Impara a giocare al Riichi Mahjong

Regole WRC (Edizione per il gioco in casa)

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Sommario

1. Introduzione
2. Contenuto della scatola
3. Tessere e basi della mano
4. Inizio della partita (Preparazione e distribuzione)
5. Svolgimento del gioco (Turni e chiamate)
6. Riichi e Furiten
7. Fine di una mano (Vittoria / Pareggio esaustivo)
8. Punteggio di base (Metodo per principianti)
9. Continuazione della partita (Mazziere e round)
10. Regole della casa opzionali (Varianti comuni)

1) Introduzione

Il Riichi Mahjong è un gioco per 4 giocatori in cui si pescano e si scartano tessere per costruire una mano vincente. Puoi vincere in due modi:

- **Tsumo** (vittoria con una tessera che peschi), oppure
- **Ron** (vittoria con lo scarto di un altro giocatore).

Obiettivo

Vinci le mani formando una mano valida con almeno 1 yaku (una combinazione di punteggio che permette di vincere).

Regolamento utilizzato in questo libretto: Regole WRC

Questo libretto segue il regolamento del Campionato Mondiale di Riichi (WRC), edizione per il gioco in casa.

Questo libretto è progettato per il gioco in casa e fornisce le indicazioni necessarie per cominciare.

Una partita completa (hanchan) comprende un round Est e un round Sud. Ogni round si svolge in più mani mentre il mazziere ruota. I punti si accumulano in tutte le mani; vince il giocatore con più punti.

Le regole del torneo possono aggiornarsi nel tempo, quindi i giocatori competitivi devono verificare le regole WRC aggiornate prima di qualsiasi competizione ufficiale.

Per mantenere la coerenza nelle partite casalinghe, concordate queste regole prima della prima mano:

Regole WRC fisse (gioco in casa)

- Nessun cinque rosso (gli aka-dora non vengono utilizzati).
- I dora vengono utilizzati (compresi i kan dora; gli ura dora si applicano solo se il vincitore ha dichiarato riichi).
- Nessun pareggio abortivo (le mani terminano solo per vittoria o pareggio esaustivo).
- Un solo vincitore se più giocatori chiamano ron (risolto in base all'ordine dei turni).
- Il kuikae (scambio di chiamata) è vietato. Questo include due divieti specifici: (1) non puoi scartare immediatamente la tessera che hai appena chiamato, e (2) se chiami una sequenza (chi), non puoi scartare immediatamente la tessera dell'altro estremo di quella sequenza.
- Il tanyao aperto è consentito. Ciò significa che una mano di soli semplici può essere ancora valida dopo aver chiamato tessere.
- L'atozuke è consentito. Ciò significa che puoi chiamare una tessera anche se non hai ancora uno yaku, purché tu ne abbia uno quando vinci.

Consiglio per principianti: Se il tuo gruppo è nuovo, concentrati prima sull'ordine dei turni, sulle regole delle chiamate e sul significato di «yaku». I dettagli del punteggio possono venire dopo.

Come funziona una mano: costruisci il muro, distribuisci le tessere, Est scarta per primo, poi i giocatori si alternano nel pescare o nel chiamare uno scarto. Una mano termina quando qualcuno vince per tsumo o ron, oppure quando il muro vivo si esaurisce.

2) Contenuto della scatola

Il tuo set può includere:

- Tessere da mahjong (set riichi standard)
- 2 dadi
- Indicatore del vento / segnaposto del mazziere (opzionale)
- Bastoncini segnapunti o accessori per il punteggio (varia in base al

set). Se il tuo set include bastoncini segnapunti, secondo le regole WRC, ogni giocatore inizia con 30.000 punti. Vedi la sezione 8 per il punteggio.

Se il tuo set include cinque rossi:

- Predefinito (WRC): tratta i cinque rossi come normali 5, senza valore bonus.
- Una regola opzionale è descritta nella sezione 10.

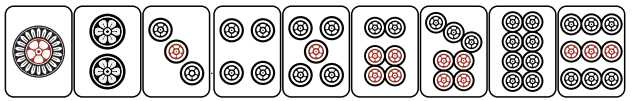
3) Tessere e basi della mano

Gruppi di tessere

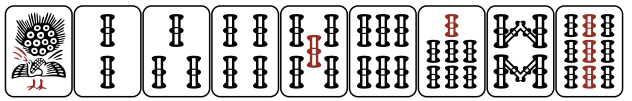
Semi (1–9):

- Caratteri (Man / 万)

- Cerchi (Pin / 筒)



- Bambù (Sou / 索)



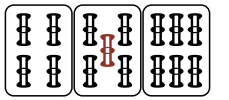
Onori:

- Venti: Est, Sud, Ovest, Nord

- Draghi: Bianco, Verde, Rosso

Combinazioni (gruppi)

- **Sequenza (Chi):** 3 tessere consecutive dello stesso seme (es.: 4–5–6 Bambù)



- **Terzina (Pon):** 3 tessere identiche (es.: tre Draghi Rossi)

- **Quadrupla (Kan):** 4 tessere identiche

Forme di mano valide (le più comuni)

La maggior parte delle mani vincenti usa la forma standard: 4 gruppi + 1 coppia. I gruppi possono essere qualsiasi combinazione di sequenze (chi) o terzine (pon). La coppia unica si chiama «testa» (jantai).

