

Riichi



Reglamento para Mahjong Japonés



Contenidos

1. Las fichas	5
1.1 Los tres palos	5
1.2 Honores.....	5
1.3 Fichas adicionales.....	5
1.4 Elementos adicionales	5
2. Inicio del juego	6
2.1 Viento del jugador	6
2.2 Viento dominante	6
2.3 Asientos	6
2.4 Construyendo el muro	6
2.5 Rompiendo el muro	6
2.6 El muro muerto.....	7
2.7 El indicador de dora.....	7
2.8 El reparto	7
3. Desarrollo del juego	9
3.1 Fases del juego.....	9
3.2 Mano ganadora - Mahjong	9
3.3 Turno del jugador	9
3.3.1 Descarte más reciente	10
3.3.2 Kong descubierto.....	10
3.3.3 Pung descubierto	10
3.3.4 Chow descubierto	10
3.3.5 Grupos descubiertos	11
3.3.6 Tercer pung descubierto de dragones y cuarto pung descubierto de vientos.	11
3.3.7 Extender un pung descubierto a kong	11
3.3.8 Kong oculto	11
3.3.9 Cuarto kong	12
3.3.10 Mahjong tras un descarte (ron).....	12
3.3.11 Mahjong robando del muro (tsumo).....	12
3.3.12 Riichi	12
3.4 Final de la mano	12
3.4.1 La última ficha.....	13
3.4.2 Empate exhaustivo.....	13
3.4.3 Empate abortivo.....	13

3.4.3 Apuestas riichi tras un empate.....	13
3.4.5 Furiten.....	13
3.4.6 Chombo	14
3.4.7 Mano muerta.....	15
3.4.8 Irregularidades menores	15
3.4.9 Acciones tras declararse una victoria	15
3.4.10 Contadores	15
3.4.11 Cinco contadores	15
3.4.12 Rotación del repartidor	15
3.5 Proseguir el juego	16
3.6 Fin de la partida	16
3.6.1 Bonificaciones al ganador	16
4. Puntuación	17
4.1 Puntuación de una mano ganadora	17
4.1.1 Minipuntos.....	17
4.1.2 Cálculo exacto del valor de una mano.....	18
4.1.3 Tablas de puntuación.....	18
4.1 Resumen de yakus	19
4.2.1 Un yaku	19
4.2.2 Dos yaku	20
4.2.3 Tres yaku	20
4.2.4 Cinco yaku.....	21
4.2.5 Yakuman.....	21

Prefacio

El mahjong japonés moderno (Riichi) ha sido introducido independientemente en varios países europeos y consecuentemente existen ligeras diferencias en las reglas a lo largo del continente. Con la celebración del primer Campeonato Europeo Riichi en 2008 surgió la necesidad de estandarizar las reglas riichi en el contexto de la Asociación Europea de Mahjong.

Este documento describe las reglas riichi estándar de la Asociación Europea de Mahjong. Gracias a Sjef Strik, Jenn Barr y Benjamin Boas por su gran ayuda aportando luz entre las diferentes prácticas y reglas y por su inestimable consejo.

Algunas reglas asentadas en Europa son diferentes en Japón, especialmente estos tres casos:

1. Todo Simple sólo tiene valor con una mano oculta. 2. Cuando hay cinco contadores en la mesa se requiere un mínimo de dos yaku para cerrar una mano. 3. Se permite reclamar chow en una ficha y descartar la misma ficha de la mano.

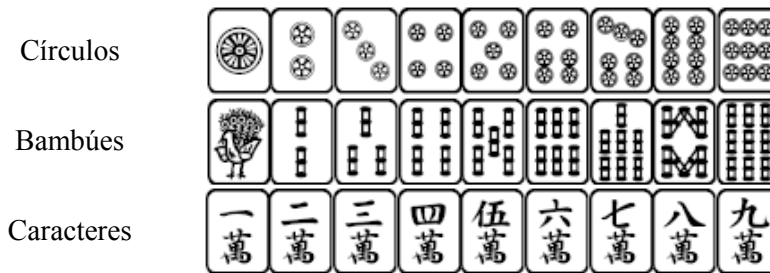
Tina Christensen
European Mahjong Association
May 14, 2008

1. Las fichas

El mahjong consta de 34 tipos de fichas diferentes. Un juego completo contiene 4 fichas idénticas de cada tipo.

1.1 Los tres palos

Existen tres **palos**, cada uno con fichas numeradas del 1 al 9:



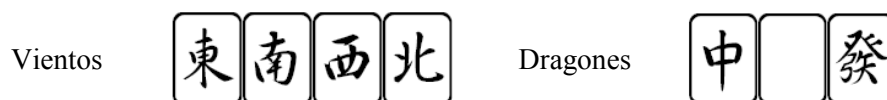
El uno de bambúes se representa generalmente como un pájaro, cuyo diseño varía en los diferentes juegos de mahjong. Los unos y los nueves se denominan fichas '**terminales**'.

Se utilizan también tres **cinco de color rojo**, uno en cada palo:



1.2 Honores

Además de las fichas de los palos, existen 7 fichas de honores, cuatro vientos y tres dragones. **Los vientos** se ordenan como este - sur - oeste - norte. **Los dragones** se ordenan rojo - blanco - verde. El diseño del dragón blanco varía entre los diferentes juegos de mahjong, siendo generalmente una ficha totalmente blanca o con un marco azul.



1.3 Fichas adicionales

Con 4 fichas de cada tipo mostrado, un juego de mahjong se compone de 136 fichas. Generalmente contienen más fichas adicionales (flores, estaciones y jokers) que no se utilizan en la variedad riichi.

1.4 Elementos adicionales

A menudo los juegos de mahjong incluyen marcadores para indicar el **viento dominante** y contador (palos) para mantener la puntuación y marcar las apuestas riichi. El juego debe incluir además dos dados.

2. Inicio del juego

2.1 Viento del jugador

Cuatro jugadores toman parte en el mahjong, cada uno de ellos asociado con un viento, denominado **viento de asiento del jugador**, o **viento del jugador** directamente. El jugador que comienza es Este. Sur es el sentado a la derecha de Este, Oeste es el sentado frente a Este y Norte el sentado a la izquierda de Este. Hay que tener en cuenta que este orden en el sentido de las agujas del reloj no coincide con el orden de los puntos cardinales en una brújula.

Durante una partida completa cada jugador será Este al menos dos veces.

