Riichi Mahjong lernen

WRC-Regeln (Heimspiel-Edition)

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung
2. Lieferumfang
3. Steine & Grundlagen der Hand
4. Spielbeginn (Aufbau & Ausgabe)
5. Spielablauf (Züge & Rufe)
6. Riichi & Furiten
7. Ende einer Runde (Sieg / Unentschieden)
8. Grundlagen der Wertung (Anfängermethode)
9. Weiter spielen (Geber & Runden)
10. Optionale Hausregeln (Häufige Varianten)

1) Einleitung

Riichi-Mahjong ist ein Spiel für 4 Personen, bei dem Steine gezogen und abgelegt werden, um eine Gewinnerhand zu bilden. Es gibt zwei Wege zu gewinnen:

- **Tsumo (Sieg mit einem selbst gezogenen Stein), oder**
- **Ron (Sieg mit dem Abwurf eines anderen Spielers).**

Spielziel

Gewinne Runden, indem du eine gültige Hand bildest und mindestens 1 Yaku (ein Wertungsmuster, das den Sieg ermöglicht) vorweisen kannst.

In dieser Anleitung verwendetes Regelwerk: WRC-Regeln

Diese Anleitung folgt dem Regelwerk der World Riichi Championship (WRC) in der Ausgabe für das Heimspiel.

Diese Anleitung ist für das Heimspiel konzipiert und enthält alle notwendigen Informationen für den Einstieg.

Ein vollständiges Spiel (Hanchan) besteht aus einer Ostrunde und einer Südrunde. Jede Runde umfasst mehrere Hände, während der Geber wechselt. Die Punkte werden über alle Hände hinweg addiert; die Person mit den meisten Punkten am Spielende gewinnt.

Die Turnierregeln können sich im Laufe der Zeit ändern. Wettbewerbsspieler sollten daher die aktuellen WRC-Regeln vor dem offiziellen Spiel bestätigen.

Damit eure Heimspiele einheitlich ablaufen, einigt euch vor der ersten Hand auf folgende Regeln:

WRC-Regelwerk (Heimspiel)

- Keine roten Fünfen (Aka-Dora werden nicht verwendet).
- Dora werden verwendet (einschließlich Kan-Dora; Ura-Dora gelten nur, wenn der Gewinner Riichi angesagt hat).
- Keine vorzeitigen Unentschieden (Hände enden nur durch Sieg oder reguläres Unentschieden).
- Nur ein Gewinner, wenn mehrere Spieler Ron ansagen (entschieden durch Zugreihenfolge).
- Kuikae (Tauschrufen) ist verboten. Du darfst einen Stein nicht rufen und sofort denselben Stein abwerfen. Nach dem Rufen einer Folge (Chi) darfst du außerdem nicht sofort den Stein vom anderen Ende dieser Folge abwerfen.
- Offenes Tanyao ist erlaubt. Das bedeutet, dass eine Alle-Einfachen-Hand auch nach dem Rufen von Steinen gültig bleiben kann.
- Atozuke ist erlaubt. Das bedeutet, dass du einen Stein rufen darfst, auch wenn du noch kein Yaku hast — solange du beim Sieg ein Yaku vorweisen kannst.

Anfängertipp: Wenn eure Gruppe neu ist, konzentriert euch zunächst auf die Zugreihenfolge, die Rufregeln und die Bedeutung von „Yaku". Die Wertungsdetails können später folgen.

So funktioniert eine Runde: Baut die Mauer, teilt die Steine aus, Ost wirft als Erster ab, dann ziehen die Spieler abwechselnd oder rufen einen abgeworfenen Stein. Eine Runde endet, wenn jemand durch Tsumo oder Ron gewinnt, oder wenn die lebende Mauer aufgebraucht ist.

2) Lieferumfang

Dein Set kann Folgendes enthalten:

- Mahjong-Steine (Standard-Riichi-Set)
- 2 Würfel
- Windanzeiger / Gebermarker (optional)

- Punktestäbe oder Wertungszubehör (je nach Set). Nach den WRC-Regeln beginnt jeder Spieler mit 30.000 Punkten. Siehe Abschnitt 8 zur Wertung.

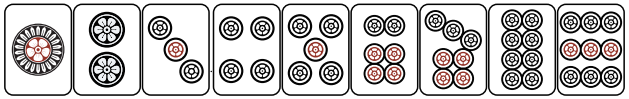
Falls dein Set rote Fünfen enthält:
- Standard (WRC): Rote Fünfen werden wie normale 5er behandelt, ohne Bonuswert.
- Eine optionale Hausregel ist in Abschnitt 10 beschrieben.

3) Steine & Grundlagen der Hand

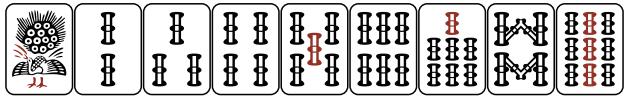
Steingruppen

Farben (1–9):
- Zeichen (Man / 万)

- Kreise (Pin / 筒)



- Bambus (Sou / 索)

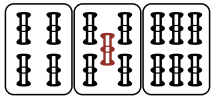


Ehren:
- Winde: Ost, Süd, West, Nord

- Drachen: Weiß, Grün, Rot

Gruppen

- **Folge (Chi):** 3 aufeinanderfolgende Steine derselben Farbe (Bsp.: 4–5–6 Bambus)



- **Drilling (Pon):** 3 identische Steine (Bsp.: drei Rote Drachen)

- **Vierling (Kan):** 4 identische Steine

Gültige Handformen (häufigste)

Die meisten Gewinnerhände verwenden die Standardhandform: 4 Gruppen + 1 Paar. Die Gruppen können beliebige Kombinationen aus Folgen (Chi) oder Drillingen (Pon) sein. Das einzelne Paar wird als „Kopf" (Jantai) bezeichnet.

