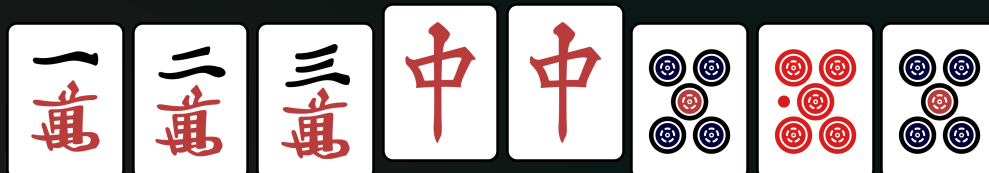


N P M A H J O N G

EDICIÓN 2026

# Guía práctica de mahjong riichi

Reglas, yaku, puntaje y modales en la mesa, de tu primera mano a tu primer torneo



---

Nicolas Pro

# Guía práctica de mahjong riichi

Reglas, yaku, puntaje y modales en la mesa, de tu primera mano a tu primer torneo

Nicolas Pro

© 2010–2026 Nicolas Pro. Todos los derechos reservados. Puedes descargar, leer, imprimir y compartir este PDF gratis. No lo vendas ni lo publiques modificado.

Primera edición en español: 2010. Edición 2026. Escrito en Argentina, revisado en Osaka.

[npmahjong.com/es/libro](https://npmahjong.com/es/libro) · English: [npmahjong.com/book](https://npmahjong.com/book)

# Índice

|           |                           |     |
|-----------|---------------------------|-----|
|           | Prólogo .....             | 4   |
| <b>1</b>  | ¿Qué es el mahjong? ..... | 6   |
| <b>2</b>  | Las fichas .....          | 10  |
| <b>3</b>  | Preparar la mesa .....    | 17  |
| <b>4</b>  | El turno .....            | 28  |
| <b>5</b>  | El fin de la mano .....   | 36  |
| <b>6</b>  | Reglas y faltas .....     | 42  |
| <b>7</b>  | Los yaku .....            | 55  |
| <b>8</b>  | Yakuman .....             | 73  |
| <b>9</b>  | El puntaje .....          | 84  |
| <b>10</b> | Modales en la mesa .....  | 96  |
| <b>11</b> | Últimos consejos .....    | 99  |
| <b>A</b>  | Lista de yaku .....       | 100 |
| <b>B</b>  | Glosario .....            | 108 |
|           | Agradecimientos .....     | 118 |

## ANTES DE EMPEZAR

# Prólogo

*De dónde viene este libro, qué cambió en 2026 y cómo leerlo.*

---

## De dónde viene este libro

Escribí la primera versión de esta guía en 2010 para el Club Argentino de Mahjong (CAM). Quería un texto en español que explicara el mahjong riichi de punta a punta: las fichas, cómo se juega una mano, los yaku, el puntaje y los modales en la mesa.

Hoy vivo en Osaka, donde juego desde hace unos diez años, y soy profesional del 日本プロ麻雀協会 (Nihon Pro Mahjong Kyoukai). Esta edición de 2026 es el mismo libro, revisado de principio a fin.

## Qué cambió en esta edición

**Las reglas.** El texto sigue el estándar actual, el de Mahjong Soul, Tenhou y los salones japoneses. Las reglas de casa del CAM y lo que cambian otros reglamentos quedan en recuadros aparte.

**Los ejemplos.** Revisé cada mano ficha por ficha y corregí las que estaban mal armadas o no mostraban lo que decía el texto.

**La historia.** El mahjong no tiene milenios: nació en la China del siglo XIX. Esa parte también está corregida.

**Los términos.** Escribo *han* donde la primera edición decía *fan*, como Tenhou, Mahjong Soul y el reglamento WRC. Los textos más viejos, como el reglamento EMA de 2016, todavía dicen *fan*.

