

Patrones Comunes y Útiles de Esperas de Mahjong (machi)

Patrones Básicos

Simple (tanki)

A

Esperas: A

De extremo (penchan)

1 2

Esperas: 3

Cerrado (kanchan)

3 5

Esperas: 4

Doble (ryanmen)

3 4

Esperas: 2 5

Par dual (shanpon)

A A B B

Esperas: A B

Combinaciones

Tanki + escala = tanki dual (nobetan)

4 5 6 7

Esperas: 4 7

Penchan + par (pentan)

1 2 2 2

Esperas: 1 3

Kanchan + par (kantan)

3 5 5 5

Esperas: 3 4

Ryanmen + par A (ryantan)

3 4 4 4

Esperas: 2 5 3

Ryanmen + par B (aryanmen)

4 4 5 6

Esperas: 4 7

Ryanmen + escala = ryanmen dual (ryanmenten)

3 4 5 6 7

Esperas: 2 5 8

Esperas Complejas (hasta 7 fichas)

Nobetan + escala (sanmentan)

1 2 3 4 5 6 7

Esperas: 1 4 7

Nobetan + ryantan exterior

3 3 3 4 5 6 7

Esperas: 2 5 8 4 7

Kantan dual (kantankan)

1 1 1 3 5 5 5

Esperas: 2 3 4

Ryantan dual (tatsumaki)

2 2 2 3 4 4 4

Esperas: 1 4 2 5 3

Nobetan + aryanmen

1 2 3 4 4 5 6

Esperas: 1 4 7

Aryanmen + ryantan exterior

3 3 3 4 4 5 6

Esperas: 2 5 4 7

Shanpon + escala (entotsu)

3 3 3 4 5 A A

Esperas: 3 6 A

AA = otro par

Nobetan + kantan

2 2 2 4 5 6 7

Esperas: 3 4 7

Nobetan + ryantan interior

4 5 5 5 5 6 7

Esperas: 3 6 4 7

Kantan + ryantan

3 4 4 4 5 5 5

Esperas: 2 5 3 4

Ryantan + extensión con nobetan

3 4 4 4 5 6 7

Esperas: 2 5 8 3

Aryanmen + kantan

2 2 2 4 4 5 6

Esperas: 3 4 7

Aryanmen + ryantan interior

4 4 5 5 5 5 6

Esperas: 3 6 4 7

Shanpon conectado + trío

3 3 3 4 4 5 5

Esperas: 3 6 4 5

Tanki interior (nakabukure) + trío adyacente

3 3 3 4 5 5 6

Esperas: 4 7 5

Kantan + escala al medio

3 5 6 7 8 8 8

Esperas: 3 4

Aryanmen + trío adyacente

4 4 5 6 6 6 6

Esperas: 4 7 5

Shanpon + trío interior

2 2 3 3 3 4 4

Esperas: 2 3 4

Ryanmenten + par al extremo = nobetan + ryantan exterior
Ryanmenten + par descentrado = ryantan + extensión con nobetan

indica los resultados de ryanmen sin fu que posiblemente no resultarán en pinfu.

Consejos para Extender y Encontrar Esperas

Fijarse en cómo los patrones básicos de espera se convierten en combinaciones, y cómo éstas se vuelven patrones de 10 fichas al anexar una escala o un trío cercano. Esto se hace extensivo a patrones de 7 fichas para obtener esperas adicionales con 10 o 14 fichas.

Las extensiones a las escalas agregan suji (salto de 3 números) a la espera cuando se traslapan o están adyacentes a esperas tanki y ryanmen. Las extensiones a los tríos agregan esperas al estar cerca de fichas tanki, igual como sucede en las combinaciones pentan, kantan y ryantan.

Ejemplos:

2 2 2 3 4 5 6

Esperas: 1 4 7 3 6

1 1 1 2 2 2 3 4 5 6

Esperas: 1 4 7 2 3 6

2 2 2 3 4 5 6 6 7 8

Esperas: 1 4 7 3 6 9

2 2 2 3 4 4 4 4 5 6

Esperas: 1 7 2 5 3 6

2 2 2 3 4 5 6 7 8 9

Esperas: 1 4 7 3 6 9

2 2 2 3 4 5 6 7 7 7

Esperas: 1 4 7 2 5 8 3 6

Al buscar esperas en manos de Color Puro (chinitzu), una estrategia común es simplificar la mano retirando escalas y tríos. Quita dos grupos y tendrás un patrón de 7 fichas para analizar. Posteriormente verifica si algún grupo removido extiende las esperas.

Intenta primero sacar grupos de fichas extremas, y prioriza quitar escalas sobre quitar tríos. Puede que necesites considerar varias opciones de grupos al retirar, especialmente si ves fichas que sirven en un grupo y como espera tanki. Intenta memorizar la mayor cantidad de patrones de 7 fichas, para poder realizar deducciones deforma rápida.

Más Esperas Complejas

¡Acá hay patrones de 10 fichas que no derivan directamente de los patrones de arriba!

Ryanmenten + ryantan + kanchan

2 2 2 3 4 5 5 6 7 7

Esperas: 4 7 6

Shanpon + kantan + ryantan

2 2 3 3 3 4 4 4 A A

Esperas: 2 5 A

Ryanmenten + ryantan + ryanmen

2 2 2 3 4 5 6 6 7 7

Esperas: 5 8 6 7

Shanpon triple

3 3 4 4 5 5 6 6 A A

Esperas: 3 6 A

Entotsu doble

3 3 3 4 5 3 3 3 4 5

Esperas: 3 6 3 6 2º palo

Shanpon cuádruple

3 3 4 4 5 5 6 6 7 7

Esperas: 3 4 6 7

Entotsu dual

3 3 3 4 5 5 6 7 7 7

Esperas: 3 6 4 7 5

Fuentes de Información

Riichi Mahjong Wiki: <https://riichi.wiki/Machi>

Wikipedia JP: <https://ja.wikipedia.org/wiki/聴牌>

ウザク式 麻雀学習 牌効率 por G・ウザク

麻雀技術の教科書 por 井出洋介, 小林剛

Versión original en inglés por @MrBlarney | u/Mr_Blarney | MrBlarney#2498; CC-BY 4.0

Recursos para Practicar

Práctica de Esperas de Mahjong <https://mahjong-trainer.netlify.app/>

Prueba Cronometrada de Chinitzu <http://hinakin.main.jp/mckonweb/index.htm>
何待ち = encontrar esperas; Lv2 = noten posible; Lv3 = esperas complejas; Lv4 = fichas sin orden
何切る = descartar ficha para espera más amplia

Bamboo Mahjong (juego 1v1) <https://www.gamedesign.jp/games/bamboo/>
開始 = comenzar
立直 = riichi; ロン = ron; ツモ = tsumo