Aprende a jugar al Riichi Mahjong

Reglas WRC (Edición para casa)

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Contenido

1. Introducción
2. Contenido del juego
3. Fichas y conceptos básicos de la mano
4. Inicio de la partida (Preparación y reparto)
5. Desarrollo del juego (Turnos y llamadas)
6. Riichi y Furiten
7. Fin de una mano (Victoria / Empate exhaustivo)
8. Puntuación básica (Método para principiantes)
9. Continuación de la partida (Repartidor y rondas)
10. Reglas opcionales (Variantes comunes)

1) Introducción

El Riichi Mahjong es un juego para 4 jugadores en el que se roban y descartan fichas para construir una mano ganadora. Puedes ganar de dos formas:

- **Tsumo** (victoria con una ficha que robas), o
- **Ron** (victoria con el descarte de otro jugador).

Objetivo

Gana manos formando una mano válida y teniendo al menos 1 yaku (una combinación de puntuación que permite ganar).

Reglamento utilizado en este folleto: Reglas WRC

Este folleto sigue el reglamento del Campeonato Mundial de Riichi (WRC), edición de juego en casa.

Este folleto está diseñado para jugar en casa y proporciona la orientación necesaria para comenzar.

Una partida completa (hanchan) consta de una ronda Este y una ronda Sur. Cada ronda se juega en varias manos mientras el repartidor va rotando. Los jugadores acumulan puntos en todas las manos; el jugador con más puntos al final de la partida gana.

Las reglas del torneo pueden actualizarse con el tiempo, por lo que los jugadores competitivos deben confirmar las reglas WRC vigentes antes de jugar en competición oficial.

Para mantener la coherencia en tus partidas en casa, acuerda estas reglas antes de la primera mano:

Reglas WRC fijas (juego en casa)

- Sin cincos rojos (los aka-dora no se utilizan).
- Se usan dora (incluidos los kan dora; los ura dora se aplican solo si el ganador declaró riichi).
- Sin empates abortivos (las manos terminan solo por victoria o empate exhaustivo).
- Solo un ganador si varios jugadores llaman ron (resuelto por orden de turno).
- El kuikae (intercambio de llamada) está prohibido. Esto incluye dos prohibiciones específicas: (1) no puedes descartar inmediatamente la ficha que acabas de llamar, y (2) si llamas una secuencia (chi), no puedes descartar inmediatamente la ficha del otro extremo de esa secuencia.
- El tanyao abierto está permitido. Esto significa que una mano de solo simples puede seguir siendo válida después de llamar fichas.
- El atozuke está permitido. Esto significa que puedes llamar una ficha aunque todavía no tengas un yaku, siempre que tengas uno cuando ganes.

Consejo para principiantes: Si tu grupo es nuevo, céntrate primero en el orden de turnos, las reglas de llamada y el significado de los «yaku». Los detalles de puntuación pueden venir después.

Cómo funciona una mano: construye el muro, reparte las fichas, Este descarta primero, luego los jugadores se turnan para robar o llamar un descarte. Una mano termina cuando alguien gana por tsumo o ron, o cuando se agota el muro vivo.

2) Contenido del juego

Tu juego puede incluir:

- Fichas de mahjong (juego riichi estándar)
- 2 dados

- Indicador de viento / marcador del repartidor (opcional)
- Palos de puntuación o accesorios de puntuación (varía según el juego). Bajo las reglas WRC, cada jugador empieza con 30.000 puntos. Consulta la sección 8 para la puntuación.

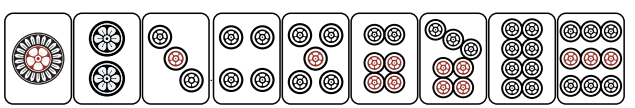
Si tu juego incluye cincos rojos:
- Por defecto (WRC): trata los cincos rojos como 5 normales, sin valor de bonificación.
- Una regla opcional se describe en la sección 10.

3) Fichas y conceptos básicos de la mano

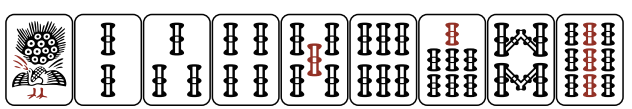
Grupos de fichas

Palos (1–9):
- Caracteres (Man / 万)

- Círculos (Pin / 筒)



- Bambú (Sou / 索)

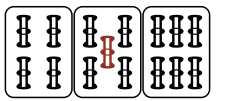


Honores:
- Vientos: Este, Sur, Oeste, Norte

- Dragones: Blanco, Verde, Rojo

Combinaciones (grupos)

- **Secuencia (Chi):** 3 fichas consecutivas del mismo palo (ej.: 4–5–6 Bambú)



- **Triplete (Pon):** 3 fichas idénticas (ej.: tres Dragones Rojos)

- **Cuadruplete (Kan):** 4 fichas idénticas

Formas de mano válidas (las más comunes)

La mayoría de las manos ganadoras utilizan la forma estándar: 4 grupos + 1 par. Los grupos pueden ser cualquier combinación de secuencias (chi) o tripletes (pon). El par único se llama la «cabeza» (jantai).