**Las figuras.** Están redibujadas, y las fotos de la primera edición dejaron su lugar a diagramas.

**Los ejercicios.** La edición web suma prácticas interactivas: reconocer fichas, encontrar esperas, nombrar yaku y calcular puntos.

## Cómo leerlo

Si estás empezando, lee los capítulos en orden. Cada uno usa lo que explicó el anterior. Si ya juegas, ve directo a lo que te falte. Los apéndices (la lista de yaku y el glosario) sirven de consulta rápida.

La web y el PDF tienen el mismo texto. En la web, los ejercicios responden a lo que haces. En el PDF aparecen como problemas con sus respuestas.

Vas a encontrar dos recuadros que se repiten. "Variantes de reglas" marca dónde se apartan Mahjong Soul, Tenhou, la M-League, los torneos WRC y EMA o las viejas reglas del CAM. "Desde la mesa" es un consejo mío, de jugador a jugador.

## Qué reglas enseña

El texto principal enseña una sola versión del riichi, la que comparten las partidas por rango de Mahjong Soul y Tenhou y los salones de Japón:

- cuatro jugadores y partidas de dos rondas, Este y Sur;
- 25.000 puntos al empezar y 30.000 de retorno;
- tres cincos rojos, uno por palo;
- tanyao con la mano abierta (*kuitan*) y *atozuke* permitidos;
- 4 han y 30 fu no se redondean a mangan.

Si alguna de estas palabras todavía no te dice nada, el libro la explica a su tiempo. Lo que cambia en otros reglamentos, lo aclaro donde importa.

## CAPÍTULO 1

# ¿Qué es el mahjong?

*El juego de un vistazo: de dónde viene, cómo se gana una mano y cuánto dura una partida.*

---

## No es el solitario

Busca "mahjong" en tu celular y lo primero que aparece es un solitario: una pila de fichas de la que vas sacando pares iguales. Ese juego no es mahjong. Es un juego de computadora de 1981, vendido después como *Shanghai* y como *Taipei*, que solo tomó prestados los dibujos de las fichas.

Igual es un buen comienzo. Si lo jugaste, ya viste las fichas, y lo primero que pide el mahjong es reconocerlas una por una. Después vas a aprender a verlas en grupo: cómo se combinan y cómo se relacionan entre sí.

## De dónde viene

El mahjong nació en China a mediados del siglo XIX, a partir de juegos de naipes chinos más antiguos. Desde principios del siglo XX se fue extendiendo a otros países y culturas, y en cada uno siguió cambiando. Hoy es parte de la vida diaria en buena parte de Asia, como el truco o el chin-chón en la Argentina, donde nació este libro. No todo el mundo lo juega, pero casi todos lo conocen.

En chino mandarín hoy se llama 麻将 (*májiàng*). El nombre más antiguo era 麻雀 (*máquè*, "gorrión"), y esa es la grafía que conservó el japonés: 麻雀, que se lee *maajan*.

Con tantos años y tantos lugares, el juego se ramificó. En China hay muchas variantes regionales, como la de Hong Kong, la de Taiwán (con manos de 16 fichas) o la de Sichuan. También hay un reglamento oficial de competición, publicado en 1998, conocido como MCR o *Guobiao* (国标麻将).

## El mahjong japonés

Japón le sumó reglas propias. Las más conocidas son el *riichi* (立直), la declaración de que a tu mano cerrada le falta una sola ficha para ganar, y las *dora* (ドラ), fichas que suben el valor de la mano. Por el riichi, el estilo japonés se conoce como mahjong riichi; en inglés, *riichi mahjong* o *reach mahjong*. Es el que enseña este libro.

El riichi tampoco tiene un único reglamento:

La Asociación Europea de Mahjong (EMA) publica uno, con ediciones de 2008, 2012, 2016 y 2025. Lo sigue la mayoría de los torneos europeos.

El Campeonato Mundial de Riichi (WRC) tiene el suyo, en su edición 2025.