Alcune mani vincenti speciali usano una forma diversa, ad esempio:

- Sette coppie
- Tredici orfani (raro, avanzato)

Mani chiuse e mani aperte

- Una mano chiusa è quella che costruisci senza chiamare lo scarto di un altro giocatore. (Dichiarare riichi non apre la tua mano.)
- Una mano aperta ha uno o più gruppi chiamati esposti davanti a te.

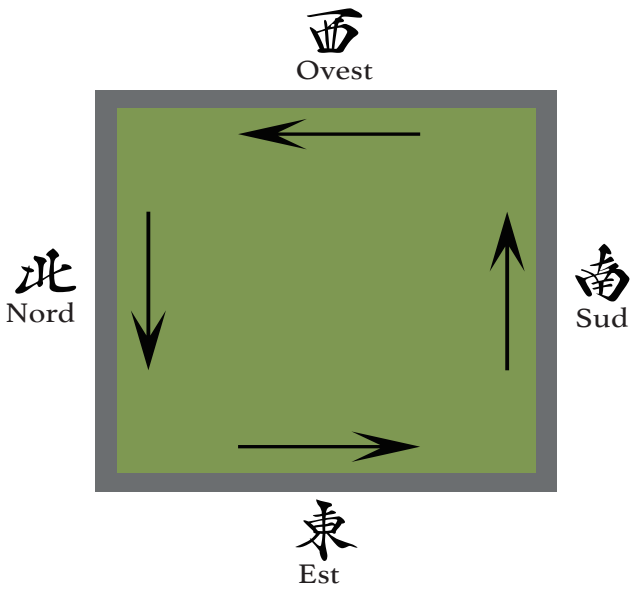
  Molti yaku richiedono una mano chiusa, e il riichi richiede anch'esso una mano chiusa.

4) Inizio della partita (Preparazione e distribuzione)

Passo 1 — Scegliere i posti / assegnare i venti

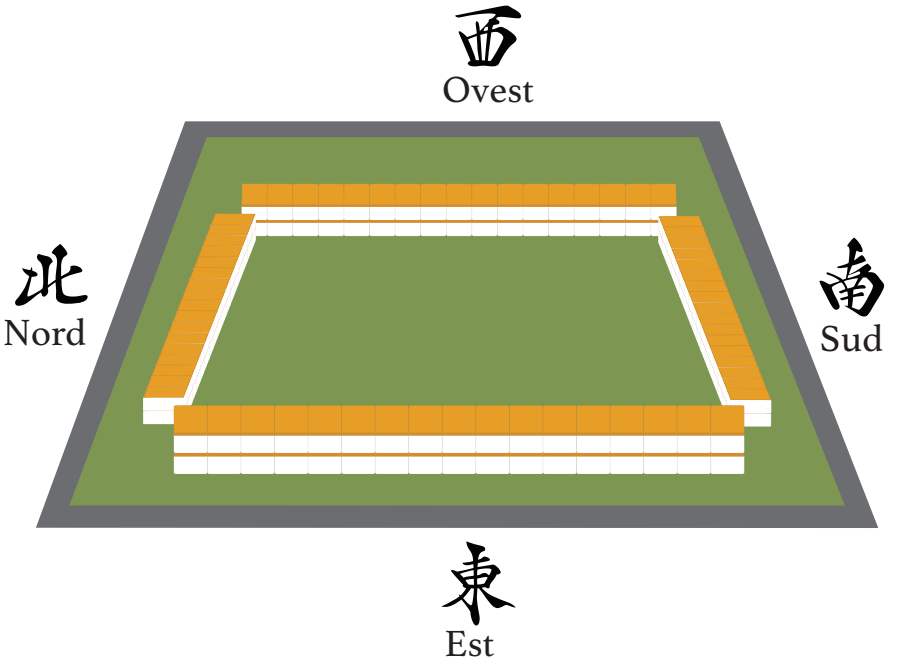
Assegna a ogni giocatore un posto: Est (mazziere), Sud, Ovest, Nord. Il tuo posto determina il tuo «vento di posto» per la mano (Est, Sud, Ovest, Nord).