2.2 Viento dominante

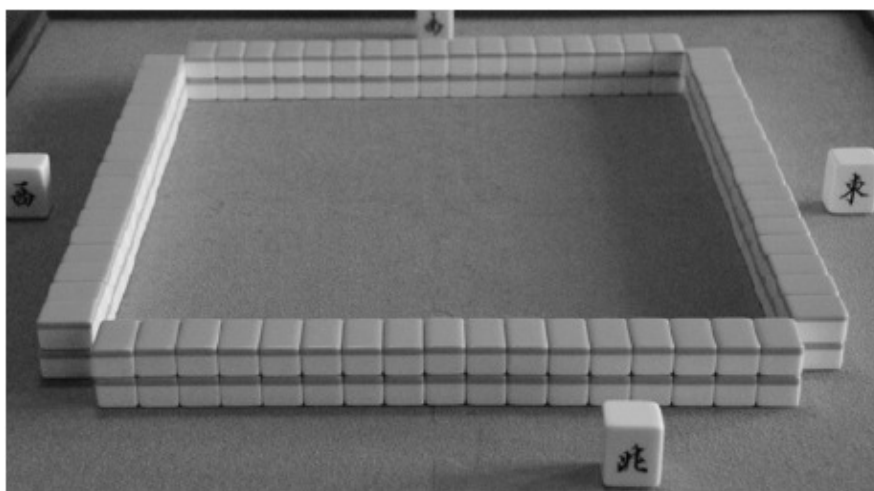
Cuando el juego comienza, el **viento dominante** es Este. Cuando el jugador que comenzó como Este vuelve a serlo de nuevo, después de que cada jugador haya jugado al menos una mano como Este, la ronda Sur comienza y Sur es el **viento dominante**. Frente al jugador que comenzó siendo Este se sitúa un marcador de viento, y cuando este jugador vuelve a ser Este de nuevo tras a primera ronda del juego, se da la vuelta al marcador para indicar el nuevo viento dominante en Sur.

2.3 Asientos

El asiento de cada jugador en la mesa se decide por sorteo si no existen reglas predefinidas en el torneo.

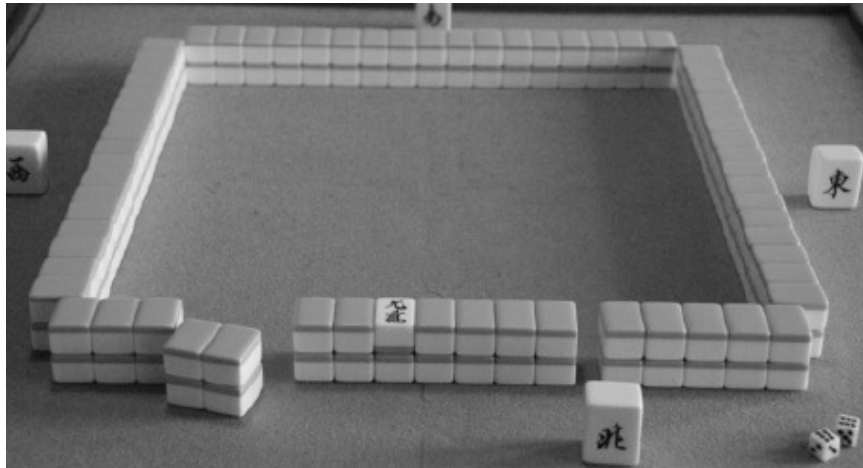
2.4 Construyendo el muro

Las fichas se mezclan completamente. Cada jugador forma frente a sí un muro de fichas boca abajo, de 17 fichas de longitud y dos de altura. Los cuatro muros se juntan formando un cuadrado.



2.5 Rompiendo el muro

Este lanza los dos dados y cuenta dicha cantidad de jugadores en la dirección de las agujas del reloj comenzando por él mismo. El jugador designado rompe el muro frente a sí contando desde su derecha el mismo número de fichas que indican los dados. Después de contar la última fichas, el muro se rompe separando ambas secciones de muro entre sí. Por ejemplo, si Este obtuvo un 12, Norte rompe el muro como se muestra:











2.6 El muro muerto

El grupo de siete fichas a la derecha de la ruptura forma el **muro muerto**. El muro muerto continúa alrededor de la siguiente esquina en caso de alcanzarse la misma. Este grupo de catorce fichas se separa para marcar el final del muro. Las fichas en el muro muerto no se utilizan en el juego salvo para reemplazar fichas después de un kong.

2.7 El indicador de dora

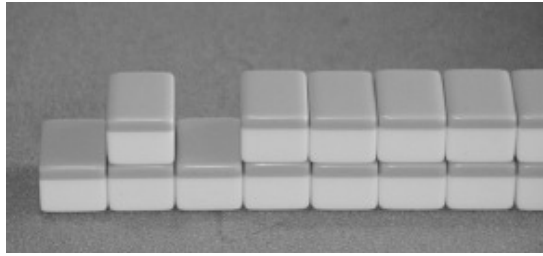
Para obtener el **indicador de dora** se deben contar 3 fichas dentro del muro muerto desde el punto de ruptura original y dar la vuelta a la ficha situada en la parte superior. Esta ficha indica que ficha será **dora**. Si el indicador es una ficha de palo, la dora será la siguiente en el mismo palo, ej. el 7 de bambúes es dora si el 6 de bambúes es el indicador. Si el indicador es un nueve, la dora es el uno del mismo palo. Si el indicador es un dragón, la dora también es un dragón, siguiendo el siguiente orden: rojo indica blanco, blanco indica verde, verde indica rojo. Para los vientos, del mismo modo, se aplica el siguiente orden: este - sur - oeste - norte - este.

	es dora cuando la indicación es	
	es dora cuando la indicación es	
	es dora cuando la indicación es	
	es dora cuando la indicación es	

2.8 El reparto

El jugador Este coge las cuatro primeras fichas del muro después del punto de ruptura. Las fichas se cogen en el sentido de las agujas del reloj mientras los jugadores se turnan en el sentido contrario. Sur coge las siguientes cuatro fichas, seguido de Oeste y de Norte, así hasta que cada jugador cuenta con doce fichas. Este continúa cogiendo dos fichas: las superiores en la

primera y tercera columna del muro. Sur, Oeste y Norte cogen una ficha más en orden¹. Este posee una mano inicial de catorce fichas, mientras el resto de jugadores tiene trece.



Cada jugador coloca sus fichas de pie frente a si mismo, de manera que sólo él pueda ver su valor. Los dados se colocan a la derecha de Este, indicando claramente para todos los jugadores cual de ellos es Este.

¹ El sistema es equivalente a que Este coja una ficha, espere al resto de jugadores a coger la suya, y finalmente coja su catorceava ficha

3. Desarrollo del juego

El objetivo del juego es formar una mano completa. El fin último de la partida es acumular la mayor cantidad posible de puntos de manos ganadoras. No importa cuantas manos haya ganado cada jugador, la puntuación final es la que determina quien es el ganador.

3.1 Fases del juego

El **turno** de un jugador comienza cuando obtiene una ficha y termina cuando se descarta de una ficha. En cada **vuelta** todos los jugadores poseen el turno una vez. Una vuelta es interrumpida si una ficha descartada es pedida por otro jugador para formar un kong, pung o chow, o bien si un kong es declarado. La **mano** continúa hasta que un jugador complete una mano ganadora o hasta que se llegue a una situación de empate. Durante cada **ronda** todos los jugadores son Este al menos una vez. Una **partida completa** consiste en dos rondas, la ronda este y la ronda sur.

3.2 Mano ganadora - Mahjong

Una mano mahjong esta compuesta por cuatro grupos de tres y una pareja. Un grupo puede ser un chow, un pung o un kong. Además una mano completa debe tener al menor un **yaku** (doble). Un jugador que sea **furiten** no puede ganar con un descarte rival.