Algunas manos ganadoras especiales utilizan una forma diferente, como:
- Siete pares
- Trece huérfanos (raro, avanzado)

Manos cerradas y abiertas
- Una mano cerrada es aquella que construyes sin llamar el descarte de otro jugador. (Declarar riichi no abre tu mano.)
- Una mano abierta tiene uno o más grupos llamados expuestos delante de ti.

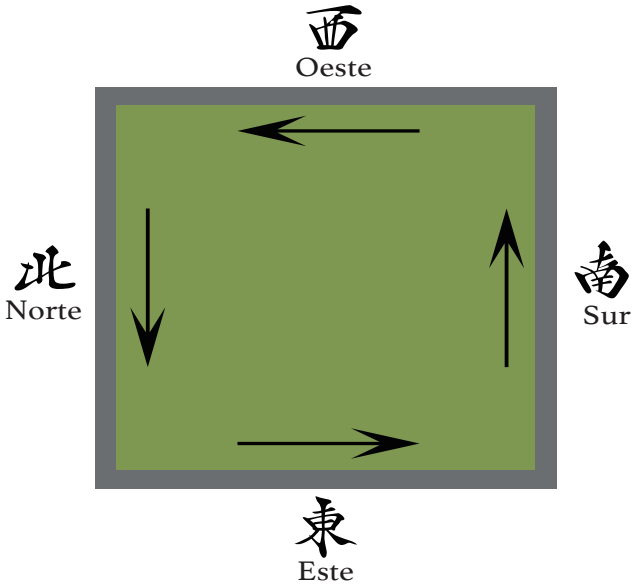
  Muchos yaku requieren una mano cerrada, y el riichi también requiere una mano cerrada.

4) Inicio de la partida (Preparación y reparto)

Paso 1 — Elegir asientos / asignar vientos

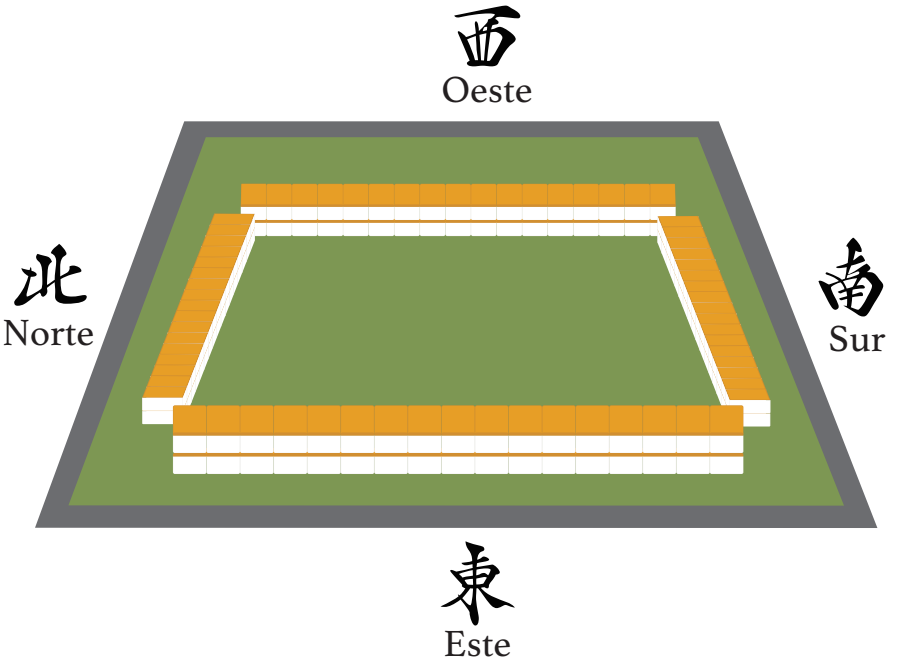
Asigna a cada jugador un asiento: Este (repartidor), Sur, Oeste, Norte. Tu asiento determina tu «viento de asiento» para la mano (Este, Sur, Oeste, Norte).

Método sencillo para casa: cada jugador lanza los dados; el resultado más alto es Este. Asigna los asientos restantes en orden de turno: el jugador a la derecha de Este es Sur, el que está enfrente es Oeste, y el que está a la izquierda de Este es Norte. (Los turnos van en sentido antihorario: Este ➞ Sur ➞ Oeste ➞ Norte.)



Paso 2 — Construir el muro

1. Mezcla las fichas boca abajo.
2. Cada jugador construye una sección del muro de 17 pilas de largo y 2 fichas de alto.
3. Empuja las cuatro secciones para formar un cuadrado.

