

Ryanzou Chankan Club Ruleset

Gameplay

- Kuitan (offenes Tanyao): Erlaubt
- Atozuke (Yaku erst mit dem Gewinnziegel erhalten): Erlaubt
- Kuikae (Swap calling): Komplette nicht erlaubt (beide Seiten), weder bei Pon noch bei Chii
- Doppelwindpaar: 4 Fu statt 2 Fu
- Honba: 300 Punkte pro Honba
- Atamahane: Nicht verwendet, mehrere Rons möglich; wer Riichisticks bekommt, wird durch Atamahane entschieden, Riichi-Spieler*innen bekommen ihren jeweiligen eigenen Stick zurück, Honbabonus bekommen beide
- Renchan: Oya-Sieg/-Tenpai, bei mehreren Rons bekommt Oya Renchan als Gewinner*in, Nagashi Mangan von Ko beendet Dealership, wenn Osten nur Tenpai statt auch Nagashi, Oya Nagashi -> Renchan
- Enchousen/Zusatzwindrunde: Wenn niemand 30k oder mehr hat, werden zusätzliche Windrunden gespielt, bis jemand 30k erreicht hat (West -> Nord -> wieder Ost), diese werden wie All last behandelt
- Tobi/Bust: Das Spiel endet, wenn jemand ins Negative (unter 0 Punkte) kommt (auch falls durch Chombo)
- Kandora timing: Bei geschlossenem Kan wird er sofort geflippt, bei offenen Kans erst beim Discard
- Geschlossenes Kan während Riichi: Erlaubt, solange die Interpretation der Hand sich nicht ändert
- Gleichstand: Ursprüngliche Sitzplatzierung als Tiebreaker (Je näher am Osten, desto besser)
- Tochuu Ryuukyoku/Abortive Draws:
 - Suufon Renda (4 gleiche Winde abgeworfen): Ja (wird bei geschlossenem Kan abgebrochen)
 - Kyuushu Kyuuhai (9 verschiedene Bild- und Randziegel): Ja
 - Suucha Riichi (alle 4 Riichi): Ja
 - Sanchahou (Triple Ron): Nein
 - Suukaikan (4 Kans): Ja, nach dem Discard nach dem 4. Kan beginnt das Unentschieden (d.h. Ron darauf möglich), kein Draw wenn alle von gleicher Person, keine weiteren Kans danach möglich
- Akadora und Shiro Pocchi: Je nach Spiel neu festgelegt
- Chombo: Sofortiges Rückwärts-Mangan-Tsumo + Runde wiederholt, vergeben für Cheating, illegale Siege (No Yaku, Furiten Ron, falscher Wait, Noten-Hand), illegale Kans während Riichi, Noten-Riichis und unwiederaufbares Zerstören einer Mauer oder Umwerfen von 6 Ziegeln o. mehr während der jeweiligen Hand (gilt nach dem Würfelwurf)
- Dead Hand: Man darf keine Calls mehr machen, auch kein Ron, Tsumo oder Riichi, zählt als Noten bei Draws, vergeben für zu viele oder wenige Ziegel, Aufdecken von mehreren Deadwallziegeln (>1) nach dem Start, Riichi-Deklaration mit offener Hand, Shamisen/zu viel Informationsweitergabe
- Calls sollten nicht zurückgenommen, sondern nur korrigiert werden (Steine oder Ruf selbst), falls Call nicht durchgeführt oder unmöglich (z.B. keine passenden Steine dafür): Ron in dieser Farbe nicht mehr möglich in der Hand (Man, Pin, Sou, Bildziegel)

- Agariyame/Tenpaiyame: Oya in All Last darf mit Tenpai oder Sieg das Spiel beenden
- Temporäres Furiten: Endet nachdem man den eigenen nächsten Discard hatte
- Ippatsu, Uradora, Kandora und Kanuradora werden alle benutzt
- Kein Kiriage Mangan (4 Han 30 Fu \neq Mangan), 13 Han = Yakuman, nicht Sanbaiman
- Ryanhan shibari/2 Han-Minimum: 1 Han reicht immer, um zu gewinnen, unabhängig von Honba
- No yaku Tenpai zählt als Tenpai bei Unentschieden, Tenpai nur auf einen «5.Ziegel», wenn man selbst alle 4 Steine in der eigenen benutzt, ist kein valides Tenpai

Yaku

- Furiten-Riichi: Erlaubt
- Pinfu: Tsumo 20 Fu, Ron 30 Fu, Pinfu und Tsumo sind kombinierbar
- Chiitoitsu/7 Paare: 2 han 25 Fu, braucht 7 einzigartige Paare
- Ippatsu/Haitei sind nicht mit Rinshan kombinierbar, Rinshan wie normal 2 Fu Tsumo, kein Rinshan Pao
- Nagashi mangan: Zählt als normaler Tsumosieg, bekommt Honba und Riichisticks, multiple Nagashi: Die Zahlungen derjenigen canceln sich aus, die anderen zahlen normal (Sticks: Nächster am aktuellen Osten), Für Gültigkeit darf keiner der eigenen abgelegten Steine gerufen werden; man selbst darf Steine rufen.
- Chankan/Kan-Diebstahl auf ein geschlossenes Kan bei Kokushi Musou/13 Waisen: Möglich
- Chankan/Kan-Diebstahl auf ein geschlossenes Kan bei Chuuren Poutou/9 Pforten: Möglich
- Ryuuiisou/Grüne Hand: Kann, aber muss nicht den Hatsu (grüner Drache) beinhalten
- Mehrere Yakuman in einer Hand = zählt als multiple Yakuman
- Doppel-Yakuman für: Daisuushii (Große 4 Winde), Suuankou Tanki (4 verdeckte Drillinge mit Tankiwait), Chuuren Poutou (9 Pforten) mit 9-fachem Wait und Kokushi Musou (13 Waisen) mit 13-fachem Wait
- Sekinin barai/Pao: Verantwortlichkeit zählt für Daisangen, Daisuushii und Suukantsu (3 Drachen, 4 Winde und 4 Kans), bei mehreren Yakuman zählt es nur für die, die man direkt zu verantworten hat
- Oya startet direkt mit 14 Ziegeln, dadurch kann bei Tenhou/Segen des Himmels jeder der Ziegel als Tsumoziegel behandelt werden (z.B. für Suuankou Tanki Tenhou)

Local Yaku

- Rinshan Kaihou: Ein Bonus-Han für 5-Pin als Gewinnziegel (Uupin Kaihou)
- Haitei Raoyue: Ein Bonus-Han für 1-Pin als Gewinnziegel (Ipin mouyue)
- Houtei Raoyui: Ein Bonus-Han für 9-Pin als Gewinnziegel (Chuupin raoyui)
- Chankan/Kan-Diebstahl: Ein Bonus-Han für 2-Sou als Gewinnziegel (Ryanzou Chankan)
- Renhou/Segen der Menschheit: Zählt als Yakuman, wenn mit den ersten 13 Ziegeln Tenpai und in der ersten nicht unterbrochenen Runde vor dem eigenen ersten Draw Ron möglich (keine andere Yaku nötig)
- Ishino uenimo sannen/Steter Tropfen höhlt den Stein: Doppel-Riichi + Haitei/Houtei = Yakuman
- Daichiisei/Große 7 Sterne: Doppel-Yakuman