Un **chow** son tres fichas consecutivas del mismo palo. Los chows no se pueden formar ni con dragones ni con vientos. Un **pung** esta formado por tres fichas idénticas. Un **kong** está formado por cuatro fichas idénticas. Una **pareja** está formada por dos fichas idénticas.

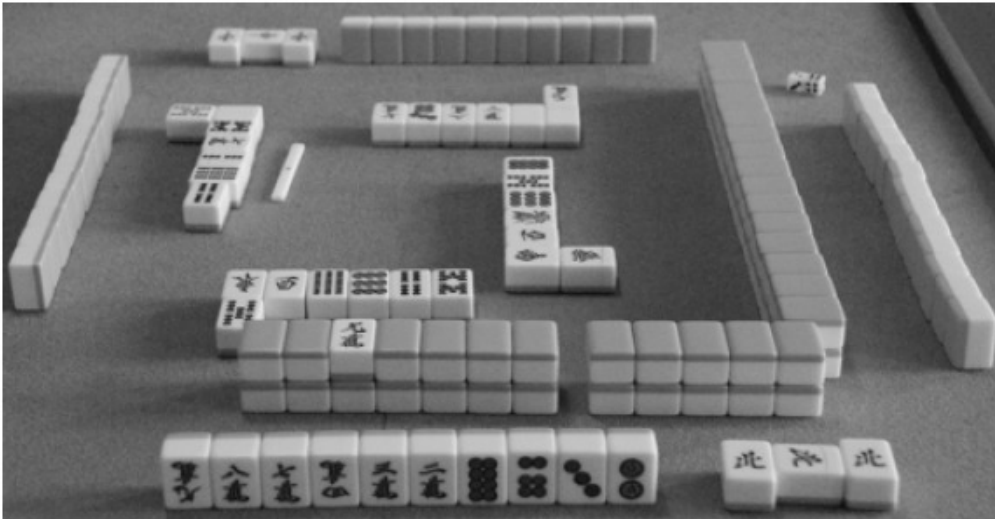


Existen además dos jugadas especiales que no están compuestas por tres grupos y una pareja: los **Siete Pares** y los **Trece Huérfanos**.

3.3 Turno del jugador

Los jugadores obtienen el turno en orden. Este comienza y el turno se pasa en el sentido contrario a las agujas del reloj. Un jugador comienza su turno cogiendo una ficha. La excepción es Este, que en su primer turno no coge ficha al poseer ya las catorce fichas correspondientes. Si el jugador no puede o no quiere declarar una mano ganadora, o no puede mostrar un kong, el jugador termina su turno descartando una de sus fichas ocultas.

Los **descartes** se colocan de manera ordenada, seis en cada fila, en frente del jugador y dentro del muro, de modo que quede claro quién descartó cada ficha y en que orden.



3.3.1 Descarte más reciente

El descarte más reciente puede ser solicitado por cualquiera de los otros jugadores siempre que puedan completar una mano ganadora, un kong o un pung. Al declarar un kong o un pung el juego continúa desde el jugador que lo declara, no desde el jugador que ha descartado, lo que puede suponer que algún jugador pierda su turno. Sólo el jugador que comienza su turno puede reclamar la ficha descartada para formar un chow. Si el jugador no desea recoger el descarte, comienza su turno robando una ficha del muro.

Si un jugador reclama la ficha para formar mahjong cualquier petición para pung previa es ignorada. Se permite que varios jugadores ganen con el mismo descarte. Reclamar una ficha para ganar tiene preferencia sobre cualquier otra petición. Reclamar una ficha para kong o pung tiene preferencia sobre una petición para chow, pero debe hacerse en menos de 3 segundos. El jugador que reclama una ficha no puede cambiar su decisión.

Si el descarte más reciente es pedido después de que el siguiente jugador haya robado del muro, pero antes de 3 segundos después del descarte, la ficha cogida es devuelta al muro.

3.3.2 Kong descubierto

Para reclamar la última ficha descartada y formar un **kong descubierto** se debe decir claramente **kong** o **kan**, colocando la ficha boca arriba junto con las otras tres fichas correspondientes de la mano. Después de ello el jugador debe descubrir un nuevo indicador de ficha dora a la derecha del anterior (**kan dora**), coger una ficha de reemplazo del muro muerto y continuar su turno como si acabara de robar del muro.

El muro muerto siempre debe contener 14 fichas, por lo que después de un kong el muro muerto es completado con la última ficha del muro.

3.3.3 Pung descubierto

Para reclamar la última ficha descartada y formar un **pung descubierto** se debe decir claramente **pung** y colocar la ficha boca arriba junto con las otras dos fichas correspondientes de la mano.

3.3.4 Chow descubierto

Sólo las fichas descartadas por el jugador de la izquierda pueden reclamarse para formar un chow. Para reclamar la última ficha descartada y formar un **chow descubierto** se debe decir claramente **chow** o **chi** y colocar la ficha boca arriba junto con las otras dos fichas correspondientes de la mano que completan el grupo.

3.3.5 Grupos descubiertos

Las fichas en grupos descubiertos no pueden reordenarse para formar otros grupos y no pueden ser descartadas. Después de reclamar una ficha, las fichas relevantes de la mano se deben mostrar inmediatamente. Se permite hacer el descarte antes de coger la ficha reclamada. Si la ficha reclamada no es recogida por el jugador en los turnos de los dos siguientes oponentes, por ejemplo antes de que se hagan dos nuevos descartes, se considera que el jugador tiene una **mano muerta**.

Los grupos descubiertos se colocan a la derecha de las fichas del jugador a la vista del resto de jugadores. Las fichas reclamadas se rotan para indicar que jugador hizo el descarte. Un kong descubierta tiene una sola ficha rotada. Un kong hecho extendiendo un pung descubierta previo tiene dos fichas rotadas: la ficha que extiende el pung se sitúa sobre la anteriormente rotada.



3.3.6 Tercer pung descubierta de dragones y cuarto pung descubierta de vientos

El jugador que descarta el dragón para el tercer pung/kong de dragones o el viento para el cuarto pung/kong de vientos de un oponente debe pagar el valor completo de la mano en caso de que las jugadas **Tres Grandes Dragones** o **Cuatro Grandes Vientos** se completen robando del muro (los otros dos oponentes no deben pagar nada).

En caso de que otro oponente sea el que descarte para completar los **Tres Grandes Dragones** o los **Cuatro Grandes Vientos**, éste comparte el pago con el jugador que descartara el dragón para el tercer pung/kong de dragones o el viento para el cuarto pung/kong de vientos.

3.3.7 Extender un pung descubierta a kong

Un pung descubierta se puede extender a un kong descubierta en un turno después de que el jugador haya robado ficha del muro o una ficha de reemplazo, por ejemplo, *no* en un turno en que una ficha fue reclamada para formar chow o pung. El jugador debe decir claramente **kong** o **kan**, colocar la cuarta ficha sobre la ficha rotada del pung, dejar tres segundos para declaraciones de mahjong, mostrar un nuevo indicador de **kan dora** en el muro muerto y coger una ficha de reemplazo del mismo. El muro muerto debe completarse con la última ficha del muro.

3.3.8 Kong oculto

Un jugador puede declarar un kong oculto durante su turno después de haber robado ficha del muro o una ficha de reemplazo, por ejemplo, *no* durante un turno en que una ficha fue reclamada para formar chow o pung. El jugador debe decir claramente **kong** y mostrar sobre la mesa las cuatro fichas que forman el kong, situando a continuación las dos fichas centrales boca abajo. Tras descubrir un nuevo indicador de **kan dora** en el muro muerto roba una ficha de reemplazo. El muro muerto debe completarse con la última ficha del muro.

El jugador mantiene todavía la mano oculta después de declarar el kong oculto, en tanto no posea ningún otro grupo descubierta.

Un kong oculto no puede ser robado excepto para ganar con **Trece Huérfanos**.

Destacar que cuatro fichas idénticas en la mano sólo forman un kong si se declara el kong oculto.

3.3.9 Cuarto kong

Si nadie gana tras el descarte después del **cuarto kong**, la mano termina en un **empate abortivo**, excepto sea un mismo jugador el que posea los cuatro kongs, en cuyo caso se continúa jugando pero no se permite declarar más kongs.

3.3.10 Mahjong tras un descarte (ron)

Un jugador que puede formar un mahjong válido con al menos un **yaku** con el último descarte puede ganar la mano diciendo claramente **ron** o **mahjong**, a no ser que sea **furiten**.

3.3.11 Mahjong robando del muro (tsumo)

Un jugador que puede formar un mahjong válido con al menos un **yaku** con la última ficha que acaba de robar del muro o del muro muerto, puede ganar la mano diciendo claramente **tsumo** o **mahjong**. El jugador debe mantener la ficha aparte del resto de su mano, de modo que cualquier jugador pueda saber cual es la ficha ganadora. Un jugador **furiten** puede ganar robando del muro.

3.3.12 Riichi

Un jugador con una mano oculta **en espera** de una ficha para cerrar puede declarar **riichi** diciendo claramente **riichi**, rotando hacia un lado la ficha descartada y pagando 1000 puntos a la mesa colocando un contador de dicho valor junto a los descartes. Si un oponente reclama el descarte rotado para ganar la declaración de riichi queda invalidada. Si un oponente reclama la ficha para formar un grupo descubierto el jugador rotará la siguiente ficha descartada.

No se permite declarar riichi si quedan menos de 4 fichas en el muro.

Si el jugador que declaró riichi gana la mano los 1000 puntos le son devueltos. Si otro jugador es el ganador éste recoge los 1000 puntos, y en caso de empate del juego la apuesta riichi se mantiene sobre la mesa para entregarse al siguiente jugador que gane una mano.

El jugador que declara riichi no puede volver a modificar su mano. Sin embargo, puede declarar un kong oculto si roba una ficha que completa un pung oculto, siempre que esto no altere el patrón de espera y si las tres fichas que formarán el kong sólo podían ser interpretadas como un pung en la mano riichi original. (En caso de tres pungs consecutivos en el mismo palo, no se podrá declarar ningún kong, al poder interpretarse como tres chows idénticos).

Se permite que un jugador que es **furiten** declare riichi. Un jugador que, después de declarar riichi, decide no ganar en un descarte que complete su mano se considera **furiten**. Un jugador **furiten** todavía puede ganar si cierra robando del muro.

Riichi es un **yaku**. Un jugador que gane en el primer turno después de la declaración de riichi (incluyendo el siguiente robo del jugador) consigue un yaku adicional por **ippatsu**. La oportunidad de lograr ippatsu se pierde si el turno es roto al reclamarse un kong, pung o chow, incluyendo kongs ocultos.

Un jugador que gana después de declarar riichi, descubre las fichas bajo el indicador de dora y cualquier indicador kan dora que exista. Estas fichas son indicadores de **ura dora** que se contabilizan en la puntuación del jugador que declaró riichi como fichas dora adicionales.

3.4 Final de la mano

Existen tres modos de terminar una mano: por empate exhaustivo (nadie consigue una mano ganadora tras descartarse la última ficha), por empate abortivo o porque un jugador o varios consigue mahjong.

3.4.1 La última ficha

La última ficha en el muro sólo puede reclamarse para formar mahjong, no para kong, pung o chow. En caso de que se declare kong en la penúltima ficha la ficha de reemplazo se convierte en la última.

3.4.2 Empate exhaustivo

Si nadie consigue formar una mano ganadora tras descartarse la **última ficha** se produce un empate exhaustivo. Las 14 fichas del muro muerto no se utilizan. Tras el empate exhaustivo los jugadores **noten** (aquellos que no puedan o no quieran mostrar una mano tenpai) pagan una penalización a los jugadores **tenpai** (aquellos cuyas manos están en espera de una ficha para formar mahjong). La penalización total por noten es de 3000 puntos. Por ejemplo, si tres jugadores son tenpai, el jugador noten paga 1000 a cada uno, mientras que si un único jugador es tenpai, recibe 1000 puntos de cada uno de los tres jugadores noten.

Un jugador no se considera tenpai si está en espera de una ficha de la cual ya posee 4 en su mano. Un jugador se sigue considerando tenpai aunque todas sus fichas de espera sean visibles entre los descartes y los grupos descubiertos. Los jugadores que declararon riichi están obligados a mostrar sus manos tenpai en caso de empate exhaustivo.

Tras empate exhaustivo se añade un **contador** sobre la mesa al lado derecho del jugador Este.

3.4.3 Empate abortivo

Tras un empate abortivo no se paga ninguna penalización por noten y los jugadores que declararon riichi no están obligados a mostrar sus manos, excepto en el caso de cuatro declaraciones de riichi. Tras un empate abortivo se añade un **contador** sobre la mesa al lado derecho del jugador Este.

Un empate abortivo se puede producir de cuatro maneras:

- Un jugador que después de su primer robo del muro en un turno ininterrumpido tiene al menos 9 terminales y honores diferentes puede declarar un empate abortivo.
- Nadie gana después del descarte tras declararse el **cuarto kong**, siempre que los cuatro kongs no pertenezcan al mismo jugador.
- Todos los jugadores descartan el mismo viento en el primer turno ininterrumpido.
- Los cuatro jugadores declaran riichi y nadie consigue mahjong tras el descarte del cuarto jugador. Todos los jugadores deben mostrar sus manos tenpai.

3.4.3 Apuestas riichi tras un empate

En caso de empate (exhaustivo o abortivo) cualquier apuesta riichi se mantiene sobre la mesa, siendo recogidas por el siguiente jugador que consiga una mano ganadora. En caso de victoria de más de un jugador, las apuestas riichi se entregan al ganador más cercano a la derecha de aquel que descartó la última ficha.

3.4.5 Furiten

Si un jugador puede formar mahjong usando alguno de sus anteriores descartes se le consideran **furiten** y no puede reclamar una ficha de descarte para ganar.