Metodo semplice per casa: ogni giocatore lancia i dadi; il risultato più alto diventa Est. Assegna i posti rimanenti in ordine di turno: il giocatore alla destra di Est è Sud, quello di fronte è Ovest, e quello alla sinistra di Est è Nord. (I turni si svolgono in senso antiorario: Est → Sud → Ovest → Nord.)



Passo 2 — Costruire il muro

1. Mescola le tessere a faccia in giù.
2. Ogni giocatore costruisce una sezione del muro lunga 17 pile e alta 2 tessere.
3. Spingi le quattro sezioni per formare un quadrato.

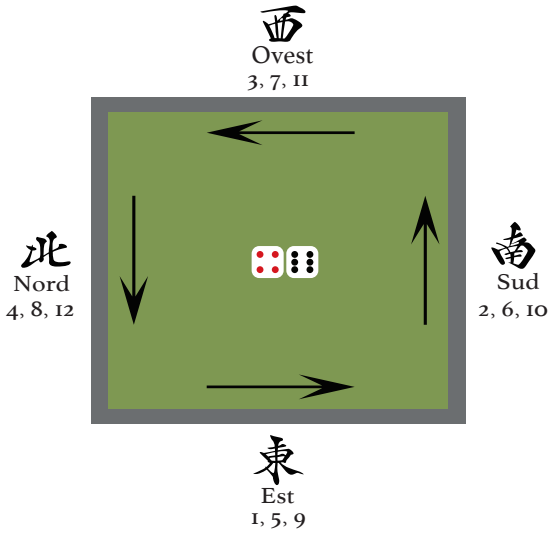


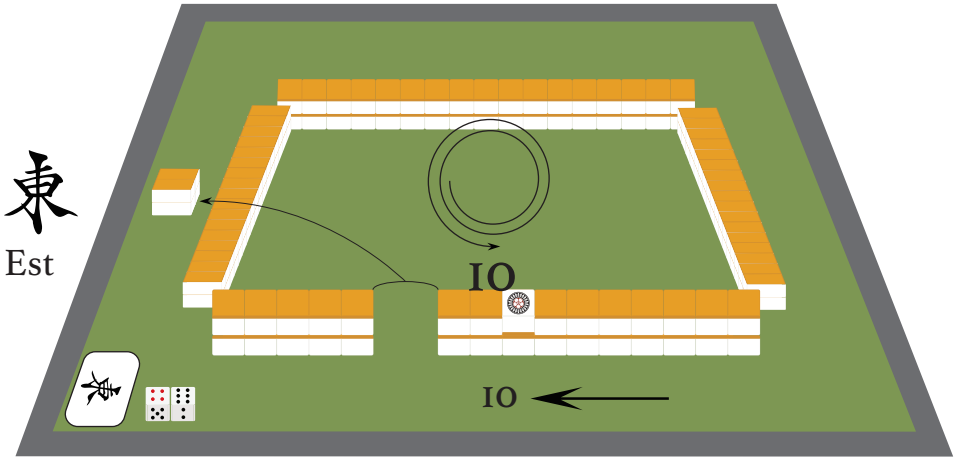
Passo 3 — Rompere il muro (dadi)

Est lancia entrambi i dadi:

1. Conta in senso antiorario da Est per scegliere quale muro viene rotto.
2. Poi conta in senso orario dall'estremità destra di quella sezione del muro per trovare il punto di rottura.

Esempio: Est ottiene un 10. ① Seleziona il muro — conta in senso antiorario da Est: Est=1, Sud=2, Ovest=3, Nord=4, Est=5, Sud=6, Ovest=7, Nord=8, Est=9, Sud=10. → Rompi il muro Sud. ② Trova il punto di rottura — partendo dall'estremità destra del muro Sud, conta 10 pile in senso orario. La rottura cade tra le pile 10 e 11.





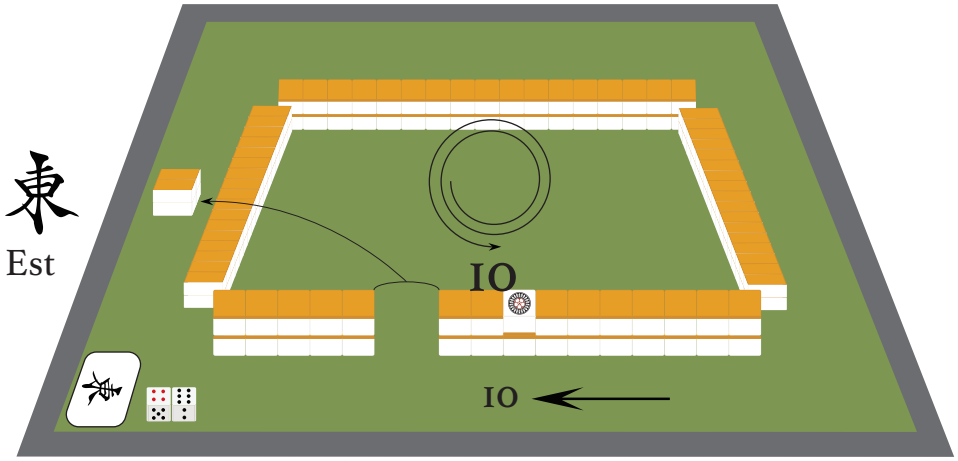
Passo 4 — Distribuire le tessere

Le tessere vengono pescate dal muro vivo in senso orario a partire dalla rottura. Ciò significa che Est pesca per primo dalla pila immediatamente a sinistra della rottura, e il pescaggio continua in senso orario attorno al muro.