Einige besondere Gewinnerhände verwenden eine andere Form, wie zum Beispiel:
- Sieben Paare
- Dreizehn Waisen (selten, fortgeschritten)

Geschlossene vs. offene Hände
- Eine geschlossene Hand ist eine Hand, die du ohne Rufen eines fremden Abwurfs aufbaust. (Das Ansagen von Riichi öffnet deine Hand nicht.)
- Eine offene Hand hat eine oder mehrere gerufene Gruppen, die vor dir ausgelegt sind.

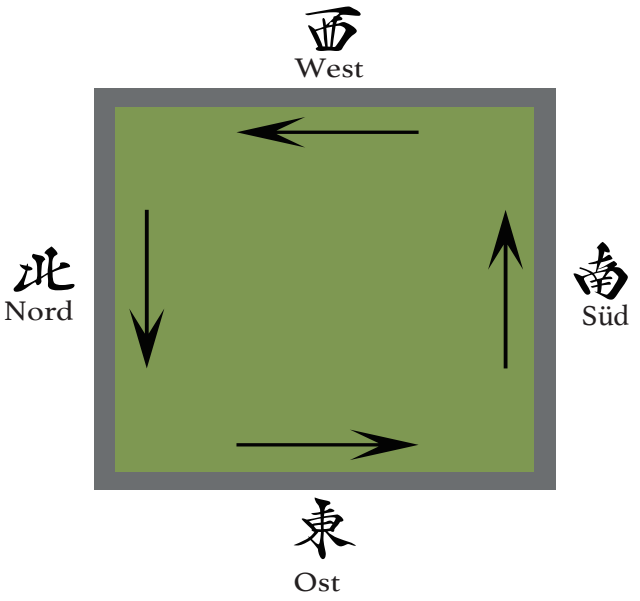
  Viele Yaku erfordern eine geschlossene Hand, und Riichi erfordert ebenfalls eine geschlossene Hand.

4) Spielbeginn (Aufbau & Ausgabe)

Schritt 1 — Plätze wählen / Winde zuweisen

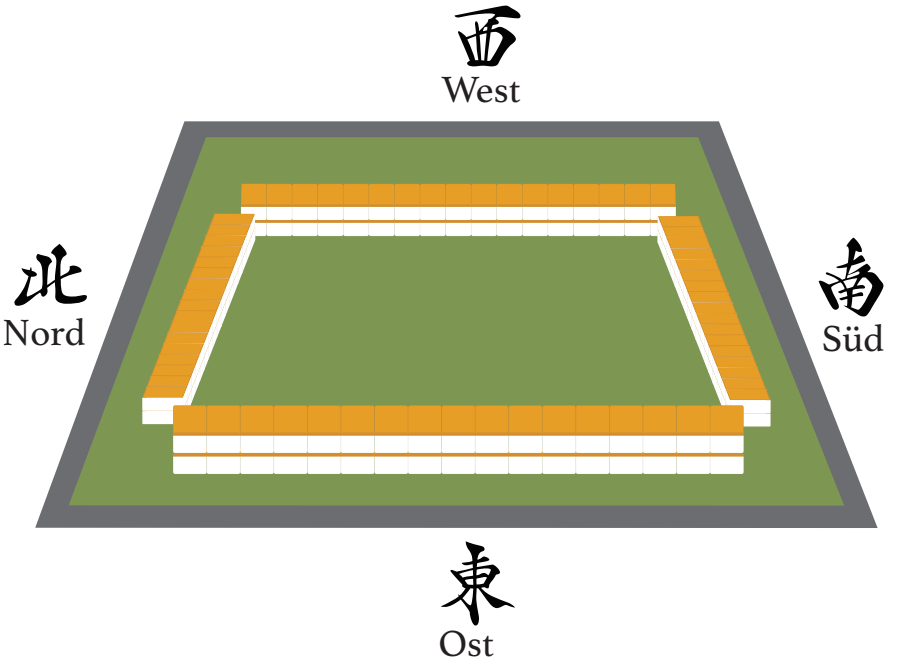
Weise jedem Spieler einen Platz zu: Ost (Geber), Süd, West, Nord. Dein Platz bestimmt deinen „Sitzwind" für die Runde (Ost, Süd, West, Nord).

Eine einfache Heimspielmethode: Jeder Spieler würfelt; der höchste Wurf wird Ost. Die übrigen Plätze werden in Zugreihenfolge vergeben: Der Spieler rechts von Ost ist Süd, der Spieler gegenüber ist West, und der Spieler links von Ost ist Nord. (Die Züge laufen gegen den Uhrzeigersinn: Ost → Süd → West → Nord.)



Schritt 2 — Mauer bauen

1. Mische die Steine verdeckt.
2. Jeder Spieler baut einen Mauerabschnitt, der 17 Stapel lang und 2 Steine hoch ist.
3. Schiebt die vier Mauerabschnitte zu einem Quadrat zusammen.