En Japón hay varias organizaciones profesionales: el 日本プロ麻雀協会 (Nihon Pro Mahjong Kyoukai, a la que pertenezco), el 日本プロ麻雀連盟 o el 最高位戦日本プロ麻雀協会, entre otras.

La liga profesional M-League tiene sus propias reglas.

Cada uno juega con reglas algo distintas, pero las diferencias son de detalle. El juego es el mismo.

Este libro nació en 2010 para el Club Argentino de Mahjong (CAM), que jugaba con reglas de casa propias. Esta edición enseña el estándar que hoy comparten Mahjong Soul, Tenhou y los salones japoneses. Cuando otro reglamento cambia algo, lo vas a encontrar en un recuadro de variantes.

El riichi se aprende rápido y se domina en años. Pone a prueba la cabeza y el instinto, y mezcla la suerte con las buenas decisiones. Ningún libro alcanza para contarlo entero, así que mejor ir a lo concreto.

## Cómo se gana una mano

El riichi se juega entre cuatro. Cada jugador busca terminar la partida con más puntos que los otros tres. Al final se ordenan del primero al cuarto puesto, y ese puesto suma o resta un bono (*uma*).

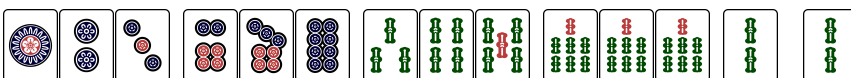
### VARIANTES DE REGLAS

La variante de tres jugadores, *sanma* (三麻), es muy popular, sobre todo en los salones de Kansai. Tenhou y Mahjong Soul tienen partidas por rango de sanma. Se juega con menos fichas y algunas reglas cambian; este libro enseña el juego de cuatro.

El material del juego son las fichas. Al conjunto de fichas se le dice *janpai* (雀牌, abreviatura de *maajan pai*, "fichas de mahjong"). No necesitas aprender ningún nombre japonés todavía: por ahora alcanza con decirles fichas.

Con las fichas armas una mano, un poco como en el chinchón o el póker. En cada turno robas una ficha y descartas otra. Las fichas se juntan en pares, tríos, kan (cuatro iguales) y secuencias, lo que en el chinchón sería una escalera. Hasta aquí, todo suena familiar.

Tu mano tiene 13 fichas, y ganas con una ficha número 14 que la completa. Una mano completa tiene **cuatro grupos de tres fichas** (cada grupo es un trío o una secuencia) **y un par** de fichas iguales, que hace de "cabeza". Por ejemplo:



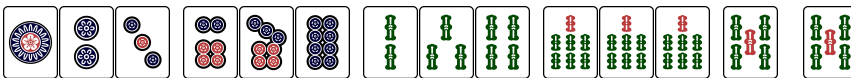
Trece fichas en la mano y, aparte, la catorce, que la completa.

Por ahora llama a estos palos círculos y bambúes. Si creciste con la baraja española, oros y bastos también sirven: los nombres reales llegan en el próximo capítulo. Tienes trece fichas, más la ganadora. Los cuatro grupos son:

una secuencia de 1, 2 y 3 de círculos;  
otra secuencia de 6, 7 y 8 de círculos;  
una secuencia de 3, 4 y 5 de bambúes;  
un trío de 7 de bambúes.

Te queda un 2 de bambúes solo, que espera otro 2 para formar el par. Cuando llega, la mano está completa: eso es un *agari* (和了). Algunas traducciones lo llaman "un mahjong", pero en la mesa nadie lo dice así. Para ganar se dice *ron* o *tsumo*.

Si notaste que esta mano también se completa con un 5 de bambúes, vas muy bien. Con el 5, el 2-3-4 de bambúes pasa a ser la secuencia y los dos 5 forman el par:



*Las mismas trece fichas, completadas con el 5 de bambúes.*

Y hay una tercera ficha: el 6 de bambúes. Con el 6, los bambúes se leen 2-3-4, 5-6-7 y un par de 7. Esta mano espera tres fichas distintas: el 2, el 5 y el 6 de bambúes.