Schema di distribuzione (adatto ai principianti):

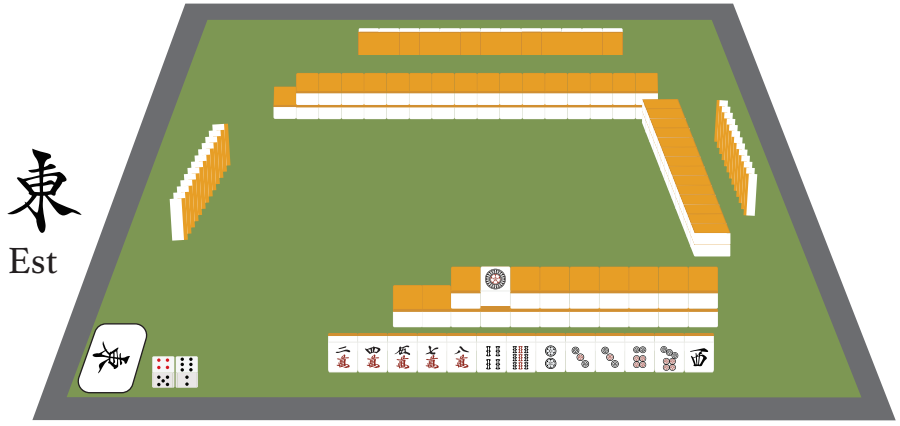
1. A partire da Est, ogni giocatore prende 4 tessere (due pile) alla volta, in ordine di turno.
2. Ripeti per 3 giri (ogni giocatore ha ora 12 tessere).
3. Poi Est prende 2 tessere e ogni altro giocatore prende 1 tessera.

4. Est inizia con 14 tessere; gli altri iniziano con 13 tessere.



Passo 5 — Preparare il muro morto + rivelare l'indicatore di dora

1. Il muro morto è composto da 14 tessere (7 pile) a destra della rottura.
2. Rivela l'indicatore di dora iniziale: gira a faccia in su la tessera superiore della 3a pila contando dall'estremità destra (l'estremità più lontana) del muro morto. Come verifica: è la 5a tessera da destra contando le tessere singole lungo la fila superiore. Questa tessera indica quale tessera è dora — il dora vero è la tessera successiva nella sequenza, non l'indicatore stesso. Vedi la sezione 8 per come funzionano le sequenze di dora.
3. Lascia il resto del muro morto a faccia in giù finché un kan o un'altra regola non richiede di rivelare un'altra tessera.



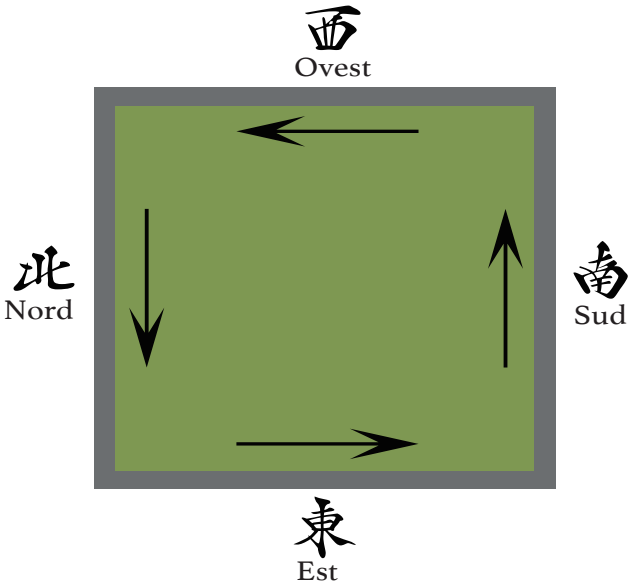
Passo 6 — Iniziare la mano

Est inizia il primo turno, ma non pesca (Est ha già 14 tessere). Est inizia scartando una tessera.

