

## PEÇAS

## NAIPES

## Caracteres

## Círculos

## Bambus

## HONRAS

## Ventos

東 南 西 北  
Leste Sul Oeste Norte

## Dragões

白 绿 红  
Branco Verde Vermelho

## GRUPOS BÁSICOS

**Sequência • Chii**  
Sequência de 3 peças do mesmo naipe



Jogadore anterior

**Trinca • Pon**  
3 peças idênticas



Qualquer jogadore

**Quadra • Kan**  
4 peças idênticas



Qualquer jogadore

**Par • Toitsu**  
2 peças idênticas



Qualquer jogadore

## COMO GANHAR?

## MÃO VENCEDORA

Tenha uma mão feita de 4 grupos básicos e 1 par

Com, ao menos, uma combinação válida  
→ Veja os yaku abaixo

## TSUMO

Comprando você mesme a última peça



/ ou / **RON**  
Pegando uma peça descartada por outro jogadore

## ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

regras simplificadas

**Só Internos • Tan'yao**  
Uma mão sem Terminais (1 ou 9) ou Honras.



**Terminais ou Honras em Todos • Chanta**  
Um Terminal (1 ou 9) ou uma Honra em cada grupo.



**Sequências Tricolores • Sanshoku doujun**  
A mesma Sequência em todos os três naipes.



**Sequência em Escada • Itsuu**  
123, 456 e 789 do mesmo naipe.



**Trinca de Valor • Yakuhai**  
Trinca de Dragões, do Vento de Jogadore, ou do Vento da Rodada.



**Só Trincas • Toitoi**  
Apenas Trincas (Pon) e Quadras (Kan), mais o Par.



**Flush Sujo • Hon'itsu**  
Apenas peças de um único naipe, mais Honras.



**Flush Limpo • Chin'itsu**  
Apenas peças de um único naipe.



## DORAS

## O muro morto

Essas 14 peças não são compradas durante o jogo — só para comprar peças substitutas durante um Kan.

indicador de dora  
indicador de uradora

dora  
Outros indicadores podem ser revelados em certas condições (Kan, Riichi)

1 han de bônus  
a cada peça de dora

1 O Riichi é um **yaku de 1 han**, ele pode ser feito sozinho, ou combinado com outros yaku

Depois de anunciar um Riichi,  
**não se pode mais mudar a sua mão**

Caso você ganhar na primeira rodada, sem interrupções, depois do Riichi, **+1 han (Ippatsu)**

Se você ganhar, **os indicadores de uradora são revelados**, o que pode te dar han extra

## RIICHI



Tenha uma mão fechada esperando uma última peça para ganhar



Claramente anuncie « Riichi »



Gire a peça que descartou para indicar quando o Riichi aconteceu



Aposte 1000 pontos

## FURITEN



## IMPOSSÍVEL RON

O furiten é uma regra que proíbe você de ganhar com o descarte des dos oponentes (Ron) em três situações diferentes:



## Seu próprio descarte

Se você já tiver descartado qualquer peça que poderia completar a sua mão, você continua em furiten até mudar a(s) peça(s) que você estiver esperando.



## Descartes des autres

Se você deixar passar uma peça que pode completar a sua mão, você continua em furiten até comprar pela próxima vez, ou até sua próxima fala (Chii, Pon, Kan).



## Depois de um riichi

Se você deixar passar uma peça que pode completar a sua mão quando tiver anunciado um Riichi, você continua em furiten até o fim do jogo.

## ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « FECHADOS »

regras simplificadas

## Tsumo Fechado • Menzen Tsumo

Tsumo com uma mão fechada (sem Chii, Oon, ou Kan durante o jogo).



## Sequências Idênticas • Iipeikou

Mão fechada com duas Sequências idênticas do mesmo naipe.



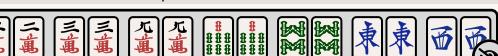
## Pinfu • Pinfu

Mão fechada, 4 Sequências mais 1 Par sem valor, com espera dupla.



## Sete Pares • Chiitoitsu

Pares dobrados não são permitidos.



+1 Alguns yaku visto anteriormente valem 1 han a mais com a mão fechada:

## Terminais ou Honras em Todos • Chanta

## Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

## Sequência em Escada • Ittsuu

## Flush Sujo • Hon'itsu

## Flush Limpo • Chin'itsu

## CRÉDITOS

Baseado nas regras RCR da EMA de 2016 (simplificado)

Sob a licença CC BY-SA 4.0

Criado por: axellegeyre.com / zessx – Tradução: mati

Agosto 2024  
v1.1-pt

<https://zes.sx/riichi>

