



Regeln für Riichi-Mahjong

Inhaltsverzeichnis

1. Spielausrüstung.....	3
1.1 Die Steine – Farben.....	3
1.2 Die Steine – Trümpfe.....	3
1.3 Die Steine – Zusätzliche Steine.....	4
1.4 Zusätzliche Ausrüstung.....	4
2. Spielvorbereitung.....	5
2.1 Platzwind.....	5
2.2 Rundenwind.....	5
2.3 Platzierung am Tisch.....	5
2.4 Aufbauen der Mauer.....	5
2.5 Aufbrechen der Mauer.....	6
2.6 Tote Mauer.....	6
2.6.1 Dora-Indikator.....	7
2.7 Das Verteilen der Steine.....	7
3. Spielverlauf.....	8
3.1 Phasen des Spiels.....	8
3.2 Vollständige Hand.....	8
3.3 Spielzug.....	8
3.3.1 Vervollständigen von Figuren durch gezogene Steine.....	8
3.3.1.1 Verdecktes Kan.....	9
3.3.2 Vervollständigen von Figuren durch Rufen.....	9
3.3.2.1 Gerufenes Pon.....	9
3.3.2.1.1 Ein gerufenes Pon zu einem Kan erweitern.....	9
3.3.2.2 Gerufenes Kan.....	9
3.3.2.3 Gerufenes Chi.....	10
3.3.3 Anordnung von offenen Figuren.....	10
3.4 Riichi.....	11
3.5 Furiten.....	12
3.6 Das Ende einer Hand.....	12
3.6.1 Einen Sieg deklarieren.....	12
3.6.1.1 Sieg durch einen selbst gezogenen Stein (Tsumo).....	12
3.6.1.2 Sieg durch den zuletzt abgelegten Stein (Ron).....	13
3.6.2 Unentschiedene Hand.....	13
3.6.2.1 Tenpai und Noten.....	13
3.6.2.2 Noten-Strafe.....	13
3.6.3 Abbruch einer Hand.....	13
3.6.4 Riichi-Einsätze nach unentschiedenen/abgebrochenen Händen.....	14
3.6.5 Tsumiboukaten.....	14
3.6.5.1 Fünf Tsumiboukaten.....	14
3.6.6 Platzwind-Rotation.....	14
3.7 Fortführung des Spiels.....	14
3.8 Ende des Spiels.....	14
4. Punktwertung.....	15
4.1 Berechnung einer gewonnenen Hand.....	15
4.1.1 Fu.....	15
4.1.2 Exakte Berechnung des Werts einer Hand.....	16
4.1.3 Punktetabellen.....	17
4.2 Yaku-Übersicht.....	17
4.2.1 Ein Han Yaku.....	17
4.2.2 Zwei Han Yaku.....	19
4.2.3 Drei Han Yaku.....	19
4.2.4 Fünf Han Yaku.....	19
4.2.5 Yakuman.....	20
4.3 Beispiele zur Punkteberechnung.....	21
5. Strafen bei Regelverstößen.....	23
5.1 Chombo.....	23
5.2 Tote Hand.....	24
5.3 Kleine Verstöße.....	24
Riichi Punktetabellen.....	25
Riichi Yaku-Übersicht.....	26

1. Spielausrüstung

Riichi (modernes japanisches Mahjong) wird mit 136 Steinen gespielt. Es gibt 34 verschiedene Steine, von denen jeder vier Mal vorhanden ist.

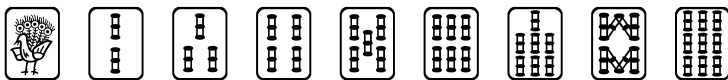
1.1 Die Steine - Farben

Es gibt 3 Farben, deren Steine Zahlen von 1 bis 9 tragen.

Pin (Kreis)



Sou (Bambus)



Man (Schrift)



Die Eins Sou ist meistens mit einem Vogel versehen. Das Design dieses Vogels variiert zwischen unterschiedlichen Mahjong-Sets. Die Einsen und Neunen nennt man Randsteine.

Es werden drei rote Fünfen verwendet, eine pro Farbe. Die roten Fünfen ersetzen normale Fünfen, sodass es in jeder Farbe eine rote und drei normale Fünfen gibt:



Eine rote Fünf wird beim Berechnen einer gewonnenen Hand wie ein Dora gewertet (siehe 2.6.1. bzw. 4.1.)

1.2 Die Steine - Trümpfe

Zusätzlich zu den Farbsteinen gibt es sieben unterschiedliche Trümpfe: Vier Winde und drei Drachen. Die Winde sind in der Reihenfolge Osten – Süden – Westen – Norden und die Drachen in der Reihenfolge rot – weiß – grün abgebildet. Das Design des weißen Drachen variiert zwischen unterschiedlichen Mahjong-Sets. Üblicherweise ist es entweder ein leerer Stein oder es ist ein blauer Rahmen abgebildet.

Winde



Drachen



1.3 Die Steine - Zusätzliche Steine

Mit vier von jedem der oben genannten Steine besteht ein Mahjong-Set für Riichi aus 136 Steinen. Ab und zu sind weitere Steine vorhanden: Blumen, Jahreszeiten oder Joker. Diese Steine kommen in Riichi Mahjong nicht zum Einsatz.

1.4 Zusätzliche Ausrüstung

Punktestäbchen, die sowohl zur Punkteabrechnung als auch als Tsumiboukaten (siehe 3.6.5.) und Riichi-Einsätze (siehe 3.4.) verwendet werden, sind für das Spielen von Riichi Mahjong wichtig. Jeder Spieler erhält zu Beginn einer Hanchan (Spielrunde) Punktestäbchen im Wert von 25.000 Punkten (üblicherweise 1x 10.000, 1x 5.000, 9x 1.000 und 10x 100 Punkte). In manchen Sets gibt es auch andersfarbige 100er-Punktestäbe, die man als 500er-Punktestäbe verwenden kann.

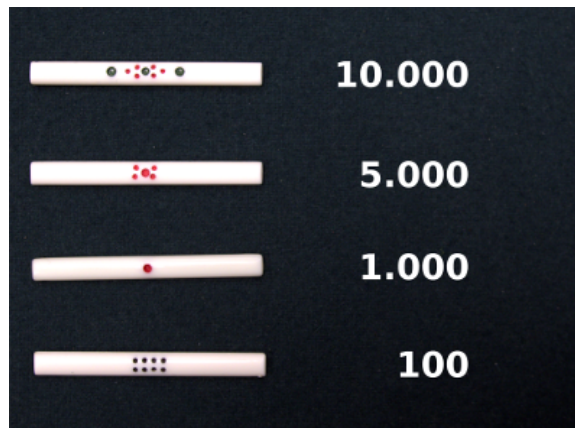


Foto: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

Außerdem werden 2 sechsseitige Würfel benötigt. Mahjong-Sets beinhalten zusätzlich oft Marker, um den Rundenwind anzuzeigen. Diese Marker sind für das Spiel nicht unbedingt notwendig, machen es jedoch übersichtlicher.



Foto: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

2. Spielvorbereitung

2.1 Platzwind

Riichi Mahjong wird von vier Spielern, von denen jeder einer Windrichtung zugeordnet ist, gespielt. Osten ist der Startspieler. Süden sitzt rechts, Westen gegenüber und Norden links von Osten. Es ist zu beachten, dass die Reihenfolge Osten-Süden-Westen-Norden nicht der Anordnung am Kompass entspricht. Zwischen gespielten Händen ändern sich die Platzwinde (siehe 3.6.6.). Während einer Hanchan (eines kompletten Spiels) ist jeder Spieler normalerweise mindestens zweimal Osten.

2.2 Rundenwind

Wenn das Spiel startet, ist Osten Rundenwind. Wenn der Spieler, der das Spiel als Osten begonnen hat, wieder Osten wird, nachdem alle anderen Spieler mindestens eine Hand als Osten gespielt haben, beginnt die Südrunde und Süden ist der neue Rundenwind.

2.3 Platzierung am Tisch

Zur Bestimmung der Positionen der Spieler am Tisch gibt es verschiedene Methoden.

- Die Positionen können ausgewürfelt werden. Dazu würfelt ein beliebiger Spieler (üblicherweise der älteste Spieler am Tisch) mit zwei Würfeln und zählt die Spieler gegen den Uhrzeigersinn bei sich beginnend ab. Der so bestimmte Spieler würfelt ein zweites Mal und zählt wieder bei sich beginnend gegen den Uhrzeigersinn ab. Der Spieler, bei dem diese Zählung endet, ist nun Osten und den anderen Spielern werden entsprechend ihrer Sitzposition die anderen Winde zugewiesen.
- Eine weitere Methode zum Auslosen besteht darin, von jedem Wind einen Stein verdeckt zu mischen. Jeder Spieler zieht dann einen dieser Steine. Der Spieler, der die Steine gemischt, hat zieht als letztes. Jeder beginnt das Spiel mit dem Platzwind, den er gezogen hat. Osten bleibt auf seinem Platz sitzen und die anderen drei Spieler platzieren sich anhand der von ihnen gezogenen Winde.

2.4 Aufbauen der Mauer

Die Steine werden gut gemischt. Jeder Spieler baut vor sich eine Mauer mit verdeckten Steinen auf, die siebzehn Steine lang und zwei Steine hoch ist. Die vier Mauern werden so zusammengeschoben, dass sie annähernd ein Quadrat bilden.

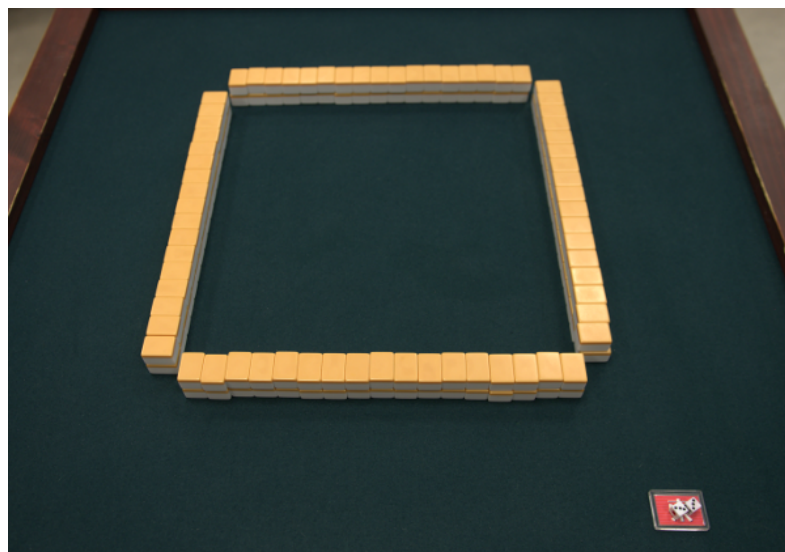


Foto: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

2.5 Aufbrechen der Mauer

Osten würfelt mit zwei Würfeln und zählt die Spieler gegen den Uhrzeigersinn bei sich beginnend ab. Der so ausgewählte Spieler bricht die Mauer vor sich, indem er von rechts aus die gleiche Anzahl an Stapeln wie gewürfelt abzählt. Nachdem letzten gezählten Stapel wird die Mauer gebrochen, indem die 2 Mauersektionen etwas auseinander geschoben werden.

Diese zufällige Bestimmung der Bruchstelle soll Schummeln durch das Einbauen von Steinen an bestimmten Stellen in der Mauer verhindern.

2.6 Tote Mauer

Die sieben Steinstapel rechts von der Stelle, an der die Mauer gebrochen wurde, sind die tote Mauer. Die tote Mauer geht um die Ecke weiter zur nächsten Mauer, sollte das Ende einer Mauer vorher erreicht werden. Nach dem siebenten Stapel werden die 2 Teile der Mauer etwas auseinander geschoben, um die tote Mauer vom Rest der Mauer abzuheben. Die Steine in der toten Mauer werden nicht im Spiel verwendet, außer als Ersatzsteine nach einem Kan (siehe 3.3.1.1.).

Der Spieler, vor dem die tote Mauer steht, darf den ersten Ersatzstein direkt links neben die tote Mauer zu legen, sodass die Mauer aus 2 Einzelsteinen und 6 Stapeln besteht, um zu verhindern, dass aus Versehen der erste Ersatzstein von der Mauer herunter geworfen wird.

Wenn Osten zwölf gewürfelt hat, sieht die Mauer nach dem Abtrennen der toten Mauer folgendermaßen aus:

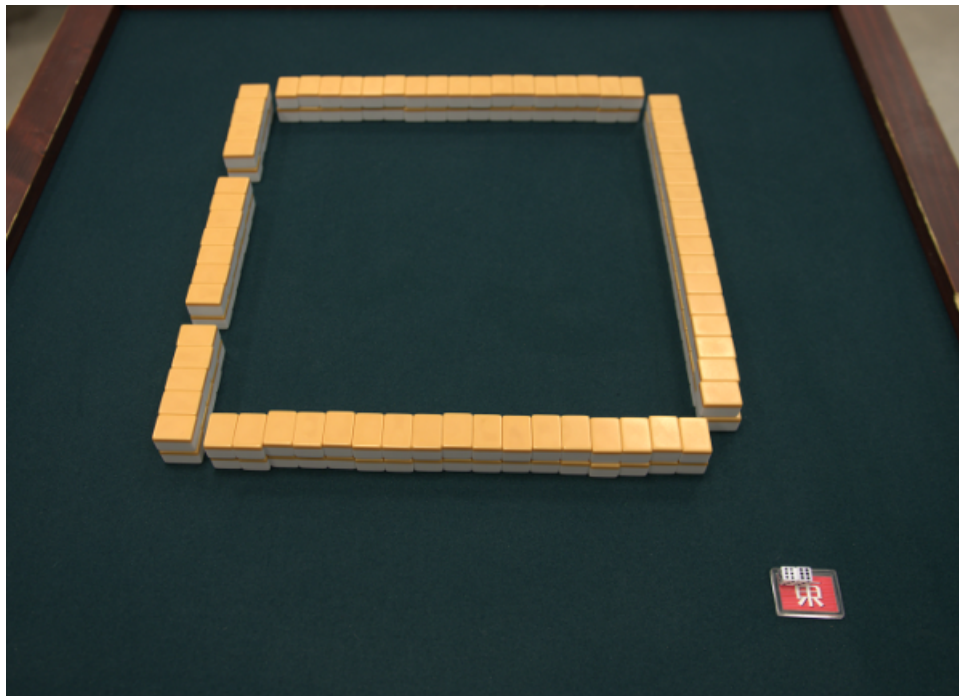


Foto: Felix Horak, <http://www.fhografix.at/>









2.6.1 Dora-Indikator

Es werden drei Steinstapel der toten Mauer von links beginnend abgezählt und dort der obere Stein umgedreht, um den Dora-Indikator festzulegen.



Foto: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

Dieser Stein bestimmt, welcher Stein Dora ist. Wer in seiner gewonnenen Hand einen oder mehrere Dora-Steine hat, bekommt für jeden dieser Steine ein zusätzliches Han angerechnet (siehe 4.1.). Wenn der Dora-Indikator ein Farbstein ist, dann ist der Dora der nächste Stein in der gleichen Farbe. Wenn der Dora-Indikator eine Neun ist, dann ist die Eins der gleichen Farbe Dora. Wenn der Dora-Indikator ein Drache ist, wird die folgende Reihenfolge zur Bestimmung herangezogen: rot bedeutet weiß ist Dora, weiß bedeutet grün ist Dora und grün bedeutet rot ist Dora. Für Winde gilt das gleiche mit folgender Reihenfolge: Osten-Süden-Westen-Norden-Osten

	ist Dora, wenn		der Indikator ist.
	ist Dora, wenn		der Indikator ist.
	ist Dora, wenn		der Indikator ist.
	ist Dora, wenn		der Indikator ist.

Nachdem ein Kan (verdeckt oder gerufen) angesagt wurde, wird ein weiterer Dora-Indikator – ein so genannter Kan-Dora-Indikator – rechts neben dem Dora-Indikator aufgedeckt. Dieser wird genau wie ein normaler Dora-Indikator für die Bestimmung eines weiteren Dora herangezogen. Bei Riichi (siehe 3.4) können außerdem so genannten Ura-Dora-Indikatoren, die sich unter den aufgedeckten Dora- und Kan-Dora-Indikatoren befinden, für die Bestimmung weiterer Dora herangezogen werden.

2.7 Das Verteilen der Steine

Der Spieler, der Osten ist, nimmt sich die ersten vier Steine der Mauer an der Stelle, an der die Mauer gebrochen wurde. Die Steine werden nun im Uhrzeigersinn genommen, während die Spieler gegen den Uhrzeigersinn an die Reihe kommen. Süden nimmt sich die nächsten vier Steine, dann Westen und dann Norden, bis alle Spieler zwölf Steine haben. Osten nimmt dann zwei weitere Steine und zwar die oberen Steine des ersten und dritten Stapels der Mauer. Süden, Westen und Norden nehmen dann der Reihe nach jeweils einen weiteren Stein. Dies entspricht dem Nehmen von einem Stein als Osten, warten bis die anderen Spieler einen Stein genommen haben und dann dem Nehmen eines weiteren Steins. Osten hat jetzt eine Starthand, die aus 14 Steinen besteht, während die anderen Spieler jeweils 13 Steine haben. Jeder Spieler stellt seine Steine aufrecht vor sich hin, sodass nur er die Vorderseite sehen kann. Die Würfel werden rechts vom Osten abgelegt. Auf diese Weise ist jederzeit ersichtlich, welcher Spieler Osten ist.

3. Spielverlauf

Das Ziel des Spiels ist es, eine vollständige Hand zu bilden. Das endgültige Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte anzusammeln, indem man einzelne Hände gewinnt. Es spielt am Ende keine Rolle, wie viele Hände jeder Spieler gewonnen hat, nur die gesammelten Punkte bestimmen den Sieger.

3.1 Phasen des Spiels

Der Zug eines Spielers beginnt mit dem Aufnehmen eines Steines und endet, wenn er einen Stein abgelegt hat.

Während eines normalen Durchganges ist jeder Spieler einmal an der Reihe. Ein normaler Durchgang wird unterbrochen, wenn einer der Spieler einen Stein für ein Kan, Pon oder Chi ruft oder ein geschlossenes Kan ansagt.

Eine Hand dauert solange, bis ein Spieler seine Hand vervollständigt und gewinnt oder ein Unentschieden eintritt.

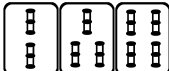
Während einer Runde ist jeder Spieler mindestens einmal Osten.

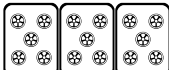
Eine Hanchan (ein komplettes Spiel) besteht aus zwei Runden: Der Ost- und der Südrunde.

3.2 Vollständige Hand

Eine vollständige Hand besteht aus vier Figuren und einem Paar. Eine Figur kann entweder ein Chi, ein Pon oder ein Kan sein. Zusätzlich muss eine vollständige Hand mindestens ein Yaku (siehe 4.2.) haben.

Ein Chi besteht aus drei aufeinanderfolgenden Steinen der gleichen Farbe. Chis können nicht mit Drachen oder Winden gebildet werden. 8-9-1 oder 9-1-2 der gleichen Farbe bilden kein Chi. Ein Pon besteht aus drei identischen Steinen. Ein Kan besteht aus vier identischen Steinen. Ein Paar besteht aus zwei identischen Steinen.

Chi 

Pon 

Kan 

Paar 

Es gibt zwei spezielle Hände, die nicht aus vier Figuren und einem Paar bestehen: Chi Toitsu und Kokushi Musou (siehe 4.2.).

3.3 Spielzug

Die Spieler sind der Reihe nach am Zug. Osten beginnt und es wird gegen den Uhrzeigersinn gespielt. Ein Spieler beginnt seinen Zug, indem er einen Stein zieht oder den zuletzt abgelegten Stein für die Vervollständigung einer Kombination ruft. Wenn der Spieler, der am Zug ist, keinen Sieg oder ein Kan ansagen will oder kann, beendet er seinen Zug, indem er einen seiner verdeckten Steine ablegt. Osten nimmt beim Verteilen der Steine bereits seinen Stein des ersten Zuges auf, weshalb er im ersten Zug gleich mit dem Ablegen des Steins beginnt. Abgelegte Steine werden vor dem Spieler innerhalb der Mauer in Reihen mit sechs Steinen pro Reihe abgelegt, sodass es eindeutig ist, wer welche Steine in welcher Reihenfolge abgelegt hat.

3.3.1 Vervollständigen von Figuren durch gezogene Steine

Verdeckt gezogene Pons und Chis werden nicht angesagt. Die Steine bleiben verdeckt in der Hand. Die Steine können flexibel verwendet werden und sind nicht an eine Figur gebunden.