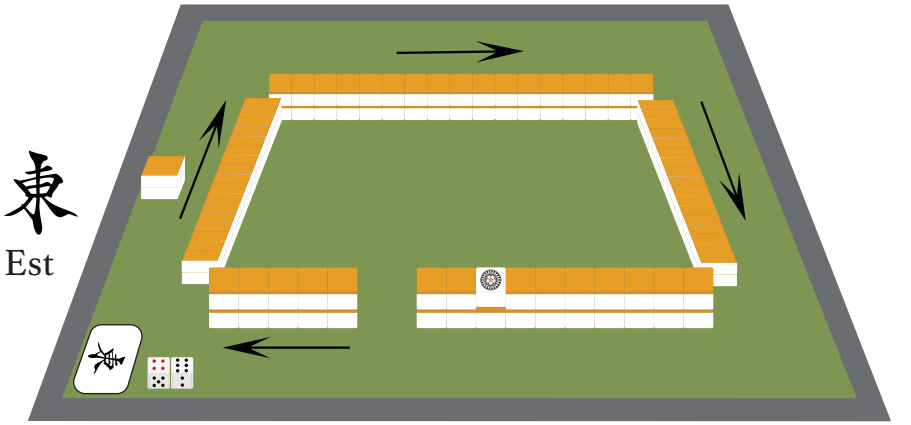
5) Svolgimento del gioco (Turni e chiamate)

Ordine dei turni e direzione del pescaggio (importante)

- **Ordine dei turni:** antiorario (Est → Sud → Ovest → Nord)



- **Direzione del pescaggio:** in senso orario dal muro vivo



Cosa succede nel tuo turno

1. Pesca la tessera successiva dal muro (a meno che tu non chiami uno scarto). Tieni la tessera pescata separata — tienila lontana dalle tessere della tua mano o posala davanti a te — finche non decidi cosa scartare. Questo segnala agli altri giocatori che stai ancora decidendo, così sanno di aspettare.
2. Azioni facoltative (quando consentite):
   - dichiarare kan
   - dichiarare riichi
   - dichiarare tsumo (vittoria)
3. Se non vinci: scarta una tessera a faccia in su nella tua fila degli scarti. Disponi gli scarti in file ordinate (di solito 6 per fila) così tutti possono tenere traccia di cosa è stato scartato e quando.

Conteggio delle tessere (verifica rapida):

- Di solito avrai 14 tessere nel tuo turno e 13 tessere quando non è il tuo turno.

Chiamare tessere (Chi / Pon / Kan / Ron)

- Puoi chiamare solo la tessera scartata più di recente.
- Non puoi chiamare il tuo stesso scarto.
- Il giocatore successivo nell'ordine dei turni — il giocatore alla destra di chi scarta, poiché i turni scorrono in senso antiorario — può chiamare chi, pon, kan o ron.
- Qualsiasi altro giocatore può chiamare pon, kan o ron, ma non chi.

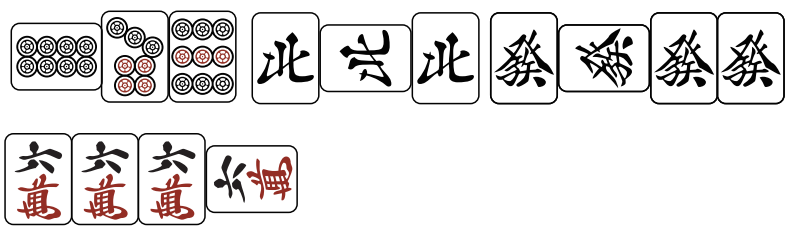
Dopo aver chiamato uno scarto per chi o pon, prendi la tessera scartata, formi il meld e scarta immediatamente una tessera (senza pescare). Dopo il tuo scarto, il gioco continua con il giocatore successivo in ordine di turno, quindi i giocatori tra chi ha scartato e chi ha chiamato possono essere saltati.

Se chiami o esegui un kan, segui la regola della tessera sostitutiva del kan di seguito.

Mostrare i gruppi chiamati (meld)

Quando mostri un gruppo chiamato:

- Posiziona il gruppo davanti a te.
- La tessera chiamata viene posizionata di lato per indicare quale giocatore l'ha scartata:
  — Tessera di lato a sinistra = viene dal giocatore alla tua sinistra —
  Tessera di lato al centro = viene dal giocatore di fronte a te —
  Tessera di lato a destra = viene dal giocatore alla tua destra



Priorità delle chiamate (quando più di un giocatore chiama)

Quando più giocatori chiamano, usa questo ordine di priorità:

1. **Ron** — vittoria sullo scarto
2. **Pon/Kan** — formare una terzina o una quadrupla
3. **Chi** — formare una sequenza; solo il giocatore successivo può fare chi

Se più di un giocatore può chiamare ron, il WRC ammette un solo vincitore: il più vicino nell'ordine dei turni.

Nota: Il tsumo avviene al momento del proprio pescaggio, quindi non compete con le chiamate sullo scarto di un altro giocatore.

Regola dell'ultima tessera: Quando il muro vivo si esaurisce, non si possono dichiarare chi, pon, kan né riichi. Il ron può comunque essere dichiarato sull'ultimo scarto.