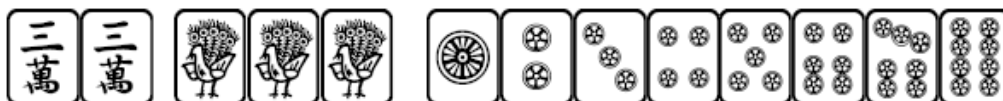
Un jugador furiten puede cambiar su mano para evitar continuar siéndolo, excepto en el caso de que haya declarado riichi.

Un jugador furiten todavía puede ganar en su turno robando del muro.

Un jugador que no reclame la victoria en un descarte que completa su mano en espera se considera **furiten temporalmente**, incluso en el caso de que la ficha ignorada no le puntuara ningún yaku, y no puede reclamar victoria en un descarte durante el actual turno. Si el turno es interrumpido al reclamarse un kong, pung o chow, el jugador deja de ser furiten. El estado de furiten temporal siempre termina cuando el jugador roba una ficha, ningún jugador se considera furiten en una ficha robada del muro.

Furiten - ejemplo 1: Si un jugador puede completar un mahjong utilizando uno de sus anteriores descartes, se le considera **furiten** y no le está permitido reclamar la victoria en un descarte, incluso si la mano completada con el descarte previo no valiera ningún **yaku**.

Consideremos un jugador con la siguiente mano:



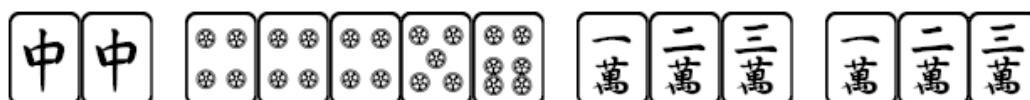
El jugador tiene una espera triple para 3-6-9. El jugador es furiten si cualquiera de estas tres fichas se encuentra entre sus descartes.

Furiten - ejemplo 2: Consideremos un jugador con la mano siguiente:



El jugador está a la espera de un 1-4 en círculos. Si descartara el 7 el jugador no se consideraría furiten. El jugador sólo sería furiten si una de las fichas que espera (1 o 4 de círculos) está entre sus descartes.

Furiten - ejemplo 3: Consideremos un jugador con la mano siguiente:



El jugador está a la espera de tres fichas: 4 y 7 de círculos y un dragón rojo. Si el jugador ha descartado cualquiera de estas tres fichas se le considera furiten.

3.4.6 Chombo

Las faltas graves son castigadas con el **chombo**, tras el cual se vuelve a repartir la mano actual. Si se declara un mahjong al mismo tiempo que se produce el chombo, el chombo es ignorado. La penalización por chombo equivale a la puntuación de un mangan: 4000 puntos a Este, 2000 puntos al resto de jugadores. Si el infractor es Este deberá pagar 4000 puntos a cada uno de sus rivales.

Las siguientes faltas se consideran merecedoras de un chombo:

- declaración incorrecta de victoria
- declarar riichi en una mano que no está en espera (aplicable sólo en caso de victoria del infractor o empate de la mano)
- formar un kong oculto inválido tras declarar riichi (aplicable sólo en caso de victoria del infractor o empate de la mano)
- descubrir más de cinco fichas del muro, de la mano del jugador o de la mano de los rivales.
- reclamar una ficha descartada después de que su mano se haya considerado **mano muerta**.

Tras un chombo todas las apuestas riichi son devueltas a los jugadores que las declararon y se vuelven a repartir las fichas. No se añade ningún contador y el repartidor no cambia.

3.4.7 Mano muerta

Algunas irregularidades no se castigan con chombo sino que resultan en una **mano muerta**. A un jugador cuya mano esté muerta no se le permite declarar victoria, kong, pung o chow y nunca se le puede considerar **tenpai**.

Las siguientes irregularidades conllevan una mano muerta:

- pocas o demasiadas fichas en la mano
- descubrir fichas de la mano de un rival o del muro muerto
- realizar un kong, pung o chow inválidos

3.4.8 Irregularidades menores

Las fichas descubiertas del muro se devuelven de vuelta al mismo. Sin embargo, si se descubren más de cinco fichas al mismo tiempo se aplica un chombo al infractor.

3.4.9 Acciones tras declararse una victoria

Cuando una mano termina con uno o más jugadores declarando una mano ganadora, la puntuación de la mano(s) es calculada. Sólo los ganadores reciben puntos. Si existe más de una combinación posible, el ganador es libre de escoger de que modo desea agrupar la ficha ganadora que completa la mano.

Si un jugador gana robando del muro los otros tres rivales pagan los puntos de su jugada. Un jugador cuyo descarte permite una o más manos ganadoras paga el valor completo de la jugada a cada uno de los ganadores.

Este recibe más puntos por ganar pero también paga más en caso que un oponente gane robando del muro.

Cuando Este gana la mano (existan más ganadores o no) se añade un **contador** en la mesa al lado derecho de Este.

3.4.10 Contadores

Se añade un nuevo **contador** en la mesa a la derecha de Este cada vez que Este consigue una victoria o en caso de empate exhaustivo o abortivo.

Cada contador sobre la mesa incrementa el valor de la mano ganadora en 300 puntos. En caso de victoria robando del muro el pago es compartido, de modo que cada rival entrega 100 puntos por cada contador al ganador, a añadir al pago normal por el valor de la jugada.

Todos los contadores son retirados tras una mano en que cualquier jugador que no sea Este consiga la victoria y Este no.

3.4.11 Cinco contadores

En caso de haber cinco o más contadores sobre la mesa, un mínimo de dos yakus son necesarios para declarar una victoria.

3.4.12 Rotación del repartidor

Tras finalizar la mano se determina si Este continúa siéndolo o la distinción pasa al siguiente jugador.

Este permanece como Este si consigue un mahjong o si es **tenpai** tras un empate. En caso contrario el repartidor rota, y el jugador que era Sur se convierte en Este, Oeste en Sur, Norte en Oeste y Este en Norte.

3.5 Proseguir el juego

Tras resolverse la rotación del repartidor las fichas son mezcladas boca abajo y una nueva mano comienza.

La ronda sur comienza cuando el jugador que comenzó el juego como Este vuelve a ser Este, después de que todos los oponentes hayan sido Este al menos una mano.

La partida termina cuando el jugador que comenzó siendo Este vuelve a serlo después de que todos los oponentes hayan sido Este al menos una mano durante la ronda sur.

3.6 Fin de la partida

Al finalizar la ronda sur y terminar la partida, el jugador con más puntos se proclama ganador. La cantidad de manos individuales ganadas no cuenta en este caso, sólo el total de puntos conseguidos. Se permiten empates. Cualquier apuesta riichi que quede sobre la mesa se entrega al ganador.

3.6.1 Bonificaciones al ganador

Tras finalizar la partida se aplica a las puntuaciones una penalización/bonificación extra (**uma**). Los dos jugadores mejor situados en el ranking reciben la bonificación de los dos jugadores en las posiciones inferiores. El ganador recibe 9000 puntos, el segundo recibe 3000 puntos, el tercero es penalizado con -3000 puntos y el último jugador es penalizado con -9000 puntos.