La ficha que completa la mano puede venir de dos lugares. Puedes robarla tú del *muro* (山, *yama*), la pila de la que todos roban, como quien saca una carta del mazo. Eso es ganar por *tsumo*. O puedes tomar la ficha que otro jugador acaba de descartar: eso es ganar por *ron*. Una forma o la otra cambia el puntaje, pero la idea es esa.

Ese es todo el ciclo: robas una ficha por turno y descartas otra hasta completar la mano.

## Yaku, han y fu

Completar la mano no alcanza. En el mahjong, lo difícil no es juntar cuatro grupos y un par, sino hacerlo cumpliendo ciertas condiciones. Esas condiciones se llaman *yaku* (役).

Cada yaku da uno o más *han* (翻), que funcionan como multiplicadores: cada han extra duplica el valor de la mano, hasta llegar a los topes. Hay yaku de un han, de dos, de tres y más, igual que en el póker unas manos valen más que otras. A eso se suman los *fu* (符), o minipuntos, que dependen de la forma de la mano y de cómo ganaste. Con los han y los fu se calcula el valor de la mano; lo verás en el capítulo de [puntaje](#).

La regla que importa desde el primer día: **para ganar, la mano necesita al menos un yaku**. Las dora suman han, pero no son yaku. Una mano completa sin yaku no puede declararse ganadora, aunque tenga dora.

La mano del ejemplo sirve para verlo. Tal como está, no tiene ningún yaku. Si completas la mano cerrada robando tú la ficha, ganas con *menzen tsumo* (門前清自摸和), un yaku de un han. Si antes declaraste riichi, el riichi también es un yaku. Pero si otro jugador descarta el 2, el 5 o el 6 y no declaraste riichi, no puedes ganar con esa ficha. Los yaku tienen [su propio capítulo](#).

**VARIANTES DE REGLAS**

Algunos estilos chinos permiten ganar con manos de valor mínimo, sin ninguna condición especial. En el riichi, no: sin yaku no hay victoria.

Al principio parece mucho. No hace falta dominarlo para empezar: alcanza con un amigo que sepa llevar la cuenta. Online o en una mesa automática, el puntaje se calcula solo.

**Cuánto dura una partida**

Una partida estándar, el *hanchan* (半荘), tiene dos rondas, Este y Sur, de al menos cuatro manos cada una: ocho manos como mínimo. Puede haber más si el dealer repite, o menos si alguien queda con puntos negativos y la partida termina antes. La partida corta, solo con la ronda Este, se llama *tonpuusen* (東風戦).

Los puntos se llevan con palitos (*tenbou*, 点棒). Cada valor tiene sus marcas, como las fichas del póker pero alargadas. Cada jugador empieza con 25.000 puntos, y los puntos no se crean de la nada: durante la partida solo pasan de un jugador a otro. Cuando se juega la última mano, gana quien tiene más.

**Dónde se juega hoy**

La mayoría aprende online. Mahjong Soul (雀魂) y Tenhou (天鳳) son las plataformas de riichi más conocidas, y las dos llevan el puntaje por ti. En Japón hay salones con mesas automáticas, que mezclan las fichas y arman el muro solas. La M-League transmite partidas profesionales en cada temporada.

Antes de llegar a los yaku hay que conocer bien las fichas, las protagonistas de cada partida. Son el tema del [próximo capítulo](#).

## CAPÍTULO 2

# Las fichas

*Los tres palos, los honores, el set completo y trucos para reconocer cada ficha.*

---

## Fichas en lugar de cartas

Las fichas, o *janpai* (雀牌), son lo único indispensable para jugar. Los dados, los indicadores de viento y hasta la mesa son secundarios. Antes de las reglas, conviene conocer las fichas una por una.