3.3.1.1 Verdecktes Kan

Vier identische Steine ergeben nur dann ein Kan, wenn dieses auch angesagt wurde, da sonst die Hand einen Stein zu wenig hat. Daher müssen auch verdeckt gezogene Kans angesagt werden.

Dies ist nur erlaubt, wenn der Spieler einen Stein von der Mauer oder einen Ersatzstein gezogen hat, also nicht während eines Zuges, in dem er einen Stein für Chi, Pon oder Kan gerufen hat. Der Spieler muss „Kan“ deutlich rufen, die vier Steine für das Kan aus seiner Hand aufdecken und die zwei mittleren oder die zwei äußeren Steine umdrehen. Nachdem ein neuer Kan-Dora-Indikator rechts neben dem Dora-Indikator aufgedeckt wurde, zieht der Spieler einen Ersatzstein von der toten Mauer und setzt seinen Zug fort, als wenn er einen Stein von der Mauer gezogen hätte.

Die tote Mauer besteht immer aus 14 Steinen. Das bedeutet, dass die tote Mauer nach einem Kan mit dem letzten Stein der regulären Mauer ergänzt wird.

Ein Spieler hat, nachdem er ein verdecktes Kan angesagt hat, immer noch eine geschlossene Hand, wenn er keine anderen offenen Figuren hat.

Ein verdecktes Kan kann nicht geraubt werden, außer um mit Kokushi Musou zu gewinnen (siehe 4.2.).

3.3.2 Vervollständigen von Figuren durch Rufen

Ein Spieler kann den zuletzt abgelegten Stein dazu benutzen, um fast fertige Figuren in seiner Hand zu vervollständigen.

Um ein Pon oder ein Kan zu vervollständigen, kann der zuletzt abgelegte Stein gerufen werden, auch wenn man nicht als nächstes an der Reihe wäre. Ein gerufenes Pon oder Kan kann darin resultieren, dass Spieler übersprungen werden, da das Spiel von dem Spieler weitergeht, der gerufen hat und nicht von dem Spieler, der den Stein abgelegt hat.

Der Spieler, der als nächstes am Zug ist, kann den zuletzt abgelegten Stein auch für ein Chi rufen.

Einen Stein für Kan oder Pon zu rufen hat Vorrang vor einem Chi, der Ruf sollte aber innerhalb von etwa drei Sekunden erfolgen. Sollte der zuletzt abgelegte Stein gerufen werden, nachdem der nächste Spieler bereits einen Stein von der Mauer genommen hat, aber innerhalb von etwa drei Sekunden seit der Stein abgelegt wurde, wird der von der Mauer genommene Stein zurückgelegt und der Ruf ist gültig.

Figuren, die mit gerufenen Steinen vervollständigt wurden, müssen offen rechts neben dem Spieler abgelegt werden. Die Verwendung der Steine kann nicht mehr verändert werden, sie sind dann fest an die gerufene Figur gebunden.

3.3.2.1 Gerufenes Pon

Um den zuletzt abgelegten Stein für ein Pon zu verwenden, muss deutlich „Pon“ gerufen werden. Danach werden die beiden Steine aus der eigenen Hand aufgedeckt und dann zusammen mit dem gerufenen Stein offen ausgelegt.

3.3.2.1.1 Ein gerufenes Pon zu einem Kan erweitern

Ein gerufenes Pon kann während des Zuges eines Spielers zu einem Kan erweitert werden, wenn der Spieler einen Stein von der Mauer oder einen Ersatzstein gezogen hat, also nicht während eines Zuges in dem er einen Stein für Chi oder Pon gerufen hat. Der Spieler muss „Kan“ deutlich rufen, den vierten Stein auf den horizontalen Stein des Pon (siehe 3.3.3.) legen, drei Sekunden warten, um anderen Spielern die Möglichkeit zu geben, einen Sieg zu deklarieren und danach einen zusätzlichen Kan-Dora-Indikator aufdecken und einen Ersatzstein nachziehen. Die tote Mauer wird mit dem letzten Stein der Mauer aufgefüllt.

3.3.2.2 Gerufenes Kan

Um den zuletzt abgelegten Stein für ein Kan zu verwenden muss deutlich „Kan“ gerufen werden. Danach werden die drei Steine aus der eigenen Hand aufgedeckt und dann zusammen mit dem gerufenen Stein offen ausgelegt. Nachdem ein neuer Kan-Dora-Indikator rechts neben dem Dora-Indikator aufgedeckt wurde, zieht der Spieler einen Ersatzstein von der toten Mauer und setzt seinen Zug fort, als wenn er einen Stein von der Mauer gezogen hätte.

3.3.2.3 Gerufenes Chi

Ein Stein kann nur von dem Spieler, der als nächstes an der Reihe ist, für ein Chi gerufen werden. Um den zuletzt abgelegten Stein für ein Chi zu verwenden, muss deutlich „Chi“ gerufen werden. Danach werden die beiden Steine aus der eigenen Hand aufgedeckt und dann zusammen mit dem gerufenen Stein offen ausgelegt.

Es ist nicht erlaubt, einen Stein für ein Chi zu rufen und direkt danach denselben Stein oder einen anderen Stein, der das Chi vervollständigt, abzulegen.

Beispiel: Ein Spieler ruft folgendes Chi:



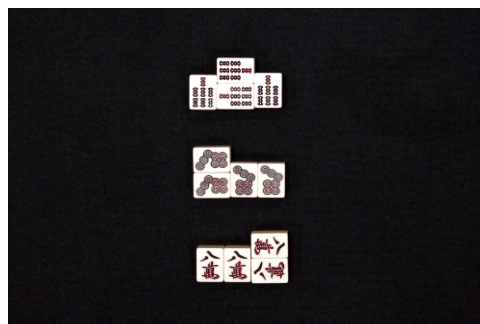
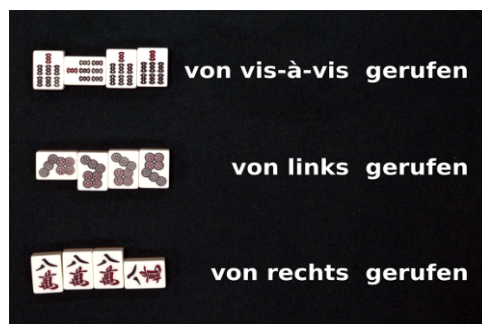
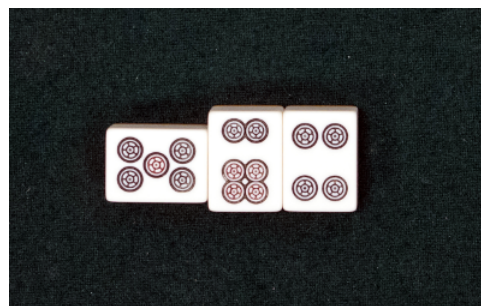
Es ist ihm nicht erlaubt, direkt nach dem Rufen eine 5 Man oder auch eine 8 Man, die das Chi ebenfalls vervollständigt hätte, abzulegen.

3.3.3 Anordnung von offenen Figuren

Steine, die sich in gerufenen Figuren befinden, können nicht verändert werden, um andere Figuren zu bilden und können auch nicht abgelegt werden.

Nachdem man einen Stein gerufen hat, werden die dazugehörigen Steine aus der Hand aufgedeckt. Es ist erlaubt, einen Stein abzulegen, bevor man den gerufenen Stein nimmt. Wenn der gerufene Stein nicht innerhalb der Züge der nächsten zwei Mitspieler genommen wird, also bevor zwei weitere Steine abgelegt wurden, hat der Spieler eine tote Hand.

Offene Figuren werden rechts vom Spieler hingelegt, sodass sie jeder sehen kann. Der gerufene Stein wird horizontal gedreht, um anzuzeigen, welcher Spieler diesen Stein abgelegt hat. Wenn der Stein vom links sitzenden Spieler abgelegt wurde, wird der gerufene Stein links in der Figur hingelegt. Wenn der Stein vom gegenüber sitzenden Spieler abgelegt wurde, wird der gerufene Stein in der Mitte der Figur hingelegt. Wenn der Stein vom rechts sitzenden Spieler abgelegt wurde, wird der gerufene Stein rechts in der Figur hingelegt. Ein gerufenes Kan hat einen horizontal gedrehten Stein. Ein Kan, das gebildet wurde, indem ein offenes Pon erweitert wurde, hat zwei horizontal gedrehte Steine: der Stein, der zum Erweitern verwendet wird, wird über den bereits zuvor gedrehten Stein gelegt.



Fotos: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

3.4 Riichi

Ein Spieler mit einer geschlossenen Hand, die in Tenpai ist (d.h. nur mehr einen Stein zum Gewinnen benötigt, im Bild unten z.B. 4 oder 7 Man, siehe auch 3.6.2.1.), kann Riichi ansagen, indem er deutlich „Riichi“ ruft, seinen abgelegten Stein seitwärts dreht und 1.000 Punkte Einsatz zahlt, indem er einen entsprechenden Punktestab in die Mitte zu seinen abgelegten Steinen legt.



Foto: Felix Horak, <http://www.fotografix.at/>

Sollte ein Mitspieler mit dem gedrehten Stein gewinnen, ist die Riichi-Ansage ungültig und die 1.000 Punkte gehen an den Spieler, der Riichi angesagt hat, zurück. Sollte ein Mitspieler den gedrehten Stein für eine Figur rufen, wird der nächste abgelegte Stein der Person, die Riichi angesagt hat, wieder seitwärts gedreht. Die Riichi-Ansage ist weiterhin gültig.

Es darf kein Riichi angesagt werden, wenn sich weniger als vier Steine in der Mauer befinden.

Die 1.000 Punkte Einsatz bekommt der Spieler, der Riichi angesagt hat, zurück, wenn er die Hand gewinnt. Sollte jemand anderes die Hand gewinnen, bekommt dieser die 1.000 Punkte. Sollte die Hand unentschieden ausgehen oder abgebrochen werden, bleibt der Riichi-Einsatz am Tisch und geht an den nächsten Spieler, der eine Hand gewinnt.