En caso de empate los puntos de ambas posiciones se reparten entre los jugadores empatados. Por ejemplo, si dos jugadores empatan en la primera posición cada uno recibe una bonificación de 6000 puntos.

4. Puntuación

4.1 Puntuación de una mano ganadora

Primero se calcula en número de **fan** (dobles): al número de yaku (al menos uno) se añade el número de cincos rojos, el número de fichas dora y kan dora y, en caso de mano riichi, el número de fichas ura dora en la mano. La suma total es el valor fan de la mano.

A continuación se calcula el valor base la mano en **minipuntos**. El total se redondea a la decena superior (por ejemplo, 32 minipuntos se redondean a 40). Para manos con cinco o más fan el número de minipuntos es irrelevante.

El valor de la mano se puede calcular con las tablas en la página 23. Las tablas son descritas en detalle en 4.1.3. Al valor de la tabla se deben añadir 100 puntos por cada contador sobre la mesa en caso de victoria robando del muro o de 300 en caso de ganar con un descarte. Además se añaden todas las apuestas riichi sobre la mesa de los jugadores que no hayan ganado.

En caso de más de un ganador el jugador que descarta paga la puntuación a cada ganador individualmente. Cada ganador recibe la puntuación de su mano incluyendo el valor de los contadores en juego.

En caso de existir más de un ganador, las apuestas riichi de los jugadores que declararon riichi y no ganaron son añadidas al total del ganador más cercano a la derecha del jugador que hizo el descarte. Los ganadores que declararon riichi siempre recuperan su apuesta.

4.1.1 Minipuntos

Siempre se consiguen minipuntos por alguno de estos tres modos de cerrar una mano ganadora:

Minipuntos por ganar:

Mano oculta ganadora con descarte del rival	30
Siete Pares (no se añaden más minipuntos)	25
Otros (robando del muro o mano descubierta)	20

Los pungs y kongs en la mano añaden su valor en minipuntos. Los chows no reciben minipuntos. Si la ficha ganadora completa un pung, éste cuenta como pung oculto en caso de robar la ficha del muro, y como descubierta si la ficha era descartada.

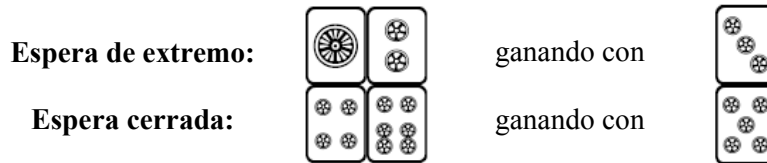
Minipuntos	Descubierto	Oculto
Pung, 2-8	2	4
Pung, terminales / honores	4	8
Kong, 2-8	8	16
Kong, terminales / honores	16	32

Adicionalmente se añaden 2 minipuntos por cada una de las siguientes combinaciones:

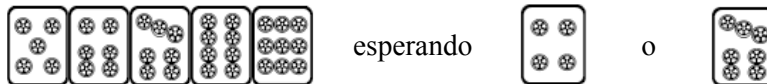
2 minipuntos por:

- Par de dragones
- Par del viento del jugador
- Par del viento de la ronda
- Ganar en una espera de extremo, cerrada o en espera única
- Ganar robando del muro (excepto en caso de pinfu)
- Pinfu abierto

Los 2 minipuntos por espera de extremo, cerrada o en espera única pueden añadirse aunque la mano espere otras fichas. Una espera de extremo es 1-2 esperando un 3 o 8-9 esperando un 7. Espera cerrada es esperar la ficha central de un chow. Espera única es esperar para completar la pareja.



El ganador decide que grupo completar con la ficha ganadora. Considérese el siguiente patrón de espera:



Ganando con el 7, el jugador puede escoger reclamar dos puntos por espera de extremo 7-8-9 o reclamar 0 puntos por completar el chow de dos esperas 5-6-7. La segunda opción permite al jugador puntuar un yaku por pinfu en una mano oculta.

Ganar cerrando una mano oculta robando del muro recibe 2 minipuntos. Estos minipuntos se pierden, sin embargo, si se reclama un yaku por **pinfu**.

Una mano oculta que no valga ningún minipunto, recibe 2 minipuntos por **pinfu abierto**. Por ejemplo:



4.1.2 Cálculo exacto del valor de una mano

Se recomienda utilizar las tablas incluidas en la página 23 en lugar de calcular manualmente el valor de las manos. Para una descripción completa, sin embargo, se explica a continuación el método de cálculo. Para manos con 5 o más fan se utiliza la tabla de manos límite. Para manos con menos de 5 fan el valor se calcula como:

El valor base de la mano (los minipuntos redondeados) se doblan por el número de fan más 2. Este resultado es la cantidad base a ser pagada por los tres oponentes en caso de mano cerrada robando del muro. En caso de pagar a Este, sin embargo, el total se dobla una vez más. Este recibe pago doble, pero también paga el doble de la cantidad base al oponente que cierra robando del muro.

Los pagos se redondean a la centena superior, sin exceder nunca el valor de un **mangan**.

En caso de ganar en un descarte, el jugador que descarta debe pagar a todos los oponentes, esto es, cuatro veces la cantidad base si el ganador no es Este y seis veces la cantidad base si el ganador es Este. El pago se redondea a la centena superior sin exceder nunca el valor de un **mangan**.

Se deben añadir además el valor de todos los contadores y apuestas riichi sobre la mesa.

4.1.3 Tablas de puntuación

Las tablas incluidas en la página 23 están marcadas según si el ganador es Este o no, y según si la victoria ha sido en un descarte (**ron**) o robando del muro (**tsumo**).

En la tabla adecuada se debe leer la columna con el número de fan de la mano y la fila con el total de minipuntos de la misma.

La tabla *Este cerrando del muro (Tsumo)* da la cantidad que cada oponente debe pagara a Este. La tabla de *Otros cerrando del muro (Tsumo)* da dos números, el mayor es el pago de

Este, el menor el pago de cada uno de los otros dos oponentes. Las tablas de victoria con descarte (Ron) dan la cantidad que cada oponente debe pagar al ganador. Las tablas de manos límites dan la cantidad que cada oponente debería pagar a un ganador robando del muro. En caso de victoria por descarte, el jugador que descartó paga por todos. Por ejemplo, por un haneman el pago es de 18000 a Este o 12000 en otro caso.

El valor de cualquier contador o apuesta riichi sobre la mesa es añadido al total calculado con las tablas.

4.1 Resumen de yakus

Varios yaku requieren que la mano sea oculta. Una **mano oculta** puede ganarse con un descarte. Si la ficha descartada ganadora completa un pung, el pung se considera descubierto para calcular los minipuntos pero la mano no pierde su condición de oculta.

Los yaku son acumulativos, de modo que varios yaku pueden ser combinados en la misma mano mahjong. Por ejemplo, una mano oculta con Todo Simple y Triple Chow Mezclado vale 4 yaku si se cierra robando del muro. Si la mano es descubierta sólo vale un yaku. No se pueden obtener más de 13 yaku de este modo.