Piensa por un momento que las fichas son cartas. No es una idea rara: el mahjong descende de antiguos juegos de naipes chinos, y todavía hoy existen barajas de mahjong. Como una baraja, las fichas tienen palos y números.

## Los tres palos

Hay tres palos: **man**, **pin** y **sou**, o caracteres, círculos y bambúes. En japonés se escriben 萬子, 筒子 y 索子, y se leen *manzu*, *pinzu* y *souzu*. A cada palo también se le dice 色 (*iro*, "color"). De ahí viene el nombre del yaku *sanshoku* (三色, "tres colores").

Son las fichas más fáciles, porque llevan un número, como las cartas de cualquier baraja. Pero en lugar de ir del 1 al 10 o al 12, van del **1 al 9**. Y de cada ficha hay **cuatro copias** iguales: cuatro 1 de pin, cuatro 2 de pin, y así hasta el 9, en cada palo.

Juntas forman las fichas numéricas, *suupai* (数牌). Con ellas se arman secuencias de tres números seguidos del mismo palo, y pares o tríos de fichas iguales. La secuencia no da la vuelta: 8-9-1 no es una secuencia.

En este libro las llamo man, pin y sou, los nombres más usados y los más cortos. Cada palo tiene muchos otros nombres, y conviene reconocerlos si lees otros textos:

**man**: caracteres, rojos, manes, wan, hombres, o *cracks* en inglés;

**pin**: círculos, puntos, pines, azules, monedas, linternas, oros;

**sou** (se pronuncia "so"): bambúes, palos, cañas, verdes, bastos.

Los tres palos vienen de los naipes chinos con dinero. El pin es una moneda, el sou es la cuerda con que se ataban las monedas para llevarlas, y el man es la cantidad: diez mil monedas.

## Man (caracteres)

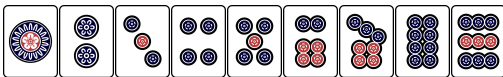


Man, del 1 al 9.

El man es el palo más vistoso de los tres. Cada ficha lleva dos caracteres chinos. El de arriba es el número, del 1 al 9. El de abajo es 萬, "diez mil": *man* es su lectura japonesa y *wàn*, la china. El 1 de man representa 10.000, el 2 de man 20.000, y así sigue. En la escritura china antigua, 萬 era el dibujo de un escorpión, y con el tiempo pasó a usarse para el número.

Los números chinos cuestan al principio. Algunos sets traen un número arábigo en la esquina de las fichas difíciles, pero lo mejor es aprenderlos. Al final del capítulo hay trucos para recordarlos.

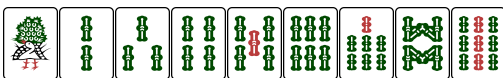
## Pin (círculos)



Pin, del 1 al 9.

El pin es una moneda: la abundancia y la fortuna, como los oros de la baraja española o los diamantes de la francesa. Es el palo más representativo del mahjong, simple y lindo de ver. Hay quien ve en sus dibujos ruedas, soles o linternas que alumbran en la oscuridad. Para leerlo, cuenta los círculos.

## Sou (bambúes)



Sou, del 1 al 9.

El sou es el palo verde: los hilos que sostenían las monedas. Del 2 al 9, cada ficha muestra esa cantidad de cañas de bambúes. El 1 es distinto. En lugar de una caña lleva un pájaro: en los sets japoneses suele ser un pavo real, y en otros puede ser otro pájaro, a menudo un gorrión. Los sets chinos también cambian algunos colores y dibujos.

Estos tres palos son la parte más grande del set: 108 de sus 136 fichas.

## Terminales y simples

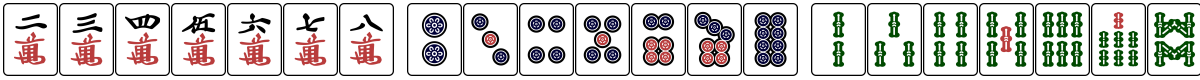
Las fichas numéricas se dividen en dos grupos, y esa división importa para muchos yaku. Es fácil de recordar:

Los **terminales** son las fichas de los bordes: el 1 y el 9 de cada palo. En japonés, *routouhai* (老頭牌).