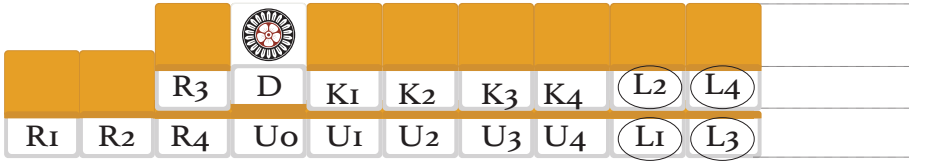
Quadruple (Kan) e tessere sostitutive

Esistono tre tipi di kan:

- Kan chiamato: chiami lo scarto di un avversario con tre tessere identiche in mano.
- Kan promosso: aggiungi la quarta tessera a un pon precedentemente chiamato.
- Kan chiuso: dichiari tutte e quattro le tessere dalla tua mano. Il kan chiuso non apre una mano chiusa.

Quando esegui un kan, segui questi passaggi nell'ordine:

1. Pesca una tessera sostitutiva dal muro morto.
2. Viene rivelato un indicatore di kan dora prima di scartare.
3. Se la tessera sostitutiva completa la tua mano, puoi dichiarare tsumo. Altrimenti, scarta una tessera per terminare il tuo turno.



D = Indicatore di dora iniziale (girato all'inizio della mano)
K1–K4 = Indicatori di kan dora (un nuovo indicatore viene girato dopo ogni kan)
U0–U4 = Indicatori di ura dora (girati al momento del punteggio, solo se il vincitore ha dichiarato riichi)
R1–R4 = Tessere sostitutive (pescane una da qui dopo ogni kan)
L1–L4 = Ultime tessere del muro vivo; entrano a far parte del muro morto a ogni kan eseguito, mantenendo il muro morto a 14 tessere

6) Riichi e Furiten

Tenpai (mano pronta)

Una mano è in tenpai quando manca solo una tessera per diventare una mano vincente valida.

Riichi (dichiarazione)

Puoi dichiarare riichi quando:

- la tua mano è chiusa, e
- sei in tenpai.

Procedura comune per il riichi:

1. Dichiara «Riichi».
2. Scarta una tessera di lato per segnare lo scarto del riichi.
3. Paga la posta del riichi, di solito un bastoncino da 1.000 punti se si usano i bastoncini segnapunti. I depositi riichi restano sul tavolo e vengono raccolti dal prossimo giocatore vincente (rimangono se la mano termina in pareggio).

Dopo aver dichiarato riichi:

- Non puoi modificare liberamente la tua mano.
- Nei turni successivi, scarta la tessera che peschi a meno che non vinca per tsumo.
- Un kan chiuso dopo il riichi è ammesso solo se usi la tessera che hai appena pescato in quel turno e non cambia le tessere vincenti (la tua «attesa»). Se non sei sicuro che cambi la tua attesa, salta il kan e scarta la tessera pescata normalmente — è sempre la scelta sicura.
- Puoi ancora vincere per ron, a meno che tu non sia in furiten.

Furiten (impossibile vincere per ron)

Il furiten significa che non puoi vincere chiamando uno scarto (ron) in determinate situazioni. Pur essendo in furiten, puoi ancora vincere per tsumo.

Situazioni comuni di furiten:

- Se una tessera della tua attesa attuale compare nella tua fila degli scarti, sei in furiten. Non puoi ronare su nessuna tessera vincente finché una tessera della tua attesa attuale rimane nella tua fila degli scarti.
- Se lasci passare uno scarto vincente prima di dichiarare riichi, sei temporaneamente in furiten fino alla tua prossima pescata.
- Se lasci passare uno scarto vincente dopo aver dichiarato riichi, rimani in furiten per ron per il resto della mano.

Consiglio per principianti: Il furiten è una delle regole più importanti da imparare presto. In caso di dubbio, chiedi conferma al tavolo prima di chiamare ron.

7) Fine di una mano (Vittoria / Pareggio esaustivo)

Una mano termina quando:

- un giocatore vince (tsumo o ron), oppure
- non rimangono più tessere e nessuno vince sull'ultimo scarto (pareggio esaustivo).

Nota WRC: Il WRC non utilizza i pareggi abortivi (condizioni speciali di fine anticipata).

Lista di controllo per vincere (principianti)

- La tua mano deve avere una forma valida.
- Devi avere almeno 1 yaku per vincere.
- I dora sono han bonus, ma i dora non sono yaku.
- Se la tua mano è chiusa e sei in tenpai, puoi dichiarare riichi.

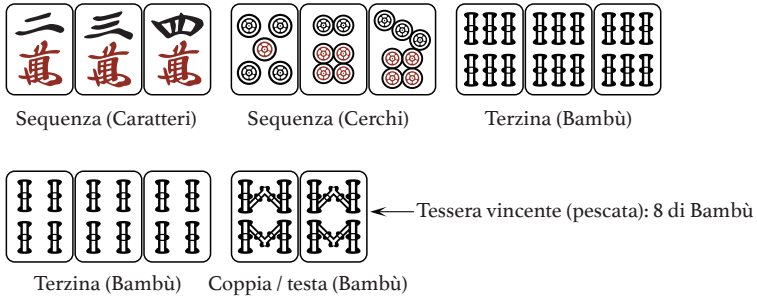
Nota: una mano composta solo di dora non può vincere — i dora aumentano il tuo punteggio ma non contano come yaku.

Esempi di yaku comuni per principianti:

- Riichi: mano chiusa, in tenpai, con una dichiarazione di riichi.
- Menzen Tsumo: vittoria per auto-pescaggio con mano chiusa.
- Tanyao: tutti semplici — nessun terminale (1 o 9) né tessere degli onori in tutta la mano, compresi i meld chiamati. Secondo le regole WRC per casa, il tanyao aperto è consentito dopo aver chiamato chi o pon.

Esempio di mano vincente - tsumo

14 tessere: 4 gruppi + 1 coppia, pescata per completare la mano



Riichi | Menzen tsumo | Tanyao

Questa mano è chiusa, è stata vinta per auto-pescaggio dopo aver dichiarato riichi e non contiene terminali né tessere degli onori — quindi vale riichi + menzen tsumo + tanyao (3 yaku, prima dei dora). Tutte le tessere sono comprese tra 2 e 8, quindi si applica il tanyao. Usa la tabella del punteggio per calcolare il pagamento finale.

- Yakuhai: una terzina o quadrupla di tessere drago vale sempre 1 han. Una terzina o quadrupla di tessere vento vale 1 han se il vento corrisponde al tuo vento di posto o al vento di round corrente. Se lo stesso vento è sia il tuo vento di posto che il vento di round, quel gruppo vale 2 han in totale.

  Esempi di yakuhai: ognuna di queste terzine da sola vale 1 han —

Yakuhai drago — vale sempre

Yakuhai vento di posto/ round — vale solo se il vento corrisponde al tuo vento di posto o al vento di round corrente

Vittoria per Tsumo

Se peschi la tua tessera vincente:

1. Di' «Tsumo».
2. Rivela la tua mano.
3. Calcola il punteggio.

Vittoria per Ron

Se un altro giocatore scarta la tua tessera vincente:

1. Di' «Ron».
2. Rivela la tua mano.
3. In WRC, se più giocatori potrebbero ronare lo stesso scarto, viene scelto un solo vincitore in base all'ordine dei turni.

Pareggio esaustivo (nessuno vince)

(Per una prima partita informale, molti gruppi annotano semplicemente «pareggio» e continuano.)

Quando il muro vivo si esaurisce:

- I giocatori controllano se sono in tenpai o noten (non in tenpai). Nel gioco in stile WRC, le mani tenpai vengono mostrate a faccia in su in caso di pareggio esaustivo.

I pagamenti noten/tenpai nel WRC sommano un totale di 3.000 punti:

- 1 giocatore in tenpai: riceve 3.000; gli altri tre pagano 1.000 ciascuno.
- 2 giocatori in tenpai: ognuno riceve 1.500; ogni giocatore noten paga 1.500.
- 3 giocatori in tenpai: ognuno riceve 1.000; il giocatore noten paga 3.000.
- o o 4 giocatori in tenpai: nessun pagamento.

Opzione per principianti: Se il tuo gruppo è nuovo, annota semplicemente «pareggio» e continua senza applicare questi pagamenti.

8) Punteggio di base (Metodo per principianti)

Il punteggio del riichi può essere articolato. Per un approccio adatto ai principianti:

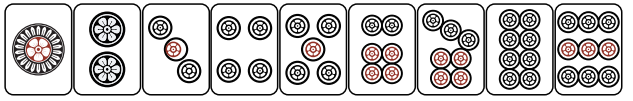
Punteggio passo dopo passo per principianti

1. Conferma che la mano abbia almeno 1 yaku.
2. Conta gli han: yaku + dora (compresi gli indicatori di kan dora già visibili nel muro morto).
3. Se il vincitore ha dichiarato riichi, gira gli indicatori di ura dora e aggiungi anche quegli han.
4. Per le prime partite, usa un'app per il punteggio del riichi. Se il tuo gruppo è pronto, conta sia gli han che i fu per trovare i pagamenti. Il fu è un valore di complessità della mano; un'app per il punteggio lo calcola automaticamente.
5. I dora sono han bonus, ma i dora non sono yaku. Hai ancora bisogno di almeno 1 yaku per vincere.

