

## PEÇAS

## NAIPEs

## Caracteres

## Círculos

## Bambus

## HONRAS

## Ventos



Leste



Sul



Oeste



Norte

## Dragões



Branco



Verde



Vermelho

## Vento da Rodada

1º = Leste  
2º = SulOeste 西  
Nordeste  
Leste 東

Sul 南

1 jogadore  
= 1 vento

## Vento de Jogadore

## 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



## ALGUMAS COMBINAÇÕES / YAKU « ABERTOS »

## Só Internos • Tan'yao

Uma mão sem Terminais (1 ou 9) ou Honras.



## Trinca de Valor • Yakuhai

Trinca de Dragões, do Vento de Jogadore, ou do Vento da Rodada.



## Terminais ou Honras em Todos • Chanta

Um Terminal (1 ou 9) ou uma Honra em cada grupo.



## Só Trincas • Toitoi

Apenas Trincas (Pon) e Quadras (Kan), mais o Par.



## Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

A mesma Sequência em todos os três naipes.



## Flush Sujo • Hon'itsu

Apenas peças de um único naipe, mais Honras.



## Sequência em Escada • Ittsuu

123, 456 e 789 do mesmo naipe.



## Flush Limpo • Chin'itsu

Apenas peças de um único naipe.



## DORAS

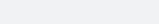
## O muro morto

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

## indicador de dora



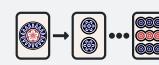
## indicador de uradora



dora

1 han de bônus a cada peça de dora

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



## Como saber o dora

O dora é a peça logo depois do indicador; as Honras têm uma ordem definida.

## RIICHI

## RIICHI



Tenha uma mão fechada esperando uma última peça para ganhar

## Riichi

Claramente anuncie « Riichi »



Gire a peça que descartou para indicar quando o Riichi aconteceu



Aposte 1000 pontos

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

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

## FURITEN

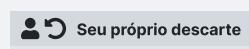
## RON IMPOSSÍVEL

O furiten é uma regra que proíbe você de ganhar com o descarte das 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 outras

Se você deixar passar uma peça que pode completar a sua mão, você continua em furiten até mudar a(s) peça(s) que você estiver esperando.



## 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 »

## Tsumo Fechado • Menzen Tsumo

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



## Pinfu • Pinfu

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



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

## Terminais ou Honras em Todos • Chanta

## Sequências Tricolores • Sanshoku doujun

## Sequências Idênticas • Iipeikou

Mão fechada com duas Sequências idênticas do mesmo naipe.



## Sete Pares • Chiitoitsu

Pares dobrados não são permitidos.



## 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