Los yakuman no son acumulativos.

4.2.1 Un yaku

Riichi RIICHI Mano **oculta** a la espera declarada con apuesta de 1000 puntos. Ver 3.3.12 para las reglas detalladas de como declarar riichi. Se añade un yaku extra, **IPPATSU**, en caso de ganar en el primer turno ininterrumpido tras la declaración de riichi. Si el turno es interrumpido por cualquier reclamación de kong, pung o chow la posibilidad de **IPPATSU** se pierde.

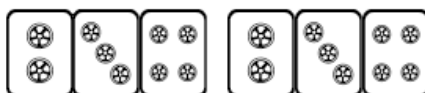
Se añade un yaku extra, **DABURU RIICHI**, en caso de declarar riichi en el primer turno del jugador. El primer turno debe ser ininterrumpido, por lo que cualquier reclamación de kong, pung o chow, incluyendo kongs ocultos, anterior a la declaración de riichi imposibilita el **DABURU RIICHI**.

Mano completamente oculta MENZEN TSUMO Ganar robando del muro con una mano completamente oculta.

Todo Simple TANYAO CHUU Mano **oculta** sin ningún terminal u honor.

Pinfu PINFU Mano **oculta** formada por chows más una pareja sin valor. Por ejemplo, una mano oculta con cuatro chows y una pareja que no sean ni dragones, ni vientos del jugador ni vientos de la ronda. La ficha ganadora debe completar un chow con espera por ambos extremos. El valor de la mano es por definición 0 minipuntos, sólo los 30 puntos base en caso de descarte o de 20 por robar del muro.

Doble Chow Puro HPEIKOU Mano **oculta** con dos chows totalmente idénticos, los mismos valores en el mismo palo. Ejemplo:

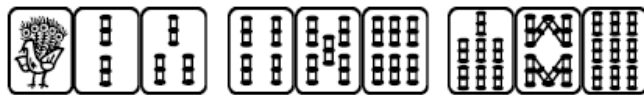


Triple Chow Mixto SAN SHOKU DOUJUN Mano con tres chows con la misma secuencia numérica, uno en cada palo. Ejemplo:



Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

Escalera completa ITSU Mano con tres chows consecutivos en el mismo palo. Ejemplo:



Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

Pung de dragones FANPAI/YAKUHAI Pung/Kong de dragones.

Viento del jugador FANPAI/YAKUHAI Pung/Kong del viento del jugador.

Viento de ronda FANPAI/YAKUHAI Pung/Kong del viento de la ronda.

Mano extrema CHANTA Todos los grupos contienen terminales u honores. La mano contiene al menos un chow. Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

Tras Kong RINCHAN KAIHOU Ganar con la ficha de reemplazo tras declarar un kong. Se considera que se ha cerrado robando del muro.

Robar el Kong CHAN KAN Ganar con la ficha que un oponente añade a un pung descubierto para formar un kong, ver sección 3.3.7. Al no completarse la declaración del kong no se descubre una nueva ficha kan dora. Cuenta como ron (ganar en un descarte).

Bajo el mar HAITEI Ganar robando del muro con la última ficha del muro.

Bajo el mar HOUTEI Ganar con el descarte de la última ficha del muro (este descarte sólo puede ser reclamado para ganar, no para kong, pung o chow).

4.2.2 Dos yaku

Siete Pares CHII TOITSU Mano **oculta** formada por siete pares diferentes. No se admiten dos parejas idénticas.

Triple Pung SAN SHOKU DOKOU Mano con tres pungs/kongs, uno en cada palo, del mismo número. Ejemplo:



Tres Pungs Ocultos SAN ANKOU Mano con tres pungs/kongs ocultos. No es necesario que toda la mano sea oculta.

Tres Kongs SAN KAN TSU Mano con tres kongs.

Todo Pungs TOI TOI HOU Mano con cuatro pungs/kongs y una pareja.

Semi Pura HONITSU Mano con fichas de uno sólo de los tres palos en combinación con honores. Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

Tres Pequeños Dragones SHOU SANGEN Mano con dos pungs/kongs de dragones y una pareja de dragones. Añade los dos yaku por cada pung individual de dragones.

Todo Terminales y Honores HONROUTOU Mano formada exclusivamente con terminales y honores. Añade dos yaku por Todo Pungs (TOI TOI HOU)

Terminales en Todos los Grupos JUNCHAN TAIYAI Todos los grupos contienen terminales. La mano contiene al menos un chow. Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

4.2.3 Tres yaku

Dos veces Chow Puro Doble RYAN PEIKOU Mano **oculta** formada por cuatro chows, donde dos y dos forman un Doble Chow Puro. Ejemplo:



No se añaden yakus adicionales por Doble Chow Puro (IPEKOU).

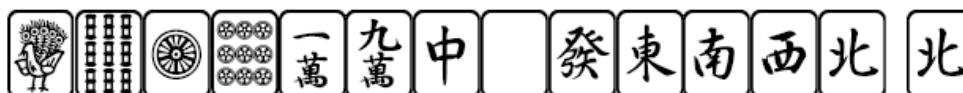
4.2.4 Cinco yaku

Completamente Pura CHINITSU Mano formada exclusivamente con fichas de uno sólo de los tres palos. No se permiten honores. Vale un yaku adicional si la mano es **oculta**.

Todos Terminales y Honores en el Descarte NAGASHI MANGAN Esta mano especial no puede ser combinada con ninguna otra jugada. Tras un empate exhaustivo, un jugador puede reclamar esta mano especial si su mano es **oculta**, ha descartado sólo fichas terminales y honores y ninguno de sus descartes ha sido reclamado. No es necesario que el jugador sea tenpai. El jugador recibe los puntos equivalentes a un **mangan** cerrado robando del muro más cualquier contador o apuesta riichi presente.

4.2.5 Yakuman

Trece Huérfanos KOKO SHIMUSOU Mano **oculta** que contiene una ficha de cada uno de los 13 terminales y honores más una ficha extra terminal u honor. Ejemplo:



En caso de ganar en **espera de trece fichas**, esto es, cerrar formando la pareja, se concede un yakuman adicional.

Nueve Puertas CHUUREN POOTO Mano **oculta** formada por las fichas 1112345678999 en un mismo palo más una ficha extra del mismo palo. Ejemplo:



En caso de ganar en **espera de nueve fichas**, es decir, ganar con la ficha extra, se concede un yakuman adicional.

Bendición del Cielo TENHO Este ganando con el reparto inicial. No se permiten kongs ocultos. No se añade ningún yakuman por esperas de trece fichas, nueve fichas o espera simple.

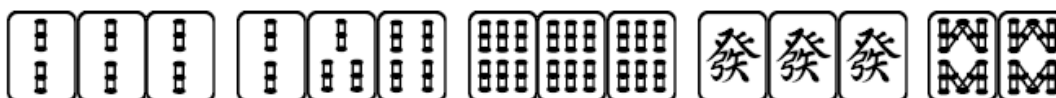
Bendición de la Tierra CHICHO Ganar robando del muro en el primer turno ininterrumpido. No se permiten kongs ocultos.