Los **simples** son todas las del medio: del 2 al 8 de cada palo. En japonés, *chunchanpai* (中張牌).



Los terminales: el 1 y el 9 de cada palo.



Los simples: del 2 al 8 de cada palo.

## Los honores

Además de los palos numéricos hay fichas con caracteres en lugar de números: los *jihai* (字牌, literalmente "fichas de letras"), que en este libro se llaman **honores**. Hay dos clases: tres dragones y cuatro vientos. De cada uno hay cuatro copias, como de cualquier otra ficha.

Los honores no tienen número, así que **no forman secuencias**. Solo forman pares, tríos y kan.

### Los tres dragones

Los dragones se llaman en conjunto *sangenpai* (三元牌). El nombre "dragones" es occidental: lo pusieron los primeros reglamentos en inglés, en los años 1920, y no traduce nada del chino ni del japonés.



Los tres dragones, en su orden: blanco, verde y rojo.

**Dragón blanco:** 白, *haku*, "blanco". En chino, 白板 (*báibǎn*, "tablilla blanca").

**Dragón verde:** 發 (también 発), *hatsu*. Viene de 發財 (*fācái*, "prosperar", "hacerse rico").

**Dragón rojo:** 中, *chun*, "centro". En chino, 紅中 (*hóngzhōng*).

El orden es siempre ese: blanco, verde, rojo.

En los sets japoneses, en Tenhou y en Mahjong Soul, el dragón blanco es una ficha lisa, sin dibujo. Muchos sets chinos y algunos modernos le ponen un marco o su propio carácter en negro. Lisa o con marco, esa ficha es el dragón blanco.

Una leyenda popular, sin base histórica, atribuye el mahjong a Confucio y dice que los tres dragones representan sus virtudes: la benevolencia, la sinceridad y la piedad filial.

### Los cuatro vientos

Los vientos son *kazehai* o *fonpai* (風牌): Este, Sur, Oeste y Norte. Cada ficha lleva el carácter chino de su punto cardinal.



Los cuatro vientos, en su orden: Este, Sur, Oeste y Norte.

**Este:** 東, *ton*.

**Sur:** 南, *nan*.

**Oeste:** 西, *shaa*.

**Norte:** 北, *pei*.

Los nombres japoneses imitan la pronunciación china, aunque la de dialectos antiguos y del sur más que la del mandarín actual (*dōng*, *nán*, *xī*, *běi*). El orden es siempre E, S, O, N.

Ese también es el orden de los asientos, en sentido antihorario alrededor de la mesa. Si dibujas la mesa con el Norte arriba, como en un mapa, el Este queda a la izquierda y el Oeste a la derecha: al revés que en una brújula. Es una convención del juego y no hace falta buscarle lógica. La figura de los asientos, en el capítulo [Preparar la mesa](#), lo muestra.

Los vientos se usan como los dragones, con un detalle más: en cada mano hay un viento de ronda, y cada jugador tiene su viento de asiento.

## Fichas de valor

Los tres dragones, el viento de la ronda y tu viento de asiento son fichas de valor (*yaku*hai, 役牌): un trío o un kan de cualquiera de ellas ya es un yaku. Por eso un mismo viento no vale lo mismo para todos los jugadores de la mesa.

## Terminales y honores

A los terminales y los honores juntos se les llama *yaochuuhai* (幺九牌). Son 13 fichas distintas, y varios yaku y reglas dependen de ellas.



Los *yaochuuhai*: los seis terminales y los siete honores.

## El set completo

Un set de mahjong tiene tres palos del 1 al 9, cuatro vientos y tres dragones: 34 fichas distintas. Cada una aparece cuatro veces, así que el set tiene **136 fichas**.