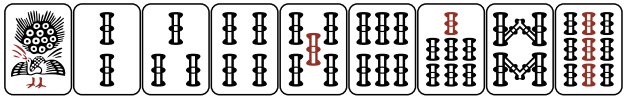
Basi dei dora (tramite indicatore):

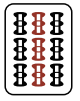
- Tessere di seme: numero successivo (il 9 torna a 1)

Se l'indicatore di dora è , il dora è .



Se l'indicatore di dora è , il dora è .

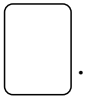


Se l'indicatore di dora è  , il dora è .

- Venti: Est ➞ Sud ➞ Ovest ➞ Nord ➞ Est

Se l'indicatore di dora è , il dora è .

- Draghi: Bianco ➞ Verde ➞ Rosso ➞ Bianco

Se l'indicatore di dora è , il dora è  .

Dopo aver trovato il pagamento base nella tabella, aggiungi gli honba (contatori di continuazione) e raccogli eventuali depositi di riichi.

Esempio: Vinci per ron come Non-Est con 1 han e 30 fu. Nella colonna Non-Est, trova la riga 30 fu sotto 1 Han: chi ha scartato paga 1.000 punti. Se ci sono 2 bastoncini honba sul tavolo, aggiungi 2 x 300 = 600, quindi chi ha scartato paga 1.600 in totale. Raccogli i depositi riichi dal tavolo.

Tabella del punteggio WRC

Per i pagamenti esatti, usa la tabella del punteggio WRC di seguito. Per un punteggio del riichi più semplice, usa un'app per il punteggio del riichi (cerca «calcolatore riichi» nel tuo app store). Per usare la tabella: trova la riga corrispondente al tuo valore di fu e la colonna corrispondente al tuo conteggio di han. Leggi il pagamento per il tuo tipo di vittoria (tsumo o ron) in quella cella.

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

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

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 Tutti 9600	1600 Tutti 4800	2400		tsumo tsumo 25 ron ron		1600	800/1600 3200	1600/3200 6400

Est vince	Legenda	Non-Est vince
Tutti	Tsumo pagato da	Altri/Est
Chi scarta	Ron pagato da	Chi scarta

Aggiungi il valore dei bastoncini honba e dei depositi riichi.

9) Continuazione della partita (Mazziere e round)

Continuazione del mazziere (Renchan)

Nel WRC, il mazziere (Est) rimane mazziere esattamente in questi casi: (1) Est vince la mano, oppure (2) Est è in tenpai in un pareggio esaustivo. In tutti gli altri casi, il mazziere cambia. Quando il mazziere cambia, i posti ruotano: Sud diventa il nuovo Est, Ovest diventa Sud, Nord diventa Ovest, e il precedente Est diventa Nord.

Honba

Si posiziona un bastoncino honba al centro del tavolo dopo che Est vince una mano e dopo qualsiasi pareggio esaustivo. Ogni bastoncino honba aggiunge 300 punti al pagamento del vincitore — pagato da chi ha scartato per ron, o 100 punti per avversario per tsumo. Tutti i bastoncini honba vengono rimossi quando vince un giocatore Non-Est.

Quanto dura una partita?

La struttura più comune è un hanchan (round Est + round Sud). In ogni round, ogni giocatore fa almeno una volta da mazziere; il round termina quando tutti hanno fatto da mazziere. Alla fine dei due round, vince il giocatore con più punti. Per il gioco in casa, puoi anche fissare un limite di tempo (esempio: «giochiamo per 60–90 minuti») e dichiarare vincitore il giocatore in testa in quel momento.

> **Nota per il gioco in casa:** Usa le indicazioni di punteggio e pagamento di questo libretto per le partite informali. I gruppi da torneo devono verificare i valori WRC aggiornati prima del gioco ufficiale, in particolare i punti di partenza, i valori dei contatori e i pagamenti noten. I depositi riichi non reclamati al termine della partita rimangono sul tavolo e non vengono assegnati ad alcun giocatore.

10) Regole della casa opzionali (Varianti comuni)

Queste regole sono opzionali e non fanno parte delle regole WRC predefinite a meno che il gruppo non le concordi.

Regola della casa opzionale: Cinque rossi (Aka Dora)

Predefinito (WRC): Nessun cinque rosso (gli aka-dora non vengono utilizzati).

Se il tuo set include cinque rossi e il tuo gruppo vuole lo stile comune online:

- Tratta ogni cinque rosso come un normale 5 e come un dora.

Se utilizzi questa opzione, comunicalo prima della prima mano.

Opzionale: Regola degli errori per principianti

Le penalità del torneo WRC possono essere complesse. Per il gioco in casa:

- Se un errore non può essere corretto in modo pulito, rimescola la mano e mantieni lo stesso mazziere.

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Versione 1-49
©2026 Yellow Mountain Imports Inc.