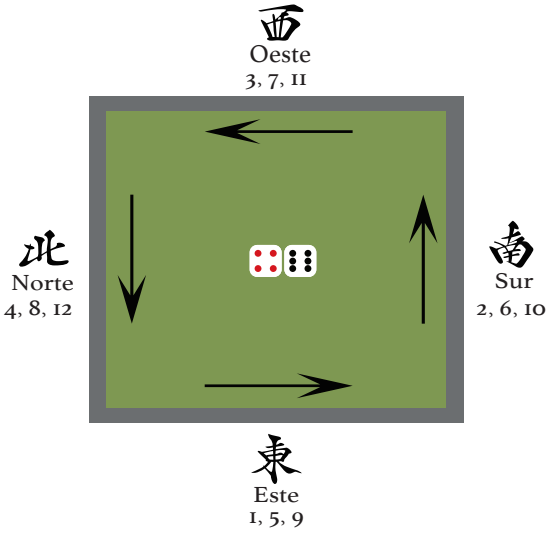


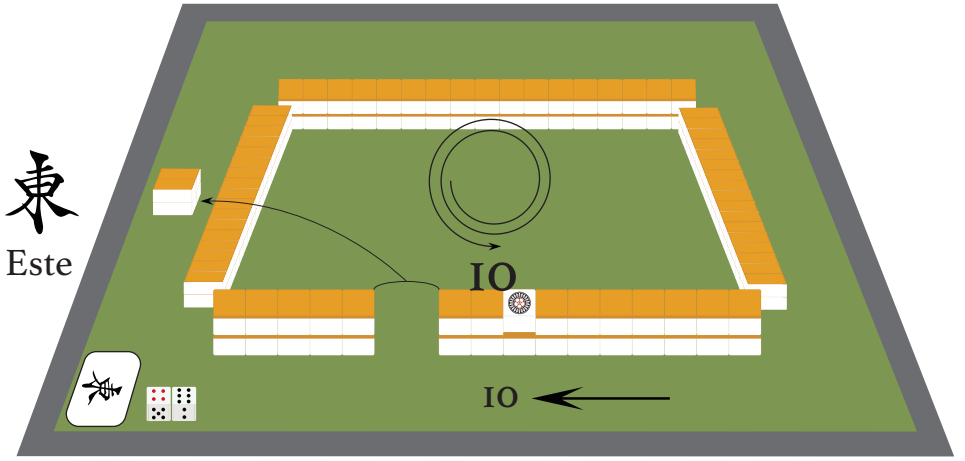
Paso 3 — Romper el muro (dados)

Este lanza ambos dados:

1. Cuenta en sentido antihorario desde Este para elegir qué muro se rompe.
2. Luego cuenta en sentido horario desde el extremo derecho de esa sección del muro para encontrar el punto de ruptura.

Ejemplo: Este saca un 10. ① Selecciona el muro — cuenta en sentido antihorario desde Este: Este=1, Sur=2, Oeste=3, Norte=4, Este=5, Sur=6, Oeste=7, Norte=8, Este=9, Sur=10. ➞ Rompe el muro Sur. ② Encuentra el punto de ruptura — partiendo del extremo derecho del muro Sur, cuenta 10 pilas en sentido horario. La ruptura cae entre las pilas 10 y 11.





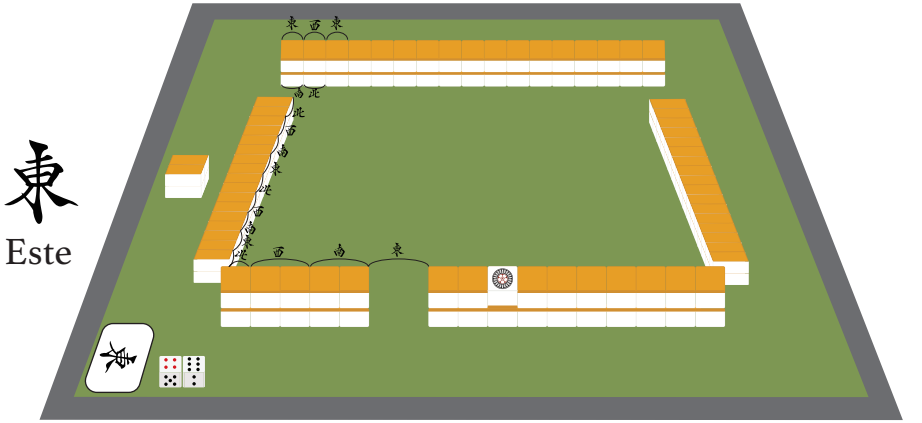
Paso 4 — Repartir fichas

Las fichas se roban del muro vivo en sentido horario empezando por la ruptura. Esto significa que Este roba primero de la pila inmediatamente a la izquierda de la ruptura, y el robo continúa en sentido horario alrededor del muro desde ahí.