Las 34 fichas distintas. De cada una hay cuatro en el set.

Algunos sets traen fichas extra: flores, estaciones o comodines. En el riichi no se usan, así que puedes dejarlas en la caja.

Lo que sí vas a ver son **cincos rojos** (赤ドラ, *akadora*): un 5 pintado de rojo en cada palo. Cada uno reemplaza a uno de los cuatro cincos de su palo y suma un han a la mano que lo tenga. Como todo dora, no es un yaku. Mahjong Soul, Tenhou, los salones japoneses y la M-League juegan con tres, uno por palo. Los vas a ver con más detalle junto a la dora, en [Preparar la mesa](#).



Los tres cincos rojos: man, pin y sou.

#### VARIANTES DE REGLAS

En *sanma*, el riichi de tres jugadores, se quitan del 2 al 8 de man: quedan 108 fichas, y Tenhou y Mahjong Soul usan solo dos cincos rojos, uno en pin y otro en sou.

## Trucos para recordarlas

Si ya reconoces cada carácter de un vistazo, salta esta sección. Si los caracteres chinos te parecen garabatos imposibles de recordar, sigue leyendo.

### Los números del man



Los nueve man, en grande: mira la parte de arriba de cada ficha.

**1, 2 y 3** . Son fáciles: una raya horizontal es 1, dos son 2 y tres son 3.

**4** . El carácter es un cuadrado. Olvida lo de adentro y concéntrate en la forma: un cuadrado tiene **cuatro** lados.

**5** . Parece complicado, pero se parece mucho a nuestro 5, solo que más estilizado, sobre todo la parte derecha. Parece un 15, ¿no? Mejor dicho, un **cinco**.

**6** . Es un hombre con sombrero, o con boina: un artista. Muchos artistas pintaron demonios, y el número del demonio es el **seis**.

**7** . Se parece a la X de las ecuaciones. Y si hablamos de números, el de la suerte es el **siete**: X es igual a 7.

**8** . Es el artista del 6, pero sin sombrero: se quedó pobre y tuvo que venderlo. Más pobre que el Chavo del **Ocho**.

**9** . Es elegante y tiene una cola larga, como el zorro de **nueve** colas.

## Los dragones

No necesitas recordar sus nombres, solo los colores, en su orden: **blanco, verde, rojo**   .  
En japonés, haku, hatsu y chun.

## Los vientos



*Este, Sur, Oeste y Norte.*

**Este** . Es el viento que más vas a ver: la ronda Este ocupa media partida, y la partida entera en un tonpuusen. Puede ser una señora embarazada con un vestido, o el viento del **este** que sopla sobre la ropa colgada. Se te va a pegar rápido.

**Sur** . También lo vas a ver seguido. Si no se te queda, piensa en un tanque de guerra, o en un barco visto de frente, rumbo al **sur**.

**Oeste** . Es una caja que sostiene un techo precario con dos palitos: el refugio de alguien que se protege de los vientos del **oeste**.

**Norte** . En muchos sets se parece a una N, más que cualquiera de los otros tres. La N de **Norte**.  
Y el orden, siempre: **E, S, O, N**. Se lee "es on".

## Pin y sou

El resto se lee contando los dibujos de cada ficha. Hay tres cosas que vigilar. El 1 de sou es un pájaro, no una caña. El 6 y el 8 de sou se confunden: el 6 tiene dos filas de tres cañas rectas, y el 8 tiene las cañas inclinadas, como una W sobre una M. Y cada set cambia un poco según el artista, el origen y para qué se hizo.

## Pon a prueba tu vista

Nombra cada ficha hasta que te salga sin pensar. Es lo que vas a hacer cientos de veces en cada partida.

