si el muro se agota sin que nadie gane, se premian las manos en tenpai. No hace falta yaku. Los jugadores sin espera (noten) pagan 3.000 puntos en total a los que esperan. Los jugadores que declararon riichi deben mostrar su mano en tenpai.

Contadores

Se coloca un contador después de una mano nula y después de una mano en la que gana el Este.

Cada contador en juego aumenta en 300 puntos el valor de una mano ganadora.

Se retiran todos los contadores después de una mano en la que gana otro jugador y no el Este.

Cambio de viento de asiento

El Este sigue siendo Este si gana su mano o si declara tenpai en una mano nula.

El Este también sigue siendo Este en caso de chombo.

Mano abortada

No hay manos abortadas.

Chombo

Penalización en partidas sociales:

- 4.000 puntos al Este y 2.000 a los demás.
- 4.000 puntos a cada uno si el infractor es el Este.

Penalización en torneos:

- Se descuentan 20.000 puntos de la puntuación total del jugador en el torneo cuando termina la partida y después de sumar la uma.

Las siguientes infracciones tienen penalización de chombo:

- Declarar una victoria no válida y mostrar las fichas.
- Riichi sin estar en tenpai o kong ilegal tras riichi.
- Reclamar una ficha después de que la mano se haya declarado mano muerta.
- Mostrar demasiadas fichas.
- No se puede continuar la partida por un error de un jugador.

Tras un chombo, las apuestas de riichi en juego se devuelven a los jugadores, no se coloca contador, el Este no rota y se vuelve a repartir.

Mano muerta

Las irregularidades que provocan una mano muerta incluyen:

- Declarar una victoria no válida sin mostrar las fichas.
- Declaración de riichi no válida.
- Demasiadas o muy pocas fichas en la mano.
- Hacer un kong, un pon o una secuencia no válidos y no corregirlo antes de un descarte.
- Llamada de cambio (swap-calling): chii o pon con un descarte que puede completar el mismo grupo.

Una mano muerta ya no puede estar en tenpai, así que en una mano nula se paga la penalización noten. Esto también vale para una mano en riichi válida que se declara mano muerta después de la declaración de riichi.

Tablas de puntuación

Arriba: pago por una victoria con descarte.
Abajo, Este: pago de cada rival por robo propio (todos).
Abajo, resto: lo que paga cada jugador / lo que paga el Este, por robo propio.

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 todos	2.000 700 todos	2.400 800 todos	2.900 1.000 todos	3.400 1.200 todos	3.900 1.300 todos	4.400 1.500 todos	4.800 1.600 todos	-
2	- 700 todos	2.400 -	2.900 1.000 todos	3.900 1.300 todos	4.800 1.600 todos	5.800 2.000 todos	6.800 2.300 todos	7.700 2.600 todos	8.700 2.900 todos	9.600 3.200 todos	10.600 3.600 todos
3	- 1.300 todos	4.800 1.600 todos	5.800 2.000 todos	7.700 2.600 todos	9.600 3.200 todos	-	-	-	-	-	-
4	- 2.600 todos	9.600 3.200 todos	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5 han	Mangan: 12.000 (4.000 todos)										
6-7 han	Haneman: 18.000 (6.000 todos)										
8-10 han	Baiman: 24.000 (8.000 todos)										
11+ han	Sanbaiman: 36.000 (12.000 todos)										
Yakuman	Yakuman: 48.000 (16.000 todos)										

Resto de jugadores											
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 se suman a los valores de la tabla (ver página siguiente). 4 han 30 fu y 3 han 60 fu cuentan como mangan.

Cómo se cuenta una mano

Fu por la mano	
Siete parejas (sin más fu)	25
Otras manos	20

Fu por ganar	
Por descarte, con la mano cerrada	10
Por robo propio (no con pinfu)	2

Fu por la pareja	
Pareja de dragones	2
Pareja de viento de asiento o de ronda	2
Pareja de ambos vientos	2

Fu por la espera	
Espera de borde	2
Espera cerrada	2
Espera a pareja	2
Espera a dos lados	0
Espera a pon	0
Pinfu abierto (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 ficha del medio de una secuencia. Espera a dos lados: una secuencia que se completa por cualquier extremo. Se elige siempre la opción que más puntos da.

Fu por cada grupo		
	Abierto	Cerrado
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 (al menos uno) y los de los dora, kan dora y ura dora. Los ura dora solo cuentan en una mano con riichi.
2. Cuenta los fu y redondea hacia arriba a la decena. Por ejemplo, 32 fu son 40 fu. Siete parejas son siempre 25 fu, sin redondeo. Con 5 han o más, los fu no importan.
3. Busca el valor en la tabla de la página anterior, en la 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 robo propio. El ganador cobra también las apuestas de riichi que haya en la mesa.
5. Mano límite (5 han o más): el valor no depende de los fu. Mangan 5 han. Haneman 6-7. Baiman 8-10. Sanbaiman 11 o más. Yakuman es la mano máxima.