Patrón de reparto (apto para principiantes):

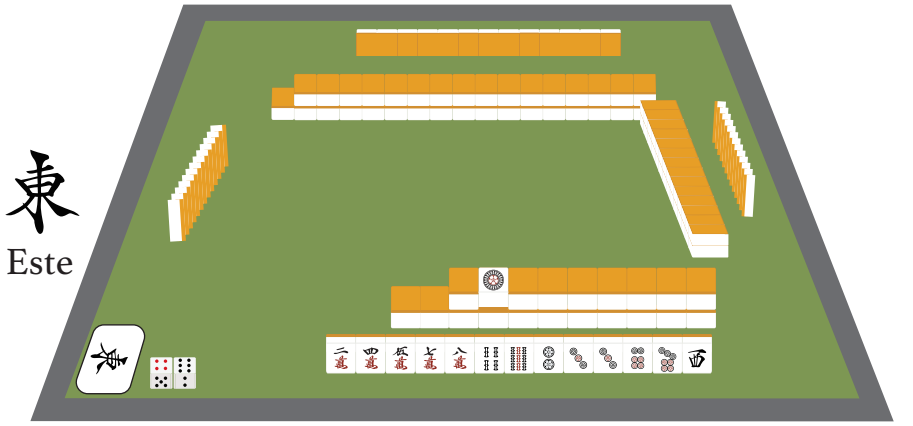
1. Empezando por Este, cada jugador toma 4 fichas (dos pilas) a la vez, en orden de turno.
2. Repite esto durante 3 rondas (cada jugador tiene ahora 12 fichas).

3. Luego Este toma 2 fichas, y cada uno de los demás jugadores toma 1 ficha.
4. Este empieza con 14 fichas; los demás empiezan con 13 fichas.



Paso 5 — Preparar el muro muerto + revelar el indicador de dora

1. El muro muerto son 14 fichas (7 pilas) a la derecha de la ruptura.
2. Revela el indicador de dora inicial: voltea boca arriba la ficha superior de la 3.a pila contando desde el extremo derecho (el extremo lejano) del muro muerto. Para verificar: es la 5.a ficha por la derecha contando fichas individuales a lo largo de la fila superior. Esta ficha indica cuál es el dora — el dora real es la siguiente ficha en la secuencia, no el indicador en sí. Consulta la sección 8 para ver cómo funcionan las secuencias de dora.
3. Deja el resto del muro muerto boca abajo hasta que un kan u otra regla exija revelar otra ficha.



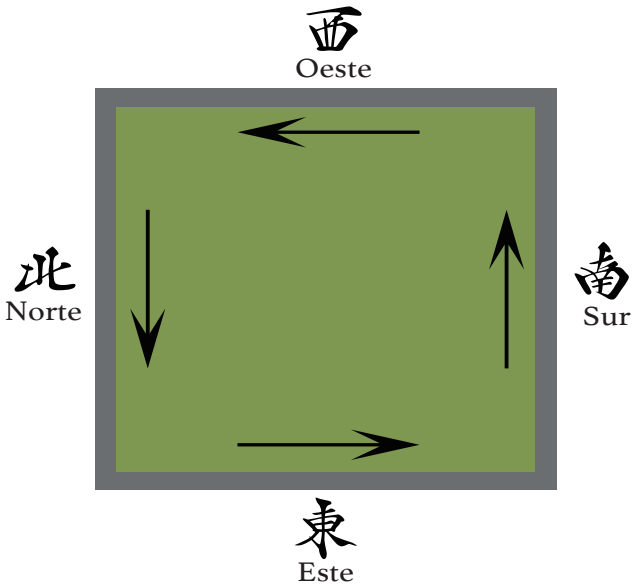
Paso 6 — Iniciar la mano

Este comienza el primer turno, pero no roba (Este ya tiene 14 fichas). Este empieza descartando una ficha.

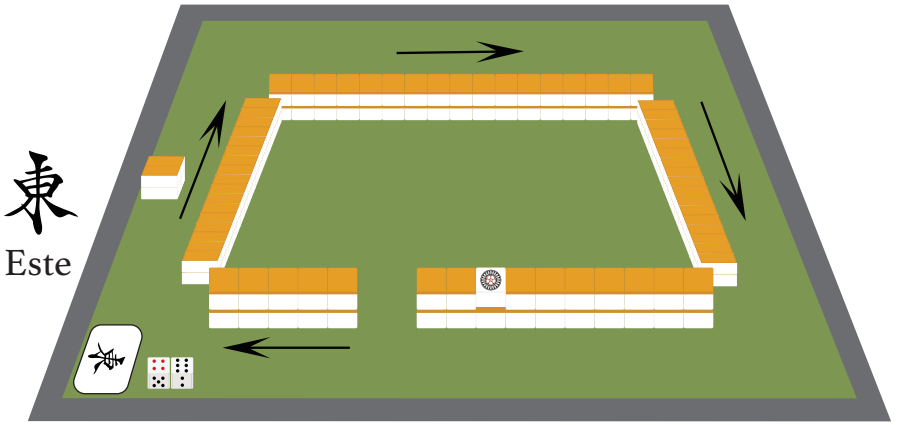
5) Desarrollo del juego (Turnos y llamadas)