## Las 34 fichas y sus nombres

### CARACTERES



1

*ii-man*



2

*ryan-man*



3

*san-man*



4

*suu-man*



5

*uu-man*



6

*roo-man*



7

*chii-man*



8

*paa-man*



9

*chuu-man*

### CÍRCULOS



1

*ii-pin*



2

*ryan-pin*



3

*san-pin*



4

*suu-pin*



5

*uu-pin*



6

*roo-pin*



7

*chii-pin*



8

*paa-pin*



9

*chuu-pin*

### BAMBÚES



1

*ii-sou*



2

*ryan-sou*



3

*san-sou*



4

*suu-sou*



5

*uu-sou*



6

*roo-sou*



7

*chii-sou*



8

*paa-sou*



9

*chuu-sou*

### HONORES



Viento Este

*ton*



Viento Sur

*nan*



Viento Oeste

*shaa*



Viento Norte

*pei*



Dragón blanco

*haku*



Dragón verde

*hatsu*



Dragón rojo

*chun*

### CINCOS ROJOS (AKA DORA)



5 rojo de  
caracteres

*aka uu-man*



5 rojo de  
círculos

*aka uu-pin*



5 rojo de  
bambúes

*aka uu-sou*

*Cada fila es un palo. Debajo de cada ficha, su lectura en japonés: así la nombran en la mesa.*

## CAPÍTULO 3

# Preparar la mesa

*Asientos, vientos, puntos, muro, dados, dora y reparto: todo lo que pasa antes del primer descarte.*

---

## Lo que hay sobre la mesa

El mahjong riichi se juega entre cuatro personas, una en cada lado de una mesa cuadrada. Antes de la primera mano necesitas:

Un juego de 136 fichas, el que viste en el capítulo de [las fichas](#).

Dos dados.

Los palitos de puntos (点棒 *tenbou*) de cada jugador.

Una placa que marca quién empezó como dealer y en qué ronda están. Más adelante verás para qué sirve.

En un salón japonés casi todo esto lo maneja la mesa automática. Igual vale la pena saber hacerlo a mano: es lo que hace la máquina por ti, y en una mesa común lo vas a necesitar.

## Los asientos

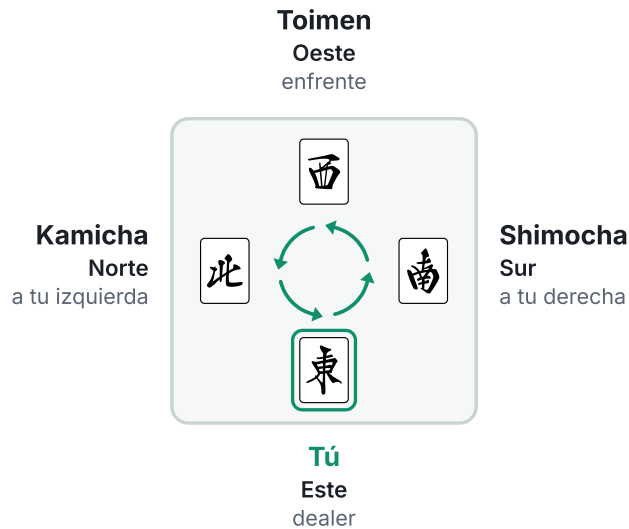
Desde tu lugar, cada uno de los otros tres jugadores tiene un nombre:

**Kamicha** (上家): el jugador a tu izquierda. Juega justo antes que tú.

**Toimen** (対面): el jugador de enfrente.

**Shimocha** (下家): el jugador a tu derecha. Juega justo después de ti.

Los turnos van en **sentido antihorario**: de cada jugador al que tiene a su derecha. En el mahjong casi todo se cuenta en ese sentido: los turnos, el orden de los vientos y los dados. La excepción son las fichas del muro, que se roban en sentido horario. Lo verás en este mismo capítulo.



*Primera mano: tú eres Este y dealer. El turno avanza en sentido antihorario (Este, Sur, Oeste, Norte). Tu kamicha juega justo antes que tú; tu shimocha, justo después.*

## Los vientos de cada jugador

Cada jugador representa uno de los cuatