

Ryanzou Chankan Club Ruleset

Gameplay

-Uma: +15/+5/-5/-15

-Oka: Ja, +20. Startpunktzahl: 25.000, Zielpunktzahl: 30.000

-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/head bump: Nicht verwendet, mehrere Rons möglich; wer Riichi-Sticks bekommt, wird durch Atamahane entschieden, Riichi-Spieler*innen bekommen ihren jeweiligen eigenen Stick zurück, Honbabonus bekommen beide

-Renchan: Durch 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 am Ende von All last niemand die Zielpunktzahl erreicht hat, werden zusätzliche Windrunden gespielt. (West → Nord). Westen wird komplett ausgespielt; wenn nach West 4 immer noch niemand Zielpunktzahl erreicht hat, beginnt Nordrunde als Sudden Death. Sudden-Death-Runden werden wie All last behandelt. Wenn Nord 4 endet und noch immer niemand die Zielpunktzahl erreicht hat, endet das Spiel unentschieden.

-Tobi/Bust: Das Spiel endet, wenn jemand ins Negative (unter 0 Punkte) kommt (auch falls durch Chombo)

-Kandora timing: Wird sofort geflippt, egal welche Art von Kan

-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); wenn alle von gleicher Person, bekommt diese an der Stelle Suukantsu

-Akadora und Shiro Pocchi: Je nach Spiel neu festgelegt, alle ungeraden Zahlensteine als Akas möglich, sowohl in der Variation ein Aka pro Suit, als auch einfach zwei Akas in Pinzu.

Shiro Pocchi Variationen: Entweder zählt immer als Winning tile bei Tsumo nach Riichi oder nur bei Ippatsu Tsumo. Wenn es nur bei Ippatsu Tsumo gilt, gibt es auch die Variation, dass Shiro Pocchi zusätzlich als Akadora behandelt wird

-Übrig gebliebene Riichi-Sticks am Ende des Spiels gehen an den/die Sieger*in des Spiels

- Tsumogiri/Tedashi MÜSSEN klar angezeigt werden (nicht den Stein vor dem Abwurf in die Hand sortieren), bei Missachtung kann dies zu Dead Hand führen
- Chombo: Sofortiges Rückwärts-Mangan-Tsumo + Runde wiederholt, vergeben für Cheating, illegale Siege mit Öffnen der Hand (No Yaku, Furiten Ron, falscher Wait, Noten-Hand), illegale Kans während Riichi, Noten-Riichis, Rufe während man eine Dead Hand hat und unwiederaufbaubares Zerstören einer Mauer oder Umwerfen/Aufdecken von 6 Ziegeln o. mehr während der jeweiligen Hand (gilt nach dem Würfelwurf)
- Dead Hand: Gewinnen unmöglich. Keine Rufe mehr möglich, auch kein Ron, Tsumo oder Riichi, zählt als Noten bei Unentschieden. Wird vergeben für zu viele oder wenige Ziegel, Aufdecken von mehreren Deadwallziegeln (>1) nach dem Start, Riichi-Deklaration mit offener Hand oder mit weniger als 4 Steinen in der Mauer, Shamisen/zu viel Informationsweitergabe, keine korrekte Tsumogiri/Tedashi-Indikation, illegale Siege, die schnell zurückgenommen werden und wenn Hand dabei geschlossen bleibt.
- 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 ≠ Mangan)
- Kazoe Yakuman: Erlaubt; 13 Han = Yakuman, nicht Sanbaiman
- Kein Ryanhan shibari/2 Han-Minimum: 1 Han reicht immer, um zu gewinnen, unabhängig von Honba
- No Yaku Tenpai und Karaten (keine Steine übrig) zählt als Tenpai bei Unentschieden
- Tenpai nur auf einen «5.Ziegel», wenn man selbst alle 4 Steine in der eigenen Hand benutzt, ist KEIN valides Tenpai

Yaku

- Furiten-Riichi: Erlaubt
- Riichi: Nur möglich, solange noch mindestens 4 Steine in der Mauer
- 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, Rinshan Pao erfolgt bei Daiminkan (Tsumowert der Hand wird vom „Feeder“ bezahlt, gilt auch im Falle von „Renkaihou“, mehrere Kans hintereinander)
- Nagashi Mangan: Zählt als normaler Tsumo-Sieg, bekommt Honba und Riichisticks. Das Timing ist direkt nach Houtei discard (also hat ein valides Ron Priorität), aber vor Ryuukyoku/Unentschieden. Im Falle von mehreren Nagashi: Die Zahlungen derjenigen canceln sich aus, die anderen zahlen normal (Riichi-Sticks auf dem Tisch gehen an den Nächsten am aktuellen Osten; falls eigenes Riichi in der gleichen Hand gerufen wurde, erhält man den Stick unabhängig vom Sitzplatz zurück). Für Gültigkeit darf keiner der eigenen abgelegten Steine gerufen werden; man selbst darf Steine rufen. Da es als Sieg zählt, kann man es mit Dead Hand nicht erzielen. Da es als Sieg zählt, werden eventuelle gleichzeitige Chombo (z.B. Noten

Riichi aufdecken oder falsches Houtei Ron) überschrieben und der Sieg hat Priorität. Es ist nicht verpflichtend, diesen Sieg in Anspruch zu nehmen, wenn man ihn bekommt.

-Tsumo nomi kann als 1 han 20 fu (200/400 oder 400 all) gezählt werden, falls die Person durch Einordnen des Gewinnsteins die Fu für Tsumo und Han für Pinfu verliert.

-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

-Suukantsu muss nicht den Tankiwait gewinnen; sobald das 4. Kan gerufen und danach abgeworfen (und dieser Stein nicht geront) wurde, gewinnt die Person Suukantsu. Im Falle eines Daiminkan, muss nur die Person, die das letzte Kan „gefeedet“ hat, zahlen. Sollte man mit dem Rinshan draw tatsächlich das Paar vervollständigen, ist auch Tsumo statt Discard möglich (man erhält nicht weniger Punkte dadurch).

-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, Kokushi Musou (13 Waisen) mit 13-fachem Wait und Suukantsu mit Rinshan Kaihou (Suukankaihou/四槓開花).

-Sekinin barai/Pao: Verantwortlichkeit zählt für Daisangen und Daisuushii (3 Drachen, 4 Winde), bei mehreren Yakuman zählt es nur für die, die man direkt zu verantworten hat; Verantwortlichkeit auch für Rinshan Kaihou nach Daiminkan

-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 (lipin 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

-Daichiishin/Große 7 Sterne: Doppel-Yakuman