Ein Spieler, der Riichi angesagt hat, darf seine Hand nicht mehr ändern. Er darf allerdings ein verdecktes Kan ansagen, wenn er einen Stein zieht, der zu einem verdeckten Pon passt. Die Steine, auf die gewartet wird, dürfen sich durch das Kan nicht ändern und die drei Steine, die zu einem Kan gemacht werden, dürfen in der ursprünglichen Hand nur als Pon interpretiert werden können. Im Falle von drei aufeinanderfolgenden Pons in der gleichen Farbe, darf kein Kan angesagt werden, weil die Steine auch als dreimal das gleiche Chi interpretiert werden können.

Ein Spieler, der Furiten (siehe 3.5.) ist, darf Riichi ansagen. Wenn ein Spieler im Riichi keinen Sieg deklariert, obwohl sein Siegstein abgelegt wurde oder er ihn gezogen hat, wird er Furiten (siehe 3.5.) und kann nur mehr durch Tsumo gewinnen.

Riichi ist ein Yaku (siehe 4.2.). Sollte ein Spieler im ersten Durchgang nach der Riichi-Ansage (inklusive seinem nächsten Zug) gewinnen, bekommt er ein zusätzliches Yaku für Ippatsu. Ippatsu ist nicht mehr möglich, wenn der Durchgang durch Rufe für Kan, Pon oder Chi (inklusive verdecktes Kan) unterbrochen wird.

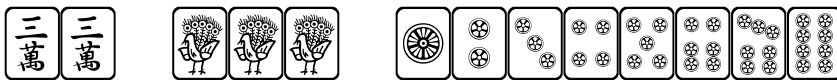
Wenn ein Spieler mit Riichi gewinnt, deckt er die Steine unter dem Dora-Indikator und möglichen Kan-Dora-Indikatoren auf. Diese Steine sind Ura-Dora-Indikatoren und können nur von Spielern, die Riichi angesagt haben in Anspruch genommen werden.

3.5 Furiten

Befindet sich ein Spieler in Tenpai und hätte mit einem seiner abgelegten Steine gewinnen können (auch wenn er dadurch kein Yaku hätte), ist er Furiten. Ein Spieler, der Furiten ist, darf keinen Sieg mit dem abgelegten Stein eines Mitspielers ansagen. Er kann seine Hand jedoch ändern, um nicht mehr Furiten zu sein (außer, er hat Riichi angesagt). Er kann außerdem immer noch über Tsumo gewinnen. Ein Spieler, der einen Sieg mit dem abgelegten Stein eines Mitspielers nicht ansagt, ist temporär Furiten, auch wenn der Stein ihm kein Yaku gegeben hätte. Er kann in diesem Durchgang keinen Stein von einem Mitspieler rufen, um zu gewinnen. Sollte der aktuelle Durchgang durch das Rufen von einem Kan, Pon oder Chi unterbrochen werden, ist der Spieler nicht mehr temporär Furiten. Sobald der Spieler einen Stein zieht ist er ebenfalls nicht mehr temporär Furiten. Wenn ein Spieler im Riichi keinen Sieg deklariert, obwohl sein Siegstein abgelegt wurde oder er ihn gezogen hat, wird er permanent Furiten und kann nur mehr durch Tsumo gewinnen.

Furiten – Beispiel 1

Ein Spieler hat folgende Hand:



Der Spieler wartet auf 3, 6 oder 9 Pin. Der Spieler ist dann Furiten, wenn einer dieser drei Steine in seinen abgelegten Steinen vorkommt.

Furiten – Beispiel 2

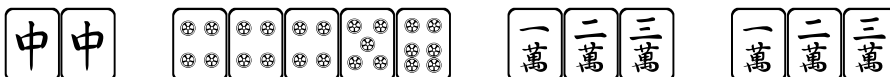
Ein Spieler hat folgende Hand:



Der Spieler wartet auf 1 oder 4 Pin. Wenn der Spieler eine Pin 7 abgelegt hat, ist er nicht Furiten. Nur wenn die Steine, auf die gewartet werden kann (1 oder 4 Pin), sich in den abgelegten Steinen befinden, ist der Spieler Furiten.

Furiten – Beispiel 3

Ein Spieler hat folgende Hand:



Der Spieler wartet auf einen der folgenden drei Steine: 4 oder 7 Pin oder roter Drache. Sollte der Spieler einen dieser drei Steine zuvor abgelegt haben, ist er Furiten.

3.6 Das Ende einer Hand

Eine Hand kann auf drei Arten enden: in einer unentschiedenen Hand (niemand gewinnt nach dem Ablegen des letzten Steins), im Abbruch einer Hand oder indem ein Spieler gewinnt. Bei einem Chombo (siehe 5.1.) wird die Hand wiederholt.

3.6.1 Einen Sieg deklarieren

Ein Spieler kann auf zwei verschiedene Arten einen Sieg deklarieren:

3.6.1.1 Sieg durch einen selbst gezogenen Stein (Tsumo)

Ein Spieler, der mit dem gerade gezogenen Stein von der Mauer oder der toten Mauer eine gültige Hand mit mindestens einem Yaku (siehe 4.2.) bilden kann, darf gewinnen indem er deutlich „Tsumo“ ruft. Der Spieler sollte den Siegstein entfernt von seiner Hand ablegen, damit alle Spieler wissen, welcher Stein der Siegstein war.

Sollte der Siegstein in die Hand eingeordnet werden, können keine Yaku (Pinfu) oder Fu für einen bestimmten Wait vergeben werden.

Ein Spieler, der Furiten ist (siehe 3.5.), darf nur über ein Tsumo gewinnen.

Ein Spieler, der mit Tsumo gewinnt, bekommt Punkte von den anderen 3 Spielern entsprechend dem Han- und Fu-Wert seiner Hand (siehe 4.1.).

3.6.1.2 Sieg durch den zuletzt abgelegten Stein (Ron)

Ein Spieler, der mit dem zuletzt abgelegten Stein eine gültige Hand mit mindestens einem Yaku (siehe 4.2.) bilden kann, darf gewinnen, indem er deutlich „Ron“ ruft. Sollte er Furiten (siehe 3.5.) sein, ist ihm dies nicht erlaubt.

Ein Spieler, der mit Ron gewinnt, bekommt Punkte entsprechend dem Han- und Fu-Wert seiner Hand (siehe 4.1.) von dem Spieler, der seinen Siegstein abgelegt hat.

Sollten mehrere Spieler mit einem abgelegten Stein gewinnen können, gilt die „Headbump“-Regel: Der Spieler, der in der Spielreihenfolge am nächsten an dem Spieler sitzt, der den Gewinnstein ausgespielt hat, gewinnt die Hand. Die anderen Spieler gehen leer aus.

3.6.2 Unentschiedene Hand

Eine unentschiedene Hand tritt ein, wenn niemand bis nach dem Ablegen des letzten Steins gewinnt. Der letzte Stein der Mauer kann nur für einen Sieg und nicht für ein Kan, Pon oder Chi gerufen werden. Sollte ein Kan beim vorletzten Stein gerufen werden, wird der Ersatzstein der letzte Stein. Es ist nicht erlaubt, ein verdecktes Kan mit dem letzten Stein zu rufen. Die 14 Steine der toten Mauer werden nicht verwendet. Nach einer unentschiedenen Hand ist entscheidend, wie nahe jeder Spieler an einer kompletten Hand ist.

3.6.2.1 Tenpai und Noten

Fehlt der Hand nur noch ein Stein zum Gewinnen, so bezeichnet man diesen Status als Tenpai. Andernfalls bezeichnet man den Status der Hand als Noten.

Ein Spieler ist nicht Tenpai, wenn er nur auf einen Stein wartet, von dem er selbst bereits vier besitzt. Ein Spieler ist Tenpai, auch wenn alle Steine, auf die er wartet, sich bei den abgelegten Steinen oder in gerufenen Figuren befinden.

Am Ende einer unentschiedenen Hand muss jeder Spieler den Status seiner Hand anzeigen. Spieler, die Tenpai sind, zeigen ihre Steine offen her, Spieler, die Noten sind, legen sie verdeckt ab.

Ein Spieler kann sich dazu entscheiden, am Ende einer Hand Noten zu deklarieren, obwohl seine Hand Tenpai ist. Spieler, die Riichi angesagt haben, müssen ihre Tenpai-Hände zeigen.

3.6.2.2 Noten-Strafe

Am Ende einer unentschiedenen Hand zahlen die Spieler, die Noten sind (Spieler, die keine Tenpai-Hand haben oder sie nicht zeigen wollen) eine Strafe an die Spieler, die Tenpai sind (Spieler, die eine Hand haben, die nur noch auf einen Stein wartet). Die gesamte Noten-Strafe beträgt 3.000 Punkte und wird auf die Spieler aufgeteilt. Das bedeutet:

- Wenn drei Spieler Tenpai sind, zahlt der Spieler in Noten 1.000 Punkte an jeden Spieler in Tenpai.
- Sollte nur ein Spieler Tenpai sein, bekommt dieser 1.000 Punkte von jedem der Spieler in Noten.
- Wenn zwei Spieler Tenpai sind, bekommt jeder von einem der Spieler in Noten 1.500 Punkte.

3.6.3 Abbruch einer Hand

Beim Abbruch einer Hand wird keine Noten-Strafe gezahlt und Spieler, die Riichi angesagt haben, müssen ihre Hände nicht zeigen, außer alle vier Spieler haben Riichi angesagt. Eine Runde kann auf vier Arten abgebrochen werden:

- Ein Spieler, der nach dem Heben eines Steins in seinem ersten Zug im ersten nicht unterbrochenen Durchgang mindestens neun unterschiedliche Trümpfe und Randsteine hat, darf den Abbruch einer Hand ansagen (Kyuushi Kyuuhai).
- Niemand gewinnt mit dem abgelegten Stein nach dem vierten Kan, wenn diese vier Kans nicht dem gleichen Spieler gehören.
- Alle Spieler legen den gleichen Wind im ersten nicht unterbrochenen Durchgang ab.
- Alle vier Spieler haben Riichi angesagt und niemand gewinnt mit dem abgelegten Stein, mit dem der letzte Spieler Riichi angesagt hat. Alle Spieler müssen ihre Hände vorzeigen.

3.6.4 Riichi-Einsätze nach unentschiedenen/abgebrochenen Händen

Sollte eine Hand unentschieden ausgehen oder abgebrochen werden, bleiben alle Riichi-Einsätze am Tisch und der nächste Spieler, der eine Hand gewinnt, darf diese für sich beanspruchen.