Orden de turnos y dirección de robo (importante)

- **Orden de turnos:** antihorario (Este → Sur → Oeste → Norte)



- **Dirección de robo:** en sentido horario desde el muro vivo



Qué ocurre en tu turno

1. Roba la siguiente ficha del muro (a menos que llames un descarte). Mantén la ficha robada separada — sostén la aparte de tus fichas de mano o déjala frente a ti — hasta que decidas qué descartar. Esto indica a los demás jugadores que todavía estás decidiendo, para que sepan que deben esperar.
2. Acciones opcionales (cuando estén permitidas):
   - declarar kan
   - declarar riichi
   - declarar tsumo (victoria)
3. Si no ganas: descarta una ficha boca arriba en tu fila de descartes. Coloca los descartes en filas ordenadas (normalmente 6 por fila) para que todos puedan seguir qué se ha descartado y cuándo.

Recuento de fichas (verificación rápida):

- Normalmente tendrás 14 fichas en tu turno y 13 fichas cuando no sea tu turno.

Llamar fichas (Chi / Pon / Kan / Ron)

- Solo puedes llamar la ficha descartada más recientemente.
- No puedes llamar tu propio descarte.
- El siguiente jugador en el orden de turnos — el jugador a la derecha del que descarta, ya que los turnos van en sentido antihorario — puede llamar chi, pon, kan o ron.
- Cualquier otro jugador puede llamar pon, kan o ron, pero no chi.

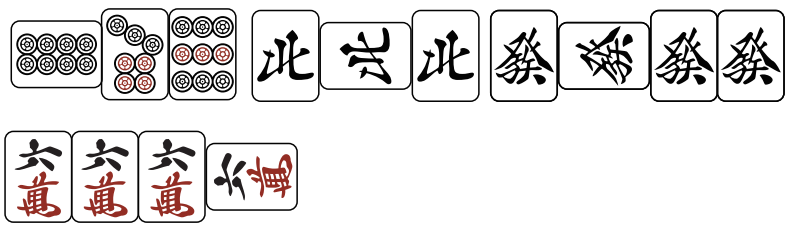
Después de llamar un descarte para chi o pon, tomas la ficha descartada, formas el meld y descartas una ficha de inmediato (sin robar). Tras tu descarte, el juego continúa con el siguiente jugador en el orden de turnos después de ti, por lo que se pueden saltar jugadores entre el que descarta y el que llama.

Si llamas o realizas un kan, sigue la regla de ficha de reemplazo del kan que se indica a continuación.

Mostrar grupos llamados (melds)

Cuando muestras un grupo llamado:

- Coloca el grupo frente a ti.
- La ficha llamada se coloca de lado para indicar qué jugador la descartó:
  — Ficha de lado a la izquierda = viene del jugador a tu izquierda —
  Ficha de lado en el centro = viene del jugador frente a ti —
  Ficha de lado a la derecha = viene del jugador a tu derecha



Prioridad de llamadas (cuando más de un jugador llama)

Cuando varios jugadores llaman la misma ficha descartada, usa este orden de prioridad:

1. **Ron** — victoria con el descarte
2. **Pon/Kan** — formar un triplete o cuadruplete
3. **Chi** — formar una secuencia; solo el siguiente jugador puede hacer chi

Si más de un jugador puede llamar ron, el WRC solo permite un ganador: el jugador más cercano en el orden de turnos.

Nota: El tsumo ocurre en tu propio robo, por lo que no compite con las llamadas sobre el descarte de otro jugador.

Regla de la última ficha: Cuando el muro vivo está vacío, no se pueden declarar chi, pon, kan ni riichi. El ron sí puede declararse sobre el último descarte.

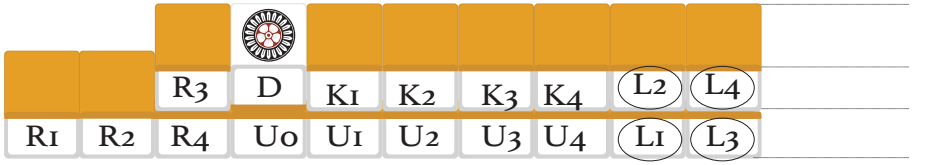
Cuadrupletes (Kan) y fichas de reemplazo

Hay tres tipos de kan:

- Kan llamado: llamas el descarte de un oponente con tres fichas idénticas en la mano.
- Kan promovido: añades la cuarta ficha a un pon previamente llamado.
- Kan cerrado: declaras las cuatro fichas desde tu propia mano. El kan cerrado no abre una mano cerrada.

Cuando realizas un kan, sigue estos pasos en orden:

1. Roba una ficha de reemplazo del muro muerto.
2. Se revela un indicador de kan dora antes de descartar.
3. Si la ficha de reemplazo completa tu mano, puedes declarar tsumo. De lo contrario, descarta una ficha para terminar tu turno.