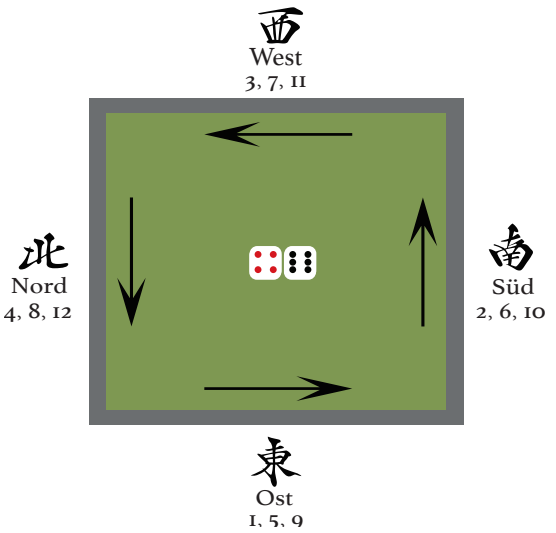


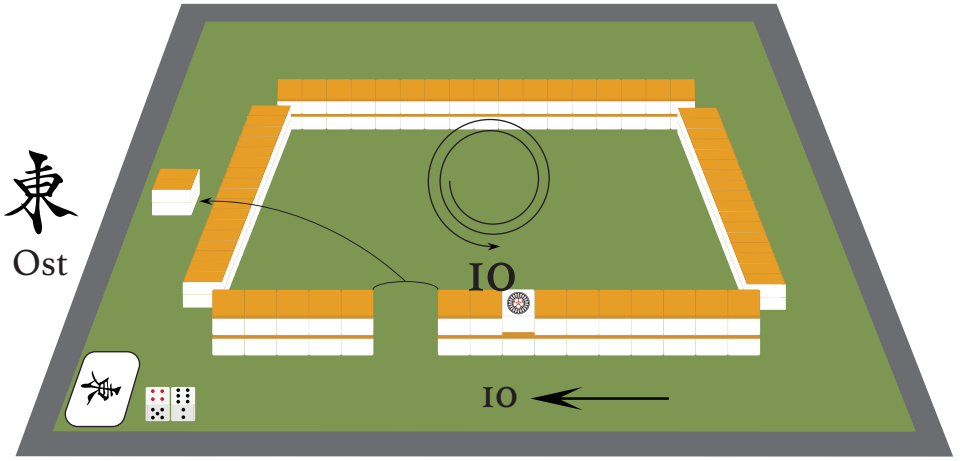
Schritt 3 — Mauer brechen (Würfel)

Ost würfelt mit beiden Würfeln:

1. Zähle gegen den Uhrzeigersinn ab Ost, um festzustellen, welche Mauer gebrochen wird.
2. Zähle dann im Uhrzeigersinn vom rechten Ende dieses Mauerabschnitts, um den Bruchpunkt zu finden.

Beispiel: Ost würfelt eine 10. ① Wähle die Mauer — zähle gegen den Uhrzeigersinn ab Ost: Ost=1, Süd=2, West=3, Nord=4, Ost=5, Süd=6, West=7, Nord=8, Ost=9, Süd=10. → Brich die Südmauer. ② Finde den Bruchpunkt — zähle vom rechten Ende der Südmauer aus 10 Stapel im Uhrzeigersinn. Der Bruchpunkt liegt zwischen Stapel 10 und 11.





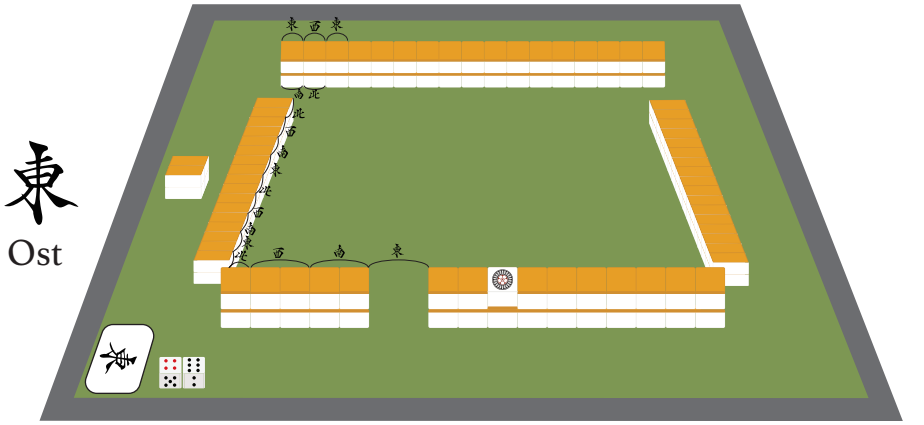
Schritt 4 — Steine austeilen

Die Steine werden im Uhrzeigersinn ab dem Bruchpunkt von der lebenden Mauer gezogen. Das bedeutet, dass Ost als Erster vom Stapel unmittelbar links der Bruchlücke zieht, und das Ziehen setzt sich von dort im Uhrzeigersinn um die Mauer fort.

Ausgabemuster (anfängerfreundlich):

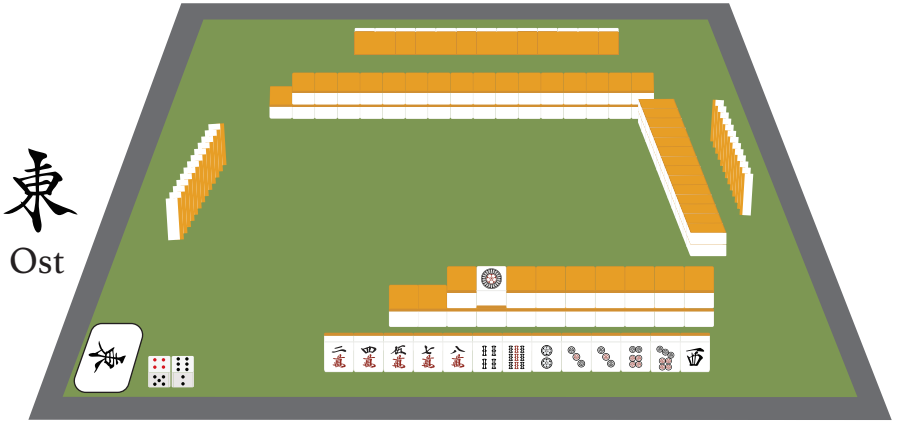
1. Beginnend mit Ost nimmt jeder Spieler 4 Steine (zwei Stapel) auf einmal in der Zugreihenfolge.

2. Wiederhole dies für 3 Runden (jeder Spieler hat jetzt 12 Steine).
3. Dann nimmt Ost 2 Steine und jeder andere Spieler 1 Stein.
4. Ost beginnt mit 14 Steinen; die anderen beginnen mit 13 Steinen.



Schritt 5 — Tote Mauer aufbauen + Dora-Anzeiger aufdecken

1. Die tote Mauer umfasst 14 Steine (7 Stapel) rechts des Bruchpunkts.
2. Decke den ersten Dora-Anzeiger auf: Drehe den obersten Stein des 3. Stapels vom rechten Ende (dem hinteren Ende) der toten Mauer offen um. Zur Kontrolle: Dies ist der 5. Stein von rechts, wenn man die einzelnen Steine entlang der oberen Reihe zählt. Dieser Stein zeigt an, welcher Stein Dora ist — der eigentliche Dora ist der nächste Stein in der Folge, nicht der Anzeiger selbst. Wie die Dora-Folgen funktionieren, wird in Abschnitt 8 erklärt.
3. Lasse den Rest der toten Mauer verdeckt, bis ein Kan oder eine andere Regel erfordert, dass ein weiterer Stein aufgedeckt wird.



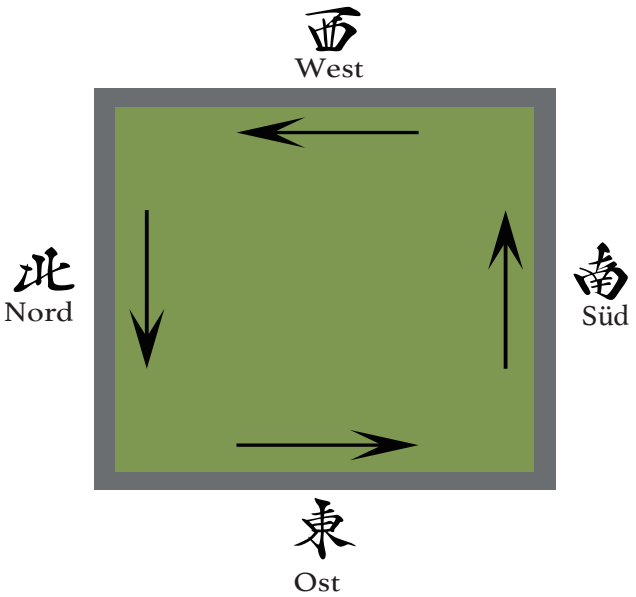
Schritt 6 — Runde beginnen

Ost beginnt den ersten Zug, zieht jedoch keinen Stein (Ost hat bereits 14). Ost beginnt damit, einen Stein abzuwerfen.

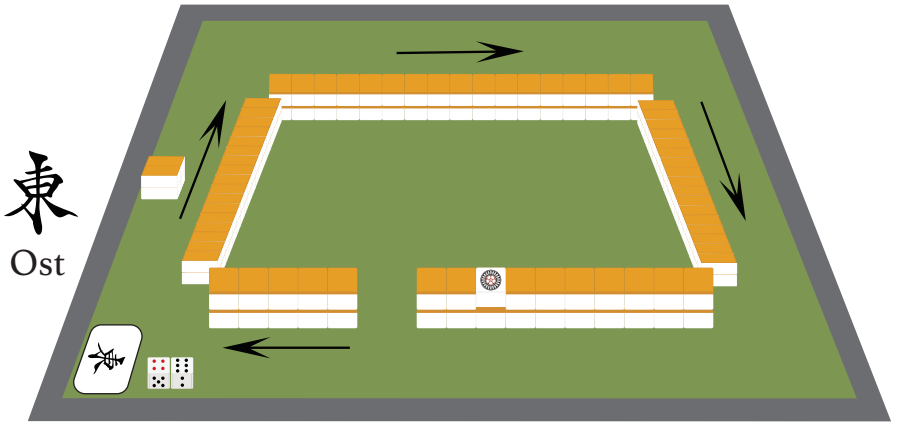
5) Spielablauf (Züge & Rufe)

Zugreihenfolge vs. Ziehrichtung (wichtig)

- **Zugreihenfolge:** gegen den Uhrzeigersinn (Ost → Süd → West → Nord)



- **Ziehrichtung:** im Uhrzeigersinn von der lebenden Mauer



Was passiert in deinem Zug

1. Ziehe den nächsten Stein von der Mauer (es sei denn, du rufst einen Abwurf). Halte deinen gezogenen Stein getrennt — halte ihn abseits deiner Handsteine oder lege ihn vor dich — bis du entschieden hast, was du abwerfen möchtest. Dies signalisiert den anderen Spielern, dass du noch überlegst, sodass sie wissen, dass sie warten sollen.
2. Optionale Aktionen (wenn erlaubt):
   - Kan ansagen
   - Riichi ansagen
   - Tsumo ansagen (Sieg)
3. Falls du nicht gewinnst: Wirf einen Stein offen in deine Abwurfreihe. Lege Abwürfe in ordentlichen Reihen ab (üblicherweise 6 pro Reihe), damit alle nachverfolgen können, was wann abgeworfen wurde.

Steinanzahl (Schnellüberprüfung):

- Normalerweise hast du 14 Steine in deinem Zug und 13 Steine, wenn du nicht an der Reihe bist.

Steine rufen (Chi / Pon / Kan / Ron)

- Du darfst nur den zuletzt abgeworfenen Stein rufen.
- Du kannst deinen eigenen Abwurf nicht rufen.
- Der nächste Spieler in der Zugreihenfolge — der Spieler rechts vom Abwerfer, da die Züge gegen den Uhrzeigersinn laufen — darf Chi, Pon, Kan oder Ron rufen.
- Jeder andere Spieler darf Pon, Kan oder Ron rufen, aber kein Chi.

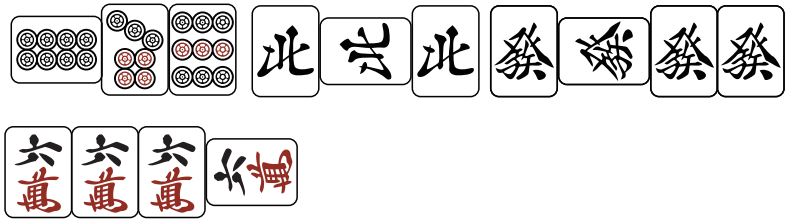
Nachdem du einen Abwurf für Chi oder Pon gerufen hast, nimmst du den abgeworfenen Stein, bildest den Meld und wirfst sofort einen Stein ab (kein Ziehen). Nach deinem Abwurf setzt das Spiel mit dem nächsten Spieler in der Zugreihenfolge nach dir fort, sodass Spieler zwischen dem Abwerfer und dem Rufer übersprungen werden können.

Wenn du einen Kan rufst oder machst, befolge die unten stehende Ersatzstein-Regel für Kans.

Gerufene Gruppen auslegen (Melds)

Wenn du eine gerufene Gruppe auslegst:

- Lege die Gruppe vor dich.
- Der gerufene Stein wird seitlich gelegt, um zu zeigen, welcher Spieler ihn abgeworfen hat:
  — Seitlicher Stein links = kam vom Spieler zu deiner Linken —
  Seitlicher Stein in der Mitte = kam vom Spieler dir gegenüber —
  Seitlicher Stein rechts = kam vom Spieler zu deiner Rechten



Rufpriorität (wenn mehr als ein Spieler ruft)

Wenn mehrere Spieler denselben abgeworfenen Stein rufen, gilt folgende Prioritätsreihenfolge:

1. **Ron** — Sieg durch den Abwurf
2. **Pon/Kan** — einen Drilling oder Vierling bilden
3. **Chi** — eine Folge bilden; nur der nächste Spieler darf Chi rufen

Wenn mehr als ein Spieler Ron rufen kann, erlaubt WRC nur einen Gewinner: den Spieler, der in der Zugreihenfolge am nächsten ist.

Hinweis: Tsumo erfolgt beim eigenen Zug, daher konkurriert es nicht mit Rufen auf den Abwurf eines anderen Spielers. Letzte-Stein-Regel: Sobald keine Steine mehr in der lebenden Mauer vorhanden sind, dürfen Chi, Pon, Kan oder Riichi nicht mehr angesagt werden. Eine Gewinnansage (Ron) auf den letzten Abwurf ist jedoch weiterhin erlaubt.

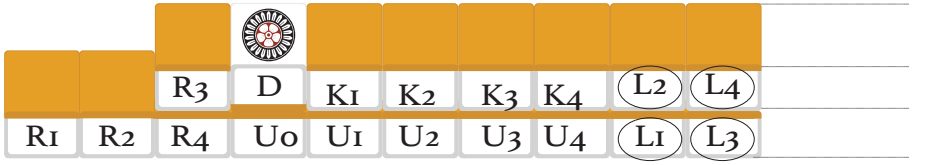
Vierlinge (Kan) und Ersatzsteine

Ein Kan kann auf drei Arten gemacht werden:

- Gerufener Kan: Rufe den Abwurf eines Gegners, wenn du bereits die drei anderen identischen Steine hältst.
- Erweiterter Kan: Füge in deinem Zug den vierten identischen Stein zu einem zuvor gerufenen und ausgelegten Pon hinzu.
- Verdeckter Kan: Sage in deinem Zug alle vier identischen Steine aus deiner eigenen Hand an. Ein verdeckter Kan öffnet eine ansonsten geschlossene Hand nicht — wichtig für die Riichi-Berechtigung.

Nach dem Ansagen eines Kans befolge diese Schritte in der angegebenen Reihenfolge:

1. Ziehe einen Ersatzstein von der toten Mauer.
2. Ein Kan-Dora-Anzeiger wird aufgedeckt (bevor du abwirfst).
3. Wenn der Ersatzstein deine Hand vervollständigt, sage Tsumo an. Andernfalls wirf einen Stein ab, um deinen Zug zu beenden.



D = Anfänglicher Dora-Anzeiger (wird zu Beginn der Runde aufgedeckt)
K1–K4 = Kan-Dora-Anzeiger (nach jedem Kan wird ein weiterer aufgedeckt)
U0–U4 = Ura-Dora-Anzeiger (werden nur bei der Wertung aufgedeckt, wenn der Gewinner Riichi angesagt hat)
R1–R4 = Ersatzsteine (ziehe nach jedem Kan einen Stein von hier)
L1–L4 = Letzte Steine der lebenden Mauer; werden bei jedem Kan Teil der toten Mauer, sodass die tote Mauer stets 14 Steine hat.

6) Riichi & Furiten

Tenpai (bereite Hand)

Eine Hand ist Tenpai, wenn ihr ein Stein fehlt, um zu einer gültigen Gewinnerhand zu werden.

Riichi (Ansage)

Du darfst Riichi ansagen, wenn:
- deine Hand geschlossen ist, und
- du dich in Tenpai befindest.

Übliche Riichi-Prozedur:
1. Sage „Riichi" an.
2. Wirf einen Stein seitlich ab, um den Riichi-Abwurf zu markieren.
3. Bezahle den Riichi-Einsatz, üblicherweise einen 1000-Punkte-Stab, wenn du Punktestäbe verwendest. Riichi-Einlagen verbleiben auf dem Tisch und werden vom nächsten Gewinner eingesammelt (sie bleiben liegen, wenn die Runde unentschieden endet).

Nach der Riichi-Ansage:
- Du darfst deine Hand nicht frei verändern.
- In späteren Zügen wirf den gezogenen Stein ab, sofern er nicht durch Tsumo gewinnt.
- Ein verdeckter Kan nach Riichi ist nur erlaubt, wenn er den in diesem Zug gezogenen Stein verwendet und weder die Struktur deiner Hand noch deine Gewinnsteine (deinen „Wartestein") verändert. Wenn du unsicher bist, überspringe den Kan und wirf den gezogenen Stein normal ab — das ist immer die sichere Wahl.
- Du kannst immer noch durch Ron gewinnen, sofern du nicht Furiten bist.

Furiten (kein Sieg durch Ron möglich)

Furiten bedeutet, dass du in bestimmten Situationen nicht durch Rufen eines Abwurfs (Ron) gewinnen kannst. Während du Furiten bist, kannst du immer noch durch Tsumo gewinnen.

Häufige Furiten-Situationen:
- Wenn ein Stein in deiner eigenen Abwurfreihe deine aktuelle Hand vervollständigen würde, bist du Furiten. Du kannst keinen Ron auf einen Gewinnstein ansagen, solange ein Stein aus deinem aktuellen Wartemuster in deiner eigenen Abwurfreihe vorhanden ist.
- Wenn du einen Gewinnabwurf vor der Riichi-Ansage passierst, bist du vorübergehend Furiten bis zu deinem nächsten Zug.
- Wenn du nach der Riichi-Ansage einen Gewinnabwurf passierst, bleibst du für den Rest der Runde Furiten für Ron.

Anfängertipp: Furiten ist eine der wichtigsten Regeln, die man frühzeitig lernen sollte. Wenn du unsicher bist, frage die Tischrunde zur Bestätigung, bevor du Ron ansagst.

7) Ende einer Runde (Sieg / Unentschieden)

Eine Runde endet, wenn:
- ein Spieler gewinnt (Tsumo oder Ron), oder
- keine Steine mehr in der lebenden Mauer vorhanden sind und niemand beim letzten Abwurf gewinnt (Unentschieden).

WRC-Hinweis: WRC verwendet keine vorzeitigen Unentschieden (besondere Bedingungen für ein vorzeitiges Spielende).

Gewinncheckliste (Anfänger)

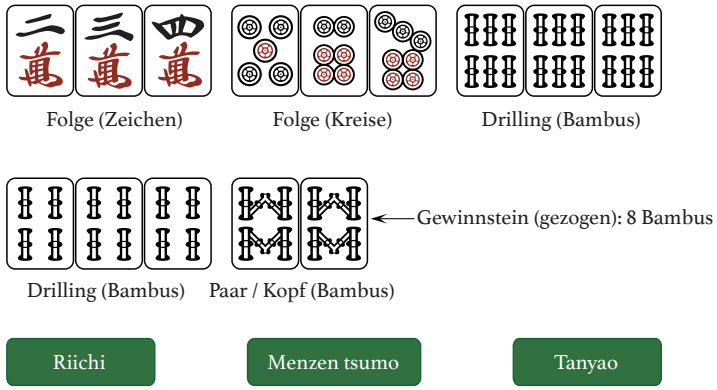
- Deine Hand muss eine gültige Handform haben.
- Du musst mindestens 1 Yaku haben, um zu gewinnen.
- Dora sind Bonus-Han, aber Dora sind kein Yaku.
- Wenn deine Hand geschlossen ist und du Tenpai bist, kannst du Riichi ansagen.

Hinweis: Eine Hand, die nur aus Dora besteht, kann nicht gewinnen — Dora erhöhen deinen Punktestand, zählen aber nicht als Yaku.

Häufige Yaku-Beispiele für Anfänger:

- Riichi: geschlossene Hand, in Tenpai, mit einer Riichi-Ansage.
- Menzen Tsumo: Sieg durch Selbstziehen mit einer geschlossenen Hand.
- Tanyao: Alle Einfachen — keine Terminale (1er oder 9er) oder Ehrensteine in deiner Hand, einschließlich gerufener Melds. Gemäß den WRC-Heimspielregeln ist offenes Tanyao erlaubt: Tanyao bleibt gültig, nachdem Chi oder Pon gerufen wurde.

Beispiel einer Gewinnerhand – Tsumo
14 Steine: 4 Gruppen + 1 Paar, durch Ziehen vervollständigt
Diese Hand ist geschlossen und wurde durch Selbstziehen (Tsumo) nach der Riichi-Ansage gewonnen.



Die Hand enthält keine Terminale oder Ehrensteine und erzielt daher: Riichi + Menzen Tsumo + Tanyao (3 Yaku, vor Dora). Alle Steine sind 2–8, daher gilt Tanyao. Verwende die Wertungstabelle, um die endgültige Zahlung zu berechnen.

- Yakuhai: Ein Drilling oder Vierling aus Drachen-Steinen ergibt 1 Han. Ein Drilling oder Vierling aus Wind-Steinen ergibt 1 Han, wenn dieser deinem Sitzwind oder dem aktuellen Rundenwind entspricht. Wenn derselbe Wind sowohl dein Sitzwind als auch der aktuelle Rundenwind ist, ergibt er für jeden 1 Han — also 2 Han für diese Gruppe.

Yakuhai-Beispiele: Jeder dieser Drillinge ergibt 1 Han, wenn die Bedingungen erfüllt sind —

Drachen-Yakuhai – zählt immer

Sitz-/Rundenwind-Yakuhai – zählt nur, wenn der Wind deinem Sitzwind oder dem aktuellen Rundenwind entspricht

Sieg durch Tsumo

Wenn du deinen Gewinnstein ziehst:

1. Sage „Tsumo."
2. Decke deine Hand auf.
3. Werte die Hand.

Sieg durch Ron

Wenn ein anderer Spieler deinen Gewinnstein abwirft:

1. Sage „Ron."
2. Decke deine Hand auf.
3. In WRC wird, wenn mehrere Spieler denselben Abwurf Ronnen könnten, nur ein Gewinner durch die Zugreihenfolge bestimmt.

Unentschieden (niemand gewinnt)

Wenn die lebende Mauer aufgebraucht ist, zeigen alle Spieler an, ob sie Tenpai — einen Stein vom Sieg entfernt — oder Noten sind. Tenpai-Hände werden offen gezeigt.

Bei der WRC-Wertung werden insgesamt 3.000 Punkte zwischen Tenpai- und Noten-Spielern ausgetauscht:

- 1 Spieler Tenpai: Dieser Spieler erhält 3.000; jeder andere Spieler zahlt 1.000.
- 2 Spieler Tenpai: Jeder erhält 1.500; jeder Noten-Spieler zahlt 1.500.
- 3 Spieler Tenpai: Jeder erhält 1.000; der Noten-Spieler zahlt 3.000.
- 0 oder 4 Spieler Tenpai: Keine Zahlung.

Anfängeroption: Für ein erstes lockeres Spiel kann deine Gruppe vereinbaren, die Runde als Unentschieden zu werten, ohne Tenpai-/Noten-Punkte auszutauschen.

8) Grundlagen der Wertung (Anfängermethode)

Die Riichi-Wertung kann komplex sein. Für eine anfängerfreundliche Vorgehensweise:

Schritt-für-Schritt-Wertung für Anfänger

1. Bestätige, dass die Hand mindestens 1 Yaku hat.
2. Zähle Han aus deinen Yaku und allen Dora-Steinen in deiner Hand.
3. Hat der Gewinner Riichi angesagt, decke die Ura-Dora-Anzeiger auf — die Steine direkt unter jedem aktiven Dora-Anzeiger in der toten Mauer, einschließlich aller Kan-Dora-Anzeiger. Jeder übereinstimmende Ura-Dora-Stein in der Gewinnerhand zählt als zusätzlicher Bonus-Han.
4. Verwende für deine ersten Spiele eine Riichi-Wertungs-App. Wenn

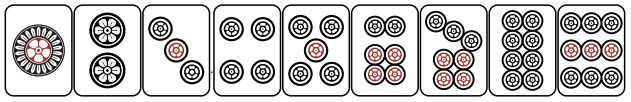
deine Gruppe bereit ist, die WRC-Wertungstabelle zu nutzen, zähle sowohl Han als auch Fu, um die Zahlungen zu ermitteln. Fu ist ein Handkomplexitätswert; eine Wertungs-App berechnet ihn automatisch.

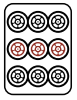
5. Dora sind Bonus-Han, aber Dora sind kein Yaku. Du benötigst weiterhin mindestens 1 Yaku, um zu gewinnen.

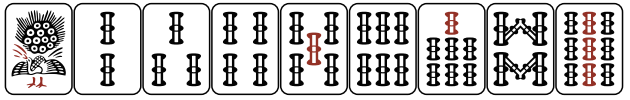
Dora-Grundlagen (nach Anzeiger):

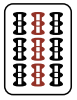
- Farbsteine: nächste Zahl (9 wird zu 1)

Wenn der Dora-Anzeiger ist, dann ist der Dora .



Wenn der Dora-Anzeiger  ist, dann ist der Dora .

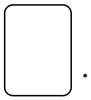


Wenn der Dora-Anzeiger  ist, dann ist der Dora .

- Winde: Ost → Süd → West → Nord → Ost

Wenn der Dora-Anzeiger ist, dann ist der Dora .

- Drachen: Weiß → Grün → Rot → Weiß

Wenn der Dora-Anzeiger ist, dann ist der Dora  .

Nachdem du die Grundzahlung in der Tabelle gefunden hast, addiere Honba (Fortsetzungszähler) und sammle etwaige Riichi-Einlagen ein.

Beispiel: Du gewinnst durch Ron als Nicht-Ost mit 1 Han und 30 Fu. In der Nicht-Ost-Spalte findest du die 30-Fu-Reihe unter 1 Han: Der Abwerfer zahlt 1.000 Punkte. Wenn 2 Honba-Stäbe auf dem Tisch liegen, addiere 2 × 300 = 600, sodass der Abwerfer insgesamt 1.600 zahlt. Sammle alle Riichi-Einlagen vom Tisch ein.

WRC-Wertungstabelle

Für genaue Zahlungen verwende die nachstehende WRC-Wertungstabelle.
Für eine einfachere Wertung verwende eine Riichi-Wertungs-App (suche im App Store nach „Riichi-Rechner").
So wird die Tabelle verwendet: Suche die Zeile, die deinem Fu-Wert entspricht, und die Spalte, die deinem Han-Wert entspricht. Lies die Zahlung für deinen Siegtyp (Tsumo oder Ron) aus diesem Feld ab.

Ost					Nicht-Ost			
4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
2600 Alle 7700	1300 Alle 3900	700 Alle 2000	400 Alle	Tsumo Tsumo 20 Ron Ron	200/ 400	400/ 700 1300	700/ 1300 2600	1300/2600 5200
4000 Alle 12000	2000 Alle 5800	1000 Alle 2900	500 Alle 1500	Tsumo Tsumo 30 Ron Ron	300/ 500 1000	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000
	2600 Alle 7700	1300 Alle 3900	700 Alle 2000	Tsumo Tsumo 40 Ron Ron	400/ 700 1300	700/1300 2600	1300/2600 5200	
	3200 Alle 9600	1600 Alle 4800	800 Alle 2400	Tsumo Tsumo 50 Ron Ron	400/ 800 1600	800/1600 3200	1600/3200 6400	
	4000 Alle 12000	2000 Alle 5800	1000 Alle 2900	Tsumo Tsumo 60 Ron Ron	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000	
		2300 Alle 6800	1200 Alle 3400	Tsumo Tsumo 70 Ron Ron	600/1200 2300	1200/2300 4500		
		2600 Alle 7700	1300 Alle 3900	Tsumo Tsumo 80 Ron Ron	700/1300 2600	1300/2600 5200		
		2900 Alle 8700	1500 Alle 4400	Tsumo Tsumo 90 Ron Ron	800/1500 2900	1500/2900 5800		
		3200 Alle 9600	1600 Alle 4800	Tsumo Tsumo 100 Ron Ron	800/1600 3200	1600/3200 6400		
		3600 Alle 10600		Tsumo Tsumo 110 Ron Ron		1800/3600 7100		

Han	
5	4000 Alle 12000
6 - 7	6000 Alle 18000
8 - 10	8000 Alle 24000
11 - 12	12000 Alle 36000
13 +	16000 Alle 48000

Han	
5	2000/4000 8000
6 - 7	3000/6000 12000
8 - 10	4000/8000 16000
11 - 12	6000/12000 24000
13 +	8000/16000 32000

4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
3200 Alle 9600	1600 Alle 4800	2400		Tsumo Tsumo 25 Ron Ron		1600	800/1600 3200	1600/3200 6400

Ost gewinnt	Legende	Nicht-Ost gewinnt
Alle Abwerfer	Tsumo Tsumo bezahlt von Ron Ron	Andere/Ost Abwerfer

Addiere den Wert der Fortsetzungssteine und der Riichi-Einlagen.

9) Weiter spielen (Geber & Runden)

Geberwechsel (Renchan)

Der Geber (Ost) bleibt Ost, wenn:

- Ost die Runde gewinnt, oder
- die Runde mit einem Unentschieden endet und Ost Tenpai ist.

Andernfalls rotieren die Sitzwinde gegen den Uhrzeigersinn: Der Spieler, der Süd war, wird zum neuen Ost; West wird Süd; Nord wird West; und der vorherige Ost wird Nord.

Honba

Ein Honba-Stab wird in die Tischmitte gelegt, nachdem Ost eine Runde gewonnen hat oder wenn eine Runde unentschieden endet. Jeder Honba-Stab erhöht die Zahlung des Gewinners um 300 Punkte — beim Ron zahlt der Abwerfer, beim Tsumo zahlt jeder Gegner 100 Punkte. Alle Honba-Stäbe werden entfernt, wenn ein Nicht-Ost-Spieler gewinnt.

Runden und Spielende

Eine Runde endet, nachdem alle vier Spieler mindestens einmal als Ost gedient haben und das Geberrecht zu dem Spieler zurückkehren würde, der diese Runde als Geber begonnen hat. Nach dem Ende der Ostrunde wechselt der Rundenwind zu Süd und das Spiel geht weiter. Nach dem Ende der Südrunde ist das Hanchan beendet. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Für lockeres Spiel kann deine Gruppe stattdessen ein Zeitlimit vereinbaren.

Heimspiel-Hinweis: Verwende die Wertungs- und Zahlungsanleitung in dieser Anleitung für lockere Spiele. Turniergruppen sollten die aktuellen WRC-Zahlen vor dem offiziellen Spiel bestätigen, insbesondere Startpunkte, Zählerwerte und Noten-Zahlungen. Verbleibende Riichi-Einlagen: Wenn das Hanchan endet, während noch Riichi-Einlagen auf dem Tisch liegen, werden diese nicht vergeben und keinem Spieler gutgeschrieben.

10) Optionale Hausregeln (Häufige Varianten)

Diese Regeln sind optional und kein Bestandteil der WRC-Standardregeln, sofern sich deine Gruppe nicht darauf einigt.

Optionale Hausregel: Rote Fünfen (Aka-Dora)

Standard (WRC): Keine roten Fünfen (Aka-Dora werden nicht verwendet).

Wenn dein Set rote Fünfen enthält und deine Gruppe den gängigen Online-Stil möchte:

- Behandle jede rote Fünf als normale 5 und als ein Dora.

Wenn du diese Option verwendest, gib sie vor der ersten Runde bekannt.

Optional: Anfänger-„Fehlerregel"

WRC-Turnierstrafen können komplex sein. Für das Heimspiel gilt:

- Wenn ein Fehler nicht sauber behoben werden kann, teile die Runde neu aus und behalte denselben Geber.

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Version 1-49
©2026 Yellow Mountain Imports Inc.