3.6.5 Tsumiboukaten

Ein Tsumiboukaten (ein 100er-Punktestab des aktuellen Startspielers) wird rechts vom Osten platziert, wenn entweder Osten gewonnen hat oder die Hand unentschieden bzw. durch einen Abbruch endet. Jeder Tsumiboukaten erhöht den Wert einer Hand um 300 Punkte. Sollte mit Tsumo gewonnen werden, werden diese Punkte aufgeteilt. Somit zahlt jeder Spieler 100 Punkte pro Tsumiboukaten mehr. Alle Tsumiboukaten werden entfernt, wenn ein Spieler, der nicht Osten ist, eine Hand gewinnt.

3.6.5.1 Fünf Tsumiboukaten

Wenn fünf oder mehr Tsumiboukaten am Tisch sind, benötigt man Yaku im Wert von mindestens zwei Han (siehe 4.2.), um einen gültigen Sieg ansagen zu können. Dies kann durch die Kombination von zwei (oder mehr) Yaku, die mindestens ein Han wert sind, oder durch das Zusammenstellen eines Yaku, das alleine mindestens zwei Han wert ist, erreicht werden. Die zwei Han müssen von Yaku kommen, nicht von roten Fünfen oder Dora.

3.6.6 Platzwind-Rotation

Am Ende einer Hand wird ermittelt, ob Osten seine Position behält oder diese an den nächsten Spieler weiter geht.

Osten behält seine Position, wenn er die Hand gewinnt oder bei einer unentschiedenen Hand im Tenpai ist. Andernfalls rotieren die Windpositionen und der Spieler, der Süden war, wird Osten, Westen wird Süden, Norden wird Westen und Osten wird Norden.

Bei einem Chombo oder dem Abbruch einer Hand gibt es keine Platzwind-Rotation.

3.7 Fortführung des Spiels

Wenn die Platzwind-Rotation abgeschlossen ist, werden die Steine verdeckt gemischt und es beginnt eine neue Hand.

Wenn der Spieler, der das Spiel als Osten begonnen hat, erneut Osten wird, nachdem alle anderen Spieler mindestens einmal Osten waren, beginnt die Südrunde.

Wenn der Spieler, der das Spiel als Osten begonnen hat, erneut Osten wird, nachdem alle anderen Spieler in der Südrunde mindestens einmal Osten waren, endet das Spiel.

3.8 Ende des Spiels

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

- Das Ende der Südrunde wird erreicht.
- Ein oder mehrere Spieler fallen am Ende einer Hand unter 0 Punkte. Das Spiel endet dann sofort, auch wenn das Ende der Südrunde noch nicht erreicht ist.

Der Spieler, der zu Spielende die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Es hat keinen Einfluss auf das Ergebnis, wie viele einzelne Hände gewonnen wurden, nur die Summe der Punkte bestimmt den Gewinner. Es können Gleichstände auftreten. Sollten sich am Ende der Südrunde noch Riichi-Einsätze am Tisch befinden, werden sie zum Punktestand des Gewinners addiert.

Sollten zwei oder mehr Spieler am Ende des Spiel die gleiche Punktezahl haben, wird allen gleichauf liegenden Spielern die bessere Platzierung zugesprochen.

Sollten sich zwei oder mehr Spieler den ersten Platz teilen und sich noch Riichi-Einsätze am Tisch befinden, so gehen diese an den Spieler, der das Spiel als Osten bzw. am nächsten zur Ost-Position begonnen hat.

4. Punktwertung

4.1 Berechnung einer gewonnenen Hand

Alle Spieler am Tisch sind dafür verantwortlich, dass jede gewonnene Hand korrekt und mit der maximal möglichen Punktezahl berechnet wird.

Zuerst wird die Anzahl der Han bestimmt. Dazu addiert man die Anzahl der Han, die durch Yaku (siehe 4.2.) erzielt wurden (mindestens eins) und die Anzahl der roten Fünfen, Dora, Kan-Dora sowie im Fall von Riichi auch die Anzahl der Ura-Dora. Diese Summe ist der Han-Wert der Hand.

Dann wird der Basiswert der Hand – die Fu – berechnet. Diese Zahl wird immer auf die nächste Zehnerstelle aufgerundet (so werden z.B. 32 Fu auf 40 aufgerundet). Chi Toitsu (siehe 4.2.) zählt immer 25 Fu und es wird nicht aufgerundet. Für Hände mit fünf oder mehr Han sind die Fu irrelevant.

Der Wert der Hand kann nun in den Tabellen auf Seite 25 nachgelesen werden. Die Tabellen werden unter 4.1.3. genauer erläutert. Zu dem Wert in der Tabelle werden für jeden Tsumiboukaten bei Tsumo noch 100 und bei Ron noch 300 Punkte addiert. Auch Riichi-Einsätze von Spielern, die die Hand nicht gewonnen haben, gehen an den Gewinner. Wenn man ein angesagtes Riichi gewinnt, bekommt man seinen Einsatz immer zurück.

4.1.1 Fu

Man bekommt für das Vervollständigen einer Hand folgende Fu:

Fu beim Gewinnen

Ron bei geschlossener Hand	30 Fu
Chi Toitsu (keine weiteren Fu werden angerechnet)	25 Fu
Ron bei offener Hand oder Tsumo	20 Fu

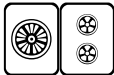

Für Pons und Kans werden ebenfalls Fu angerechnet. Chis haben keinen Fu-Wert. Wenn der Siegstein ein Pon vervollständigt, zählt dieses bei Tsumo als geschlossen und bei Ron als offen.

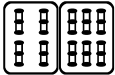

	offen	geschlossen
Pon, 2-8	2	4
Pon, Randstein/Trumpf	4	8
Kan, 2-8	8	16
Kan, Randstein/Trumpf	16	32

Zusätzlich werden noch 2 Fu für Folgendes angerechnet:

- Drachen-Paar
- Paar des Platzwindes
- Paar des Rundenwindes
- Gewinnen mit einem Rand-Wait, geschlossenen Wait oder Single Wait
- Tsumo (außer bei Pinfu)
- offenes Pinfu

Die 2 Fu für Rand-Wait, geschlossenen Wait oder Single Wait können auch beansprucht werden, wenn die Hand auch mit anderen Steinen vervollständigt werden kann. Ein Rand-Wait ist 1-2 wartend auf 3 oder 8-9 wartend auf 7. Ein geschlossener Wait ist das Warten auf den mittleren Stein eines Chis. Ein Single Wait ist das Warten auf das Paar.

Rand-Wait:  wartend auf 

Geschlossener Wait:  wartend auf 

Die höchstmögliche Variante der Punkteberechnung bestimmt, welche Figur vom Siegstein vervollständigt wird. Hier ein Beispiel:

 wartend auf  oder 

Beim Gewinnen mit der 7 kann der Stein entweder einen Rand-Wait (2 Fu) oder den zweiseitigen Wait des 5-6-7 Chis (keine Fu, aber ein Yaku für Pinfu bei einer geschlossenen Hand) vervollständigen. Es muss immer die höchstmögliche Variante der Punkteberechnung gewählt werden.

In speziellen Fälle wie

können, obwohl der einzig mögliche Siegstein  ist, keine Fu für einen Wait beansprucht werden, da der Stein weder einen Rand-Wait noch einen geschlossenen Wait oder Single Wait vervollständigt.

2 Fu werden für Tsumo angerechnet, allerdings verfallen diese Punkte, wenn man ein Yaku für Pinfu beansprucht.

Offenes Pinfu ist eine offene Hand ohne Fu (abgesehen von den 20 Fu durch den Gewinn). Dafür werden 2 Fu angerechnet. Beispiel:

4.1.2 Exakte Berechnung des Werts einer Hand

Anstatt den Wert einer Hand manuell zu berechnen, werden die Tabellen auf Seite 25 empfohlen. Der Vollständigkeit halber wird hier jedoch auch der Berechnungsweg erklärt. Für Hände mit fünf oder mehr Han wird die Tabelle für Limit-Hände verwendet. Für Hände mit weniger als fünf Han wird der Wert folgendermaßen berechnet:

f = Fu

H = Han

b = Basisbetrag

$$b = f \times 2^{(H + 2)}$$

Basisbetrag = Anzahl der Fu mal zwei hoch (Anzahl der Han plus zwei)

Das Ergebnis dieser Berechnung ist der Basisbetrag, den jeder Mitspieler bei Tsumo an den Gewinner zahlen muss. Für Osten wird dieser Wert noch einmal verdoppelt. Osten bekommt doppelte Zahlungen, muss aber auch im Fall von Tsumo das Doppelte des Basisbetrags bezahlen. Die Zahlungen werden auf die nächste 100er-Stelle aufgerundet, übersteigen dabei aber nie den Wert einer Mangan-Hand (siehe Punktetabellen auf Seite 25).

Im Fall von Ron muss der Spieler, der den Siegstein ausgespielt hat, für alle Spieler inklusive Osten bezahlen. Das bedeutet, er zahlt viermal den Basisbetrag, wenn der Gewinner nicht Osten ist bzw. dreimal den verdoppelten Basisbetrag, wenn der Gewinner Osten ist. Die Zahlungen werden auf die nächste 100er-Stelle aufgerundet, übersteigen dabei aber nie den Wert einer Mangan-Hand. Zu den oben berechneten Beträgen kommen noch der Wert eventuell vorhandener Tsumiboukaten sowie Riichi-Einsätze am Tisch.

4.1.3 Punktetabellen

Die Punktetabellen auf Seite 25 sind danach unterteilt, ob der Gewinner Osten ist oder nicht und ob der Sieg mit Ron oder Tsumo angesagt wurde.

In der entsprechenden Tabelle muss man die Spalte mit dem Han-Wert der Hand und die Reihe mit dem Fu-Wert der Hand suchen.

Die Tabelle „Osten Tsumo“ zeigt den Betrag an, den jeder Mitspieler an Osten bezahlen muss. In der Tabelle „Andere Tsumo“ stehen zwei Beträge, wobei der höhere der beiden Werte den Betrag angibt, den Osten zahlen muss. Der niedrigere Wert muss von jedem der beiden anderen Mitspieler gezahlt werden. Die Tabellen „Osten Ron“ und „Andere Ron“ zeigen den Betrag an, den derjenige, der den Siegstein ausgespielt hat, an den Gewinner bezahlen muss. Die Tabellen für Limit-Hände zeigen den Gesamtbetrag an, den der Gewinner bekommt. Bei Tsumo ist dieser entsprechend aufzuteilen (Osten zahlt 50%, die anderen Spieler 25%, bzw. jeder Spieler zahlt $\frac{1}{3}$, wenn Osten gewinnt).

Der Wert der Tsumiboukaten und Riichi-Einsätze wird zu den Beträgen in den Tabellen addiert.

4.2 Yaku-Übersicht

Jede Hand muss, um gültig zu sein, mindestens ein Yaku haben. Einige Yaku erfordern, dass die Hand geschlossen ist. Eine geschlossene Hand kann durch einen abgeworfenen Stein (Ron) gewonnen werden. Wenn der abgeworfene Siegstein ein Pon vervollständigt, wird dieses Pon beim Berechnen der Fu als offen gezählt, die Hand zählt aber immer noch als geschlossen.

Yaku sind alle kumulativ, es können also mehrere Yaku in einer Gewinnhand kombiniert werden. So beinhaltet z.B. eine geschlossene Hand mit Tanyao, San Shoku Doujun und Menzen Tsumo 3 Yaku, die insgesamt 4 Han wert sind. Wenn die Hand offen ist, reduziert sich der Wert auf 2 Han. Durch die Kombination von Yaku können nicht mehr als 13 Han erreicht werden.

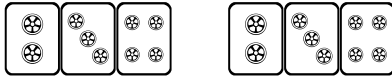
Yakuman sind ebenfalls kumulativ. Es können also 2 oder mehr Yakuman kombiniert werden und so Doppel-, Dreifach-, Vierfach-Yakuman u.s.w. erzielt werden.

4.2.1 Ein Han Yaku

- RIICHI
Tenpai wird mit 1.000 Punkten Einsatz angesagt. Unter 3.4. werden die Regeln für das Deklarieren von Riichi genauer erklärt. Ein zusätzliches Yaku, IPPATSU (ein Han), wird für das Gewinnen im ersten nicht unterbrochenen Durchgang nach dem Erklären von Riichi inklusive dem nächsten Zug des Spielers im Riichi angerechnet. Wird der Durchgang durch Rufe von Kan (auch geschlossen), Pon oder Chi unterbrochen, kann IPPATSU nicht mehr beansprucht werden. Ein zusätzliches Yaku, DABURU RIICHI (ein Han), wird angerechnet, wenn Riichi im ersten Durchgang angesagt wird, also im allerersten Zug des Spielers. Der Durchgang darf zuvor nicht durch Rufe von Kan, Pon oder Chi (auch geschlossene Kans) unterbrochen worden sein. Wenn bereits vor dem Ansagen von Riichi ein Kan, Pon oder Chi gerufen wurde, ist DABURU RIICHI nicht möglich.
Ein zusätzliches Yaku, OPEN RIICHI (ein Han), wird angerechnet, wenn die Hand nach dem Deklarieren von Riichi aufgedeckt wird, und somit alle Spieler sehen können, welche Gewinnsteine der Spieler im Riichi benötigt.
- MENZEN TSUMO
Der Siegstein wird bei einer geschlossenen Hand selbst gezogen.
- TANYAO
Alle Figuren und das Paar bestehen nur aus Steinen von 2 bis 8, die Hand enthält also keine Randsteine und Trümpfe.

- PINFU
Eine geschlossene Hand mit vier Chis und einem wertlosen Paar (d.h. kein Drachenpaar oder Paar des Platz- oder Rundenwindes). Der Siegstein muss ein Chi mit einem zweiseitigen Wait vervollständigen. Diese Hand erhält per Definition keine Fu außer die grundsätzlich verrechneten 20 Punkte bei Tsumo bzw. 30 Punkte bei Ron.

- IPEIKOU
Eine geschlossene Hand mit zwei vollkommen identischen Chis, d.h. die gleichen Werte in der gleichen Farbe, z.B.:

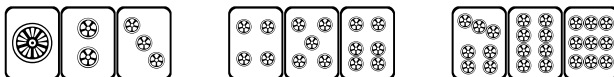


- SAN SHOKU DOUJUN
Eine Hand mit drei Chis mit derselben Zahlenreihenfolge in allen drei Farben, z.B.:



Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.

- ITTSU
Eine Hand mit drei aufeinanderfolgenden Chis in derselben Farbe, z.B.:



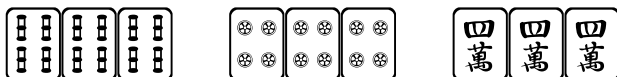
Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.

- FANPAI/YAKUHA
Ein Pon oder Kan von einem Drachen, dem eigenen Platzwind oder dem Rundenwind.
- CHANTA
Alle Figuren enthalten Randsteine oder Trümpfe und das Paar besteht ebenfalls aus Randsteinen oder Trümpfen. Die Hand enthält mindestens ein Chi. Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.
- RINSHAN KAIHOU
Gewinnen mit einem Ersatzstein aus der toten Mauer nach einem Kan. Zählt als Tsumo.
- CHAN KAN
Gewinnen mit einem Stein, den ein Mitspieler zu einem gerufenen Pon hinzufügt, um es zu einem Kan zu erweitern (siehe 3.3.2.1.1.). Da hierdurch das Kan nicht erfolgreich angesagt wird, wird auch kein Kan-Dora-Indikator aufgedeckt. Zählt als Ron.
- HAITEI
Tsumo mit dem letzten Stein der lebenden Mauer.
- HOUTEI
Ron mit dem letzten abgelegten Stein der Hand (der Stein, der von dem Spieler abgelegt wird, der den letzten Stein der lebenden Mauer gezogen hat).

4.2.2 Zwei Han Yaku

- CHI TOITSU
Eine geschlossene Hand mit sieben verschiedenen Paaren. Zwei identische Paare sind nicht erlaubt. Diese Hand bekommt immer 25 Fu, für Drachen-Paare oder ähnliches werden keine zusätzlichen Fu verrechnet.

- SAN SHOKU DOUKOU
Eine Hand mit drei Pons/Kans derselben Zahl in jeder Farbe, z.B.:



- SAN ANKOU
Eine Hand mit drei verdeckten Pons/Kans. Es muss nicht die gesamte Hand geschlossen sein.
- SAN KANTSU
Eine Hand mit drei Kans.
- TOITOI
Eine Hand mit vier Pons/Kans und einem Paar. Beliebige viele der Pons/Kans können offen sein.
- HON ITSU
Die Figuren bestehen ausschließlich aus Steinen einer der drei Farben und Trümpfen. Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.
- SHOU SANGEN
Eine Hand mit zwei Drachen als Pon oder Kan und dem dritten Drachen als Paar. Es kommen noch die zwei Han für die Drachen-Pons/-Kans dazu.
- HONROUTOU
Eine Hand, die nur Trümpfe und Randsteine enthält. Die zwei zusätzlichen Han für ToiToi oder Chi Toitsu werden angerechnet.
- IUNCHAN
Alle Figuren enthalten Randsteine und das Paar besteht auch aus Randsteinen. Die Hand enthält mindestens ein Chi. Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.

4.2.3 Drei Han Yaku

- RYAN PEIKOU
Eine geschlossene Hand mit vier Chis, die jeweils zu zweit ein IIPEIKOU bilden, z.B.:



Für die beiden IIPEIKOU werden keine zusätzlichen Han angerechnet.

4.2.4 Fünf Han Yaku

- CHIN ITSU
Eine Hand, die ausschließlich aus Steinen einer der drei Farben besteht. Trümpfe sind nicht erlaubt. Ein zusätzliches Han wird bei einer geschlossenen Hand angerechnet.

- NAGASHI MANGAN

Diese spezielle Hand kann nicht mit einem anderen Yaku kombiniert werden. Wer nach einer unentschiedenen Hand nur Trümpfe und Randsteine abgeworfen hat und keiner dieser abgeworfenen Steine gerufen wurde, kann dieses Yaku für sich beanspruchen. Der Spieler muss nicht in Tenpai sein, muss aber eine geschlossene Hand haben. Zählt wie Tsumo.

4.25 Yakuman

- KOKUSHI MUSOU

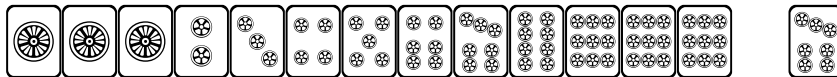
Eine geschlossene Hand mit einem Stein von jedem Randstein und Trumpf sowie einem der Steine ein zweites Mal, z.B.:



Zählt als Doppel-Yakuman bei 13-seitigem Wait. Bei dieser Hand kann auch von einem geschlossen angesagten Kan eines Mitspielers Ron angesagt werden.

- CHUUREN POUTOU

Eine geschlossene Hand, die aus 1112345678999 in derselben Farbe sowie einem dieser Steine ein weiteres Mal besteht, z.B.:



Zählt als Doppel-Yakuman bei 9-seitigem Wait.

- TENHOU

Osten gewinnt mit seiner Starthand. Ein geschlossenes Kan ist nicht erlaubt.

- CHIIHOU

Tsumo im allerersten nicht unterbrochenen Durchgang. Ein geschlossenes Kan ist nicht erlaubt.

- RENHOU

Ron im allerersten nicht unterbrochenen Durchgang, bevor der betreffende Spieler seinen ersten Zug gemacht hat.

- SUU ANKOU

Eine verdeckte Hand mit vier verdeckten Pons/Kans. Ron ist nur mit einem Single Wait auf das Paar möglich.

Zählt als Doppel-Yakuman bei Single Wait auf das Paar.

- SUU KANTSU

Eine Hand mit vier Kans.

- RYUU IISOU

Eine Hand, die nur aus grünen Steinen (grüner Drache sowie 2, 3, 4, 6 und 8 Sou) besteht, z.B.:



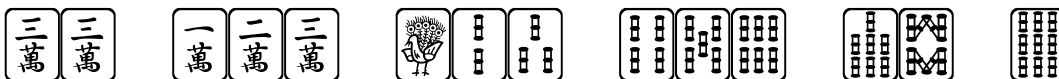
- CHINROUTOU

Eine Hand, die nur aus Randsteinen besteht.

- TSUU IISOU
Eine Hand, die nur aus Trümpfen besteht.
- DAI SANGEN
Eine Hand, die alle drei Drachen als Pon oder Kan beinhaltet. Wenn alle drei Pons/Kans gerufen wurden, muss der Spieler, der den Stein für das letzte Drachen-Pon/-Kan ausgespielt hat, bei Tsumo den gesamten Betrag zahlen. Bei Ron wird der Betrag zwischen dem Spieler, der den Siegstein ausgespielt hat, und dem Spieler, der den Stein für das letzte Drachen-Pon/-Kan ausgespielt hat, aufgeteilt.
- SHOU SUUSHII
Eine Hand mit drei Winden als Pon/Kan und dem letzten Wind als Paar.
- DAI SUUSHII
Eine Hand mit allen vier Winden als Pon/Kan. Diese Hand zählt als Doppel-Yakuman. Wenn alle vier Pons/Kans gerufen wurden, muss der Spieler, der den Stein für das letzte Wind-Pon/-Kan ausgespielt hat, bei Tsumo den gesamten Betrag zahlen. Bei Ron wird der Betrag zwischen dem Spieler, der den Siegstein ausgespielt hat, und dem Spieler, der den Stein für das letzte Wind-Pon/-Kan ausgespielt hat, aufgeteilt.

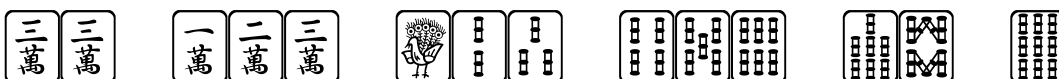
4.3 Beispiele zur Punkteberechnung

Beispiel 1:



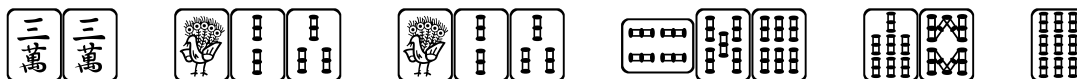
Der Siegstein ist 9 Sou mit Tsumo. Die Hand ist geschlossen. Der Spieler hat Riichi angesagt. Die Hand bekommt 1 Han für Riichi, 1 Han für Menzen Tsumo, 1 Han für Pinfu und 2 Han für Ittsu (weil die Hand geschlossen ist). Wenn in der Hand keine roten Fünfen, Dora, Kan-Dora oder Ura Dora sind, ist der Wert der Hand 5 Han. Dies ist die Limit-Hand, die Mangan genannt wird und man bekommt dafür 4.000 Punkte von jedem, wenn man als Osten gewinnt, insgesamt 12.000 Punkte. Wenn der Gewinner nicht Osten ist, bekommt er 4.000 Punkte von Osten und 2.000 Punkte von den anderen beiden Mitspielern, insgesamt 8.000 Punkte.

Beispiel 2:



Der Siegstein ist 9 Sou mit Ron. Die Hand ist geschlossen. Der Spieler hat Riichi angesagt. Die Hand bekommt 1 Han für Riichi, 1 Han für Pinfu und 2 Han für Ittsu (weil die Hand geschlossen ist). Obwohl der Siegstein das Ittsu vervollständigt, wird ein zusätzliches Han verrechnet, weil die Hand trotzdem als geschlossen zählt. Das ergibt 4 Han. 30 Fu werden für Ron bei einer geschlossenen Hand verrechnet. Weil es Pinfu ist, bekommt die Hand keine weiteren Fu. Wenn in der Hand keine roten Fünfen, Dora, Kan-Dora oder Ura Dora sind, ist der Wert der Hand 4 Han 30 Fu und man bekommt dafür von demjenigen, der den Siegstein ausgespielt hat, 11.600 Punkte als Osten bzw. 7.700 Punkte, wenn man nicht als Osten gewinnt.

Beispiel 3:



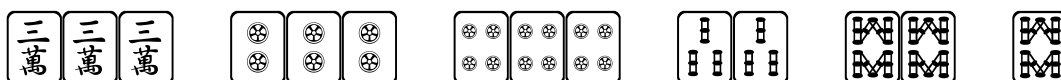
Der Siegstein ist 9 Sou mit Ron. Die Hand enthält eine gerufene Figur. 7 Sou ist Dora. Die Hand bekommt 1 Han für Ittsu. Die Hand bekommt ein weiteres Han für den Dora. 20 Fu werden für Ron bei einer offenen Hand verrechnet, zusätzliche 2 Fu für offenes Pinfu. 22 Fu werden auf 30 aufgerundet. Der Wert der Hand ist also 2 Han 30 Fu und man bekommt dafür von demjenigen, der den Siegstein ausgespielt hat, 2.900 Punkte als Osten bzw. 2.000 Punkte, wenn man nicht als Osten gewinnt.

Beispiel 4:



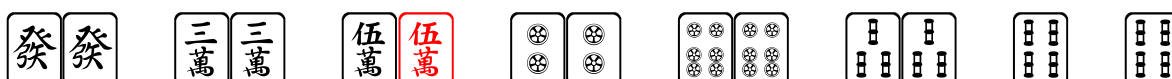
Der Siegstein ist 8 Sou mit Tsumo. Die Hand ist geschlossen. Die Hand bekommt ein Yakuman für Suu Ankou. Weitere Yaku und Dora sind irrelevant. Wenn der Gewinner Osten ist, bekommt er 16.000 Punkte von jedem Mitspieler, insgesamt 48.000 Punkte. Wenn der Gewinner nicht Osten ist, bekommt er 16.000 Punkte von Osten und 8.000 Punkte von den anderen Mitspielern, insgesamt 32.000 Punkte.

Beispiel 5:



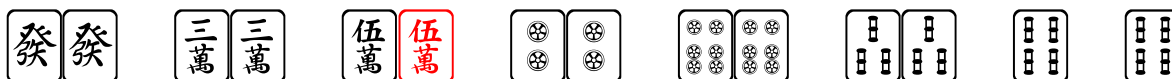
Der Siegstein ist 8 Sou mit Ron. Die Hand ist geschlossen. 4 Pin ist Dora. Obwohl die Hand geschlossen ist, zählt das letzte Pon, das durch den gerufenen Stein vervollständigt wurde, nicht als geschlossen. Die Hand bekommt 2 Han für San Ankou, 2 Han für ToiToi und 1 Han für Tanyao. Die Hand bekommt noch ein zusätzliches Han für jeden Dora und kommt daher insgesamt auf 8 Han. Dies ist die Limit-Hand, die Baiman genannt wird und man bekommt dafür von demjenigen, der den Siegstein ausgespielt hat, 24.000 Punkte als Osten bzw. 16.000 Punkte, wenn man nicht als Osten gewinnt.

Beispiel 6:



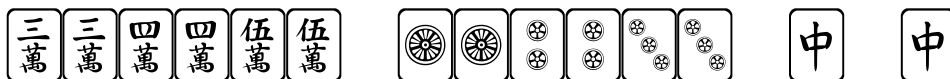
Der Siegstein ist 4 Sou mit Tsumo in dem Spieldurchgang unmittelbar nachdem der Spieler Riichi angesagt hat. Die Hand bekommt 1 Han für Riichi, 1 Han für Ippatsu, 1 Han für Menzen Tsumo, und 2 Han für Chi Toitsu. Die Hand bekommt noch ein zusätzliches Han für die rote Fünf und kommt daher insgesamt auf 6 Han. Dies ist die Limit-Hand, die Haneman genannt wird und man bekommt dafür 6.000 Punkte von jedem, wenn man als Osten gewinnt, insgesamt 18.000 Punkte. Wenn der Gewinner nicht Osten ist, bekommt er 6.000 Punkte von Osten und 3.000 Punkte von den anderen beiden Mitspielern, insgesamt 12.000 Punkte.

Beispiel 7:



Der Siegstein ist 4 Sou mit Ron. Der Spieler hat kein Riichi angesagt. Die Hand bekommt 2 Han für Chi Toitsu. Eine der Fünfen in der Hand ist rot, also ist die Hand 3 Han wert. Es werden 25 Fu für das Gewinnen mit Chi Toitsu verrechnet. Die Hand bekommt keine weiteren Fu, obwohl ein Drachen-Paar und ein Single Wait vorliegen. Der Wert der Hand ist 3 Han, 25 Fu und man bekommt dafür von demjenigen, der den Siegstein ausgespielt hat, 4.800 Punkte als Osten bzw. 3.200 Punkte, wenn man nicht als Osten gewinnt.

Beispiel 8:



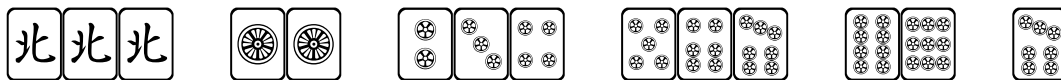
Der Siegstein ist der rote Drache mit Tsumo. Die Hand ist geschlossen und enthält keine Dora. Die Hand bekommt 3 Han für Ryan Peikou und 1 Han für Menzen Tsumo. Die Hand kann nicht auch als Chi Toitsu gewertet werden, da eine Hand entweder aus sieben Paaren oder aus vier Figuren und einem Paar besteht. Da die Hand wertvoller ist, wenn sie als vier Figuren und ein Paar angesehen wird, wertet man sie als Ryan Peikou und nicht als Chi Toitsu. 20 Fu werden für Gewinn durch Tsumo verrechnet, je zusätzliche 2 Fu für Single Wait, Drachen-Paar und Tsumo. 26 Fu werden auf 30 aufgerundet. Der Wert der Hand ist also 4 Han 30 Fu und man bekommt dafür 3.900 Punkte von jedem, wenn man als Osten gewinnt, insgesamt 11.700 Punkte. Wenn der Gewinner nicht Osten ist, bekommt er 3.900 Punkte von Osten und 2.000 Punkte von den anderen beiden Mitspielern, insgesamt 7.900 Punkte.

Beispiel 9:



Der Siegstein ist Westen mit Ron. 7 Sou ist Dora. Der Spieler ist Osten in der Ostrunde. Die Hand bekommt 2 Han für Hon Itsu, 2 Han für Yakuhai (einmal für den Platzwind und einmal für den Rundenwind) und 1 Han für Chanta. Die Hand bekommt noch ein zusätzliches Han für den Dora und kommt daher insgesamt auf 6 Han. Der Gewinner bekommt 18.000 Punkte von demjenigen, der den Stein ausgespielt hat.

Beispiel 10:



Der Siegstein ist Pin 7 mit Tsumo. Die Hand ist geschlossen. Der Spieler ist Süden. Die Hand bekommt 3 Han für Hon Itsu (weil die Hand geschlossen ist) und 1 Han für Menzen Tsumo. 20 Fu werden für Gewinn durch Tsumo verrechnet, 8 weitere Fu für das geschlossene Nord-Pon sowie je zusätzliche 2 Fu für Rand-Wait und Tsumo. Obwohl der Spieler einen dreiseitigen Wait hat, entscheidet er sich für die Verrechnung als Rand-Wait, um die Punkte zu maximieren. 32 Fu werden auf 40 aufgerundet. Der Handwert ist also 4 Han 40 Fu, was bei der Bezahlung äquivalent zu einer Mangan-Hand ist: 4.000 vom Osten und 2.000 von den anderen Mitspielern, insgesamt 8.000 Punkte.

5. Strafen bei Regelverstößen

5.1 Chombo

Schwere Regelverstöße werden mit Chombo bestraft. Danach wird die aktuelle Hand wiederholt und neu gegeben. Sollte gleichzeitig mit dem Chombo ein Sieg angesagt werden, wird das Chombo ignoriert. Der Spieler, der den Regelverstoß begeht, muss eine Chombo-Strafe vom gleichen Wert wie eine Mangan-Hand zahlen: 4000 an den Osten, 2000 an die anderen Spieler. Sollte der Osten ein Chombo zahlen müssen, zahlt er 4000 Punkte an jeden Spieler.

Folgende Verstöße werden mit Chombo bestraft:

- Einen ungültigen Sieg ansagen und seine Steine zeigen.
- Riichi mit einer Hand ansagen, die nicht Tenpai ist (kann nur nach einer unentschiedenen oder durch vier Riichi-Ansagen abgebrochenen Hand festgestellt werden).

- Ein ungültiges verdecktes Kan ansagen, nachdem man Riichi angesagt hat (kann nur nach einer unentschiedenen bzw. abgebrochenen Hand oder wenn der entsprechende Spieler gewinnt festgestellt werden).
- Mehr als fünf Steine der Mauer, der toten Mauer, der eigenen Hand oder der Hand eines Mitspielers aufdecken.
- Einen Stein rufen oder einen Sieg deklarieren, nachdem die Hand als tote Hand deklariert wurde.

Nach einem Chombo werden Riichi-Einsätze dieser Hand an die Spieler, die Riichi angesagt haben zurückgegeben und die Steine werden neu gegeben. Es wird kein Tsumiboukaten platziert und es gibt keine Platzwind-Rotation.

5.2 Tote Hand

Einige leichte Verstöße werden nicht mit Chombo sondern mit einer toten Hand bestraft. Ein Spieler, der eine tote Hand hat darf kein Kan, Pon oder Chi rufen, keinen Sieg ansagen und kann nie Tenpai sein. Die folgenden Verstöße resultieren in einer toten Hand:

- Zu wenige (z.B. wenn man vergisst, abzuheben oder sich einen gerufenen Stein zu nehmen) oder zu viele (z.B. wenn man nach dem Rufen einer Figur zusätzlich noch abhebt) Steine auf der Hand.
- Bis zu fünf Steine der toten Mauer oder aus der Hand des Mitspielers aufdecken. Dies gilt auch für versehentliches Abheben von der toten Mauer. Die aufgedeckten Steine werden an ihren Platz zurück gelegt.
- Ein ungültiges Kan, Pon oder Chi ansagen und Steine aus der eigenen Hand dazu aufdecken.
- Einen ungültigen Sieg ansagen, die Steine dann aber doch nicht aufdecken.
- Riichi bei einer offenen Hand ansagen.

Eine tote Hand hat nie Tenpai-Status, auch wenn die Kombinationen eine Tenpai-Hand ergeben würden.

5.3 Kleine Verstöße

Kleinere Verstöße werden in der Regel nicht bestraft.

- Schnelle Korrekturen von Rufen für Figuren sind zulässig (z.B. „Pon, nein Ron“ oder „Chi, nein Pon“). Eine Gewinnansage ist immer gültig und darf nicht korrigiert werden.
- Eine ungültig angesagte Figur wird nicht bestraft, solange noch keine Steine aus der Hand des Rufenden aufgedeckt wurden.
- Eine Strafe für das Abheben von einem falschen Teil der Mauer ist nicht vorgesehen, außer wenn ein Stein der toten Mauer aufgedeckt wird. Solange noch kein Stein abgeworfen wurde, sollte der Fehler korrigiert werden.
- Das Weitergeben von Informationen oder Tipps zur Strategie von Mitspielern in jeder Weise, z.B. bezüglich des Tenpai-Status, ob es riskant ist, bestimmte Steine abzuwerfen oder auf welches Yaku jemand spielen könnte, ist schlechtes Benehmen und sollte daher vor allem im Ranking-Spielen unterlassen werden. Es ist jedoch erlaubt, einen Spieler, der in Begriff ist, einen geringfügigen Regelverstoß zu begehen, zu korrigieren, z.B. wenn jemand einen Stein von einer falschen Stelle der Mauer abzuheben versucht, eine falsche Figur rufen will oder vergisst, einen Ersatzstein zu ziehen. Es ist auch erlaubt aufzuzeigen, dass ein Spieler eine tote Hand hat, z.B. wenn er zu viele oder zu wenige Steine auf der Hand hat.

Riichi Punktetabellen

OSTEN Tsumo	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
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

ANDERE Tsumo	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
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

OSTEN Ron	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
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

ANDERE Ron	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
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

Limit-Hand	Han	Osten	Andere
Mangan	5	12000	8000
Haneman	6-7	18000	12000
Baiman	8-10	24000	16000
Sanbaiman	11-12	36000	24000
Yakuman	13+	48000	32000

Fu-Übersicht

Ron bei geschlossener Hand	30
Chi Toitsu (keine weiteren Fu werden angerechnet)	25
Ron bei offener Hand oder Tsumo	20

	offen	geschlossen
Pon, 2-8	2	4
Pon, Randstein/Trumpf	4	8
Kan, 2-8	8	16
Kan, Randstein/Trumpf	16	32

2 Fu für:

- Drachen-Paar
- Paar des Platzwindes
- Paar des Rundenwindes
- Rand-Wait
- Single Wait
- Geschlossener Wait
- Tsumo (außer bei Pinfu)
- offenes Pinfu

Riichi Yaku-Übersicht

Yaku	Beschreibung	Han-Wert
Riichi*	<i>Tenpai mit 1.000 Punkten Einsatz angesagt +1 Han: Gewinnen im ersten Durchgang nach der Riichi-Ansage (Ippatsu) +1 Han: Riichi im allerersten Spieldurchgang (Daburu Riichi) +1 Han: Zeigen seiner Steine (Open Riichi)</i>	1 Han
Menzen Tsumo*	<i>Siegstein bei einer geschlossenen Hand selbst ziehen</i>	1 Han
Tanyao	Eine Hand ohne Randsteine und Trümpfe	1 Han
Pinfu*	<i>Vier Chis und ein wertloses Paar Ron/Tsumo muss auf ein Chi mit zweiseitigem Wait gerufen werden</i>	1 Han
Iipeikou*	<i>Zwei identische Chis in der gleichen Farbe</i>	1 Han
San Shoku Doujun	Gleiches Chi in allen drei Farben +1 Han bei geschlossener Hand	1 Han
Itsu	Die drei Chis 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 in der gleichen Farbe +1 Han bei geschlossener Hand	1 Han
Honpai	Pon/Kan eines Drachen, des Platz- oder Rundenwinds	1 Han
Chanta	Alle Figuren enthalten Randsteine oder Trümpfe, mindestens ein Chi +1 Han bei geschlossener Hand	1 Han
Rinshan Kaihou	Gewinnen mit dem Ersatzstein nach einem Kan	1 Han
Chan Kan	Ron mit einem Stein, der ein Pon zu einem Kan erweitert	1 Han
Haitei	Tsumo mit dem letzten Stein der Mauer	1 Han
Houtei	Ron mit dem der letzten abgelegten Stein der Hand	1 Han
Chi Toitsu*	<i>Sieben Paare, zwei identische Paare sind nicht erlaubt</i>	2 Han
San Shoku Dokou	Gleiches Pon/Kan in allen drei Farben	2 Han
San Ankou	Drei geschlossene Pons/Kans	2 Han
San Kantsu	Drei Kans	2 Han
Toitai	Vier Pons/Kans und ein Paar	2 Han
Hon Itsu	Eine Farbe und Trümpfe +1 Han bei geschlossener Hand	2 Han
Shou Sangen	Zwei Drachen als Pon/Kan und den dritten Drachen als Paar	2 Han
Honroutou	Alle Figuren bestehen ausschließlich aus Randsteinen und Trümpfen	2 Han
Junchan	Alle Figuren enthalten Randsteine, mindestens ein Chi +1 Han bei geschlossener Hand	2 Han
Ryan Peikou*	<i>Zwei Mal zwei identische Chis und ein Paar</i>	3 Han
Chin Itsu	Alle Figuren bestehen aus Steinen derselben Farbe +1 Han bei geschlossener Hand	5 Han
Nagashi Mangan*	<i>Bei einem Unentschieden nur Randsteine und Trümpfe abgelegt, keiner davon gerufen</i>	5 Han
Kokushi Musou*	<i>Einen Stein von jedem Randstein und Trumpf und einen davon doppelt +1 Yakuman bei 13-seitigem Wait</i>	Yakuman
Chuuren Poutou*	<i>112345678999 in der selben Farbe und ein Stein davon doppelt +1 Yakuman bei 9-seitigem Wait</i>	Yakuman
Tenhou*	<i>Osten gewinnt mit den 14 Startsteinen</i>	Yakuman
Chiihou*	<i>Tsumo mit einem Stein im ersten ununterbrochenen Durchgang</i>	Yakuman
Renhou*	<i>Ron mit einem Stein im ersten ununterbrochenen Durchgang</i>	Yakuman
Suu Ankou*	<i>Vier geschlossene Pons/Kans und ein Paar +1 Yakuman bei Single Wait</i>	Yakuman
Suu Kantsu	Vier Kans	Yakuman
Ryuu lisou	Eine Hand aus grünen Steinen: 2,3,4,6,8 Sou und grüner Drache	Yakuman
Chinroutou	Alle Figuren bestehen ausschließlich aus Randsteinen	Yakuman
Tsuu lisou	Alle Figuren bestehen ausschließlich aus Trümpfen	Yakuman
Dai Sangen	Drei Drachen-Pons/-Kans	Yakuman
Shou Suushi	Drei Wind-Pons/-Kans und den vierten Wind als Paar	Yakuman
Dai Suushi	Vier Wind-Pons/-Kans, Doppel-Yakuman	Yakuman

* Bei Kombinationen in kursiv und blau muss die Hand geschlossen sein!