D = Indicador de dora inicial (volteado al comienzo de la mano)
K1–K4 = Indicadores de kan dora (se voltea un nuevo indicador después de cada kan)
U0–U4 = Indicadores de ura dora (volteados al puntuar, solo si el ganador declaró riichi)
R1–R4 = Fichas de reemplazo (roba una desde aquí después de cada kan)
L1–L4 = Últimas fichas del muro vivo; pasan a formar parte del muro muerto con cada kan realizado, manteniendo el muro muerto en 14 fichas

6) Riichi y Furiten

Tenpai (mano lista)

Una mano está en tenpai cuando le falta solo una ficha para convertirse en una mano ganadora válida.

Riichi (declaración)

Puedes declarar riichi cuando:

- tu mano está cerrada, y
- estás en tenpai.

Procedimiento habitual del riichi:

1. Declara «Riichi».
2. Descarta una ficha de lado para marcar el descarte de riichi.
3. Paga la apuesta de riichi, normalmente un palo de 1.000 puntos si usas palos de puntuación. Los depósitos de riichi permanecen en la mesa y los recoge el siguiente jugador ganador (se quedan si la mano termina en empate).

Tras declarar riichi:

- No puedes cambiar tu mano libremente.
- En turnos posteriores, descarta la ficha que robes a menos que gane por tsumo.
- Un kan cerrado después del riichi solo está permitido si usas la ficha que acabas de robar en ese turno y no cambia tus fichas ganadoras (tu «espera»). Si no estás seguro de si cambia tu espera, omite el kan y descarta la ficha robada normalmente: es siempre la opción segura.
- Todavía puedes ganar por ron, a menos que estés en furiten.

Furiten (no se puede ganar por ron)

El furiten significa que no puedes ganar llamando un descarte (ron) en ciertas situaciones. En estado de furiten, todavía puedes ganar por tsumo.

Situaciones comunes de furiten:

- Si alguna ficha de tu espera actual aparece en tu propia fila de descartes, estás en furiten. No puedes ron sobre ninguna ficha ganadora mientras alguna ficha de tu espera actual siga en tu propia fila de descartes.
- Si dejas pasar un descarte ganador antes de declarar riichi, estás temporalmente en furiten hasta tu próximo robo.
- Si dejas pasar un descarte ganador después de declarar riichi, permaneces en furiten para ron el resto de la mano.

Consejo para principiantes: El furiten es una de las reglas más importantes que aprender pronto. Si no estás seguro, pide confirmación a la mesa antes de llamar ron.

7) Fin de una mano (Victoria / Empate exhaustivo)

Una mano termina cuando:

- un jugador gana (tsumo o ron), o
- no quedan fichas en el muro vivo y nadie gana con el último descarte (empate exhaustivo).

Nota WRC: El WRC no utiliza empates abortivos (condiciones especiales de finalización anticipada).

Lista de verificación para ganar (principiantes)

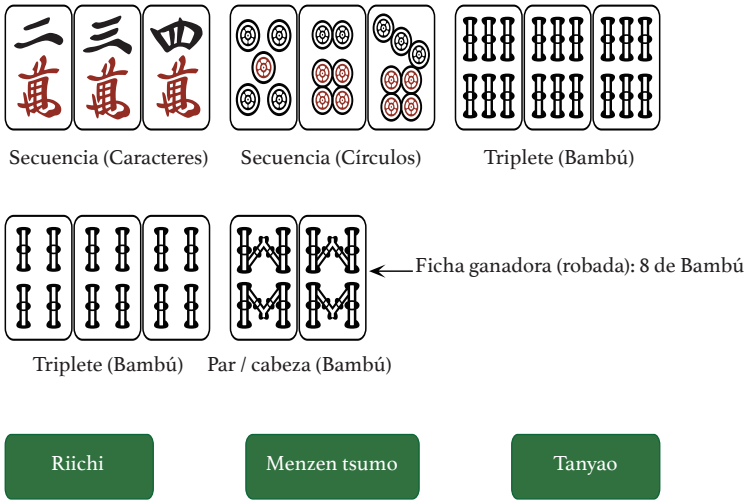
- Tu mano debe tener una forma de mano válida.
- Debes tener al menos 1 yaku para ganar.
- Los dora son han de bonificación, pero los dora no son yaku.
- Si tu mano está cerrada y estás en tenpai, puedes declarar riichi.

Nota: Una mano compuesta solo de dora no puede ganar — los dora aumentan tu puntuación pero no cuentan como yaku.

Ejemplos de yaku comunes para principiantes:

- Riichi: mano cerrada, en tenpai, con declaración de riichi.
- Menzen Tsumo: victoria por auto-robo con mano cerrada.
- Tanyao: todos simples — sin terminales (1 o 9) ni fichas de honor en tu mano, incluidos los melds llamados. Según las reglas WRC para jugar en casa, el tanyao abierto está permitido: el tanyao sigue siendo válido después de llamar chi o pon.

Ejemplo de mano ganadora - tsumo
14 fichas: 4 grupos + 1 par, robada para completar la mano



Esta mano está cerrada, se ganó por auto-robo después de declarar riichi y no contiene terminales ni fichas de honor — por lo que puntúa riichi + menzen tsumo + tanyao (3 yaku, antes de dora). Todas las fichas están entre 2 y 8, por lo que se aplica tanyao. Utiliza la tabla de puntuación para calcular el pago final.

- Yakuhai: un triplete o cuadruplete de fichas dragon siempre puntúa 1 han. Un triplete o cuadruplete de fichas de viento puntúa 1 han si el viento coincide con tu viento de asiento o el viento de ronda actual. Si el mismo viento es a la vez tu viento de asiento y el viento de ronda, ese grupo puntúa 2 han en total.

  Ejemplos de yakuhai: cualquiera de estos tripletes por sí solo puntúa 1 han —

Yakuhai dragon — puntúa siempre

Yakuhai de viento de asiento/ronda — solo cuenta si el viento coincide con tu viento de asiento o el viento de ronda actual

Victoria por Tsumo

Si robas tu ficha ganadora:

1. Di «Tsumo».
2. Revela tu mano.
3. Calcula la puntuación.

Victoria por Ron

Si otro jugador descarta tu ficha ganadora:

1. Di «Ron».
2. Revela tu mano.
3. En WRC, si varios jugadores pudieran ronear el mismo descarte, solo se elige un ganador por orden de turno.

Empate exhaustivo (nadie gana)

(Para una primera partida informal, muchos grupos simplemente anotan «empate» y continúan.)

Cuando se agota el muro vivo:

- Los jugadores comprueban si están en tenpai o noten (no en tenpai). En el estilo WRC, las manos tenpai se muestran boca arriba en un empate exhaustivo.

Los pagos de noten/tenpai en el WRC suman un total de 3.000 puntos:

- 1 jugador en tenpai: recibe 3.000; los otros tres pagan 1.000 cada uno.
- 2 jugadores en tenpai: cada uno recibe 1.500; cada jugador noten paga 1.500.
- 3 jugadores en tenpai: cada uno recibe 1.000; el jugador noten paga 3.000.
- 0 o 4 jugadores en tenpai: no hay pago.

Opción para principiantes: Si tu grupo es nuevo, simplemente anota «empate» y continúa sin aplicar estos pagos.

8) Puntuación básica (Método para principiantes)

La puntuación del riichi puede ser detallada. Para un enfoque apto para principiantes:

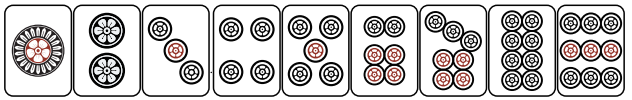
Puntuación paso a paso para principiantes

1. Confirma que la mano tiene al menos 1 yaku.
2. Cuenta los han: yaku + dora (incluidos los indicadores de kan dora ya visibles en el muro muerto).
3. Si el ganador declaró riichi, voltea los indicadores de ura dora y suma esos han también.
4. Para tus primeras partidas, usa una aplicación de puntuación de riichi. Si tu grupo está listo para usar la tabla de puntuación WRC, cuenta tanto los han como los fu para encontrar los pagos. El fu es un valor de complejidad de la mano; una aplicación de puntuación lo calcula automáticamente.
5. Los dora son han de bonificación, pero los dora no son yaku. Sigue necesitando al menos 1 yaku para ganar.

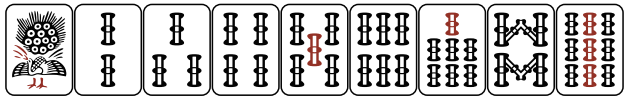
Conceptos básicos del dora (por indicador):

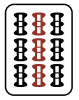
- Fichas de palo: número siguiente (el 9 pasa al 1)

Si el indicador de dora es , entonces el dora es .



Si el indicador de dora es , entonces el dora es .

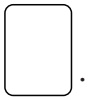


Si el indicador de dora es  , entonces el dora es .

- Vientos: Este → Sur → Oeste → Norte → Este

Si el indicador de dora es , entonces el dora es .

- Dragones: Blanco → Verde → Rojo → Blanco

Si el indicador de dora es , entonces el dora es  .

Tras encontrar el pago base en la tabla, agrega los honba (contadores de continuación) y recoge los depósitos de riichi que haya.

Ejemplo: Ganas por ron como No-Este con 1 han y 30 fu. En la columna No-Este, busca la fila de 30 fu bajo 1 Han: el descartador paga 1.000 puntos. Si hay 2 palos honba en la mesa, suma 2 × 300 = 600, por lo que el descartador paga 1.600 en total. Recoge los depósitos de riichi de la mesa.