Bendición del Hombre RENHO Ganar con un descarte el primer turno ininterrumpido. Se considera que un kong oculto interrumpe el turno.

Cuatro Pungs Ocultos SUU ANKOU Mano **oculta** formada por cuatro pungs/kongs ocultos. Cerrar con descarte se permite sólo si se está esperando para completar la pareja. En caso de cerrar esperando la pareja se concede un yakuman adicional.

Cuatro Kongs SUU KAN TSU Mano que contiene cuatro kongs.

Todo Verdes RYUU IISOU Mano compuesta completamente por fichas verdes. Se consideran fichas verdes los dragones verdes y 2,3,4,6 y 8 de bambúes. Ejemplo:



Todo Terminales CHINROUTO Mano compuesta enteramente por fichas terminales.

Todo Honores TSUU IISOU Mano compuesta enteramente por honores.

Tres Grandes Dragones DAI SANGEN Mano con tres pungs/kongs de dragones. En caso de tres pungs/kongs de dragones descubiertos, el jugador que permite formar con su descarte el tercer grupo de dragones debe pagar la mano entera si se cierra robando del muro. El pago se divide con aquel que descarte la última ficha si se cierra con un descarte. Ver sección 3.3.6.

Cuatro Pequeños Vientos SHOU SUUSHII Mano con tres pungs/kongs de vientos y una pareja de vientos.

Cuatro Grandes Vientos DAI SUUSHII Mano con cuatro pungs/kongs de vientos. Esta jugada vale dos yakuman. En caso de cuatro pung/kongs de vientos descubiertos, el jugador que permite formar con su descarte el cuarto grupo debe pagar la mano entera si se cierra robando del muro. El pago se divide con aquel que descarte la última ficha si se cierra con un descarte. Ver sección 3.3.6.

Este cerrando del muro (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

Este con descarte (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Otros cerrando del muro (Tsumo)

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	2000 4000	2000 4000

Otros con descarte (Ron)

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Manos limite

Mano	Fan	Este	Otros
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

Descripción de las tablas en 4.1.3 en p.18

Riichi

Un yaku Riichi yaku	
- Riichi Riichi	Mano a la espera declarada con apuesta de 1000 puntos +1: Mahjong en el primer turno tras declarar riichi Ippatsu +1: Riichi declarado en el primer turno Daburu Riichi
- Mano Completamente Oculta Menzen tsumo	Cerrar robando del muro una mano completamente oculta
- Todo simples Tanyao chuu	Sin terminales ni honores
- Pinfu Pinfu	Cuatro chow y una pareja sin valor Debe declarar mahjong en un chow con doble espera
- Doble Chow Puro Ipeikou	Dos chow idénticos en el mismo palo
Triple chow mixto Sahn shoku doujun	Mismo chow en cada palo +1 si la mano oculta
Escalera completa Itsu	Tres chow 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 en un mismo palo +1 si la mano oculta
Pung de dragones Fanpai	Pung/kong de dragones
Viento de jugador / ronda Fanpai	Pung/kong de viento propio o de ronda
Mano extrema Chanta	Cada grupo contiene terminales u honores. Al menos un chow +1 si la mano oculta
Tras Kong Chan Kan	Mahjong declarado con una ficha de reemplazo
Robar un Kong Chan kan	Mahjong cuando un pung se extiende a kong
Fondo del Mar Haitei	Mahjong en la última ficha o en su descarte

Dos yaku Ryanhan yaku	
- Siete Pares Chii toitsu	No se permiten dos pares idénticos
Pung Triple San shoku dokou	Mismo pung/kong en los tres palos
Tres Pungs ocultos San ankou	Tres pungs/kongs ocultos
Tres Kongs San kan tsu	
Todo Pungs Toi-toi hou	Cuatro pungs/kongs y una pareja
Semi Pura Honitsu	Un solo palo incluyendo vientos/dragones +1 si la mano oculta
Tres Pequeños Dragones Shou sangen	Dos pungs/kongs de dragones y una pareja del tercero
Todo terminales y Honores Honroutou	Todos los grupos formados por terminales u honores
Terminales en todos grupos Junchan taiyai	Todos los grupos contienen terminales. Un chow al menos +1 si la mano oculta

Tres yaku Sanhan yaku	
- Dos veces Doble Chow Puro Ryan peikou	Dos chows idénticos dos veces mas una pareja

Cinco yaku Uhan yaku	
Completamente Pura Chinitsu	Un solo palo sin dragones ni vientos +1 si la mano oculta
- Nagashi Mangan Nagashi mangan	Sólo descarte de honores/terminales sin reclamar tras empate

Yakuman	
- Trece Huérfanos Koku shimusou	Uno de cada honor y terminal más uno duplicado + 1 yakuman cerrando en espera de 13 fichas
- Nueve Puertas Chuuren pooto	1112345678999 + una duplicada del mismo palo + 1 yakuman cerrando en espera de 9 fichas
- Bendición del Cielo Tenho	Mahjong de Este con las 14 fichas iniciales
- Bendición de la Tierra Chiho	Mahjong con la primera ficha cogida del muro
- Bendición del Hombre Renho	Mahjong con descarte en el primer turno
- Cuatro Pungs Ocultos Sui ankou	Cuatro pungs/kongs ocultos y una pareja + 1 yakuman cerrando en espera de la pareja
Cuatro Kongs Sui kan tsu	
Todo Verdes Ryuu iisou	Mano de bambués verdes (2,3,4,6,8) y dragones verdes
Todo Terminales Chinrouto	
Todo Honores Tsui iisou	
Tres Grandes Dragones Dai sangen	Tres pungs/kongs de dragones
Cuatro Pequeños Vientos Shou suushii	Tres pungs/kongs de vientos y pareja del cuarto

Dos yakuman	
Cuatro Grandes Vientos Dai suushii	Cuatro pungs/kongs de vientos

European Mahjong Association 2008 Nota : ¡las manos en cursiva deben ser ocultas!

Minipuntos	Desc.	Oculto
Pung de simples	2	4
Pung de terminales / honores	4	8
Kong de simples	8	16
Kong de terminales / honores	16	32

Minipuntos:	
Par de dragones	2
Par de viento propio / ronda	2
Espera cerrada, de extremo o del par	2
Cerrar robando del muro (sin pinfu)	2
Pinfu abierto	2

Minipuntos por ganar:	
Oculto en descarte	30
Siete pares (no añade mas minipuntos)	25
Mano descubierta o robando del muro	20

Este, robando del muro Tsumo				
Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000

Este, en descarte Ron				
Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000

Otros, robando del muro Tsumo				
Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400	700	1300
		700	1300	2600
25			800	1600
			1600	3200
30	300	500	1000	2000
	500	1000	2000	3900
40	400	700	1300	2000
	700	1300	2600	4000
50	400	800	1600	2000
	800	1600	3200	4000
60	500	1000	2000	2000
	1000	2000	3900	4000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000

Otros, en descarte Ron				
Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000

Manos limite			
Mano	Fan	Este	Otros
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000