Tabla de puntuación WRC

Para pagos exactos, usa la tabla de puntuación WRC a continuación.
Para la puntuación más sencilla, usa una aplicación de puntuación de riichi (busca «calculadora riichi» en tu tienda de aplicaciones).
Para usar la tabla: busca la fila que corresponda a tu valor de fu y la columna que corresponda a tu conteo de han. Lee el pago para tu tipo de victoria (tsumo o ron) en esa celda.

Este					No-Este			
4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
2600 Todos 7700	1300 Todos 3900	700 Todos 2000	400 Todos	Tsumo Tsumo 20 Ron Ron	200/ 400	400/ 700 1300	700/ 1300 2600	1300/2600 5200
4000 Todos 12000	2000 Todos 5800	1000 Todos 2900	500 Todos 1500	Tsumo Tsumo 30 Ron Ron	300/ 500 1000	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000
	2600 Todos 7700	1300 Todos 3900	700 Todos 2000	Tsumo Tsumo 40 Ron Ron	400/ 700 1300	700/1300 2600	1300/2600 5200	
	3200 Todos 9600	1600 Todos 4800	800 Todos 2400	Tsumo Tsumo 50 Ron Ron	400/ 800 1600	800/1600 3200	1600/3200 6400	
	4000 Todos 12000	2000 Todos 5800	1000 Todos 2900	Tsumo Tsumo 60 Ron Ron	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000	
		2300 Todos 6800	1200 Todos 3400	Tsumo Tsumo 70 Ron Ron	600/1200 2300	1200/2300 4500		
		2600 Todos 7700	1300 Todos 3900	Tsumo Tsumo 80 Ron Ron	700/1300 2600	1300/2600 5200		
		2900 Todos 8700	1500 Todos 4400	Tsumo Tsumo 90 Ron Ron	800/1500 2900	1500/2900 5800		
		3200 Todos 9600	1600 Todos 4800	Tsumo Tsumo 100 Ron Ron	800/1600 3200	1600/3200 6400		
		3600 Todos 10600		Tsumo Tsumo 110 Ron Ron		1800/3600 7100		

Han	Este	No-Este
5	4000 Todos 12000	2000/4000 8000
6 - 7	6000 Todos 18000	3000/6000 12000
8 - 10	8000 Todos 24000	4000/8000 16000
11 - 12	12000 Todos 36000	6000/12000 24000
13 +	16000 Todos 48000	8000/16000 32000

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

Este gana	Leyenda	No-Este gana
Todos	Tsumo pagado por	Otros/Este
Descartador	Ron pagado por	Descartador

Suma el valor de los contadores de continuación y los depósitos de riichi.

9) Continuación de la partida (Repartidor y rondas)

Continuación del repartidor (Renchan)

El repartidor (Este) permanece como Este si:

- Este gana la mano, o
- la mano termina en empate exhaustivo y Este está en tenpai.

En caso contrario, los vientos de asiento rotan en sentido antihorario: el jugador que era Sur se convierte en el nuevo Este; Oeste se convierte en Sur; Norte se convierte en Oeste; y el anterior Este se convierte en Norte.

Honba

Se coloca un palo honba en el centro de la mesa después de que Este gane una mano, o cuando una mano termina en empate exhaustivo. Cada palo honba añade 300 puntos al pago del ganador — pagados por el descartador en el ron, o 100 puntos por adversario en el tsumo. Todos los palos honba se retiran cuando gana un jugador No-Este.

Rondas y fin de partida

La estructura habitual es jugar un hanchan (ronda Este + ronda Sur). En cada ronda, cada jugador actúa como repartidor al menos una vez; la ronda termina cuando todos han sido repartidores. Al final de las dos rondas, gana el jugador con más puntos. Para juego en casa, tu grupo puede acordar un límite de tiempo en su lugar.

Nota para juego en casa: Usa la orientación de puntuación y pagos de este folleto para partidas informales. Los grupos de torneo deben confirmar los datos WRC actuales antes del juego oficial, especialmente los puntos de inicio, los valores de contador y los pagos noten.

Los depósitos de riichi no reclamados al final de la partida permanecen en la mesa y no se adjudican a ningún jugador.

10) Reglas opcionales (Variantes comunes)

Estas reglas son opcionales y no forman parte de las reglas WRC por defecto, a menos que tu grupo lo acuerde.

Regla opcional: Cincos rojos (Aka Dora)

Por defecto (WRC): Sin cincos rojos (los aka-dora no se utilizan).

Si tu juego incluye cincos rojos y tu grupo quiere el estilo en línea común:

- Trata cada cinco rojo como un 5 normal y como un dora.

Si utilizas esta opción, anúncialo antes de la primera mano.

Opcional: Regla de errores para principiantes

Las penalizaciones de torneo WRC pueden ser complejas. Para jugar en casa:

- Si un error no puede corregirse limpiamente, vuelve a repartir la mano y conserva el mismo repartidor.

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Version 1-49
©2026 Yellow Mountain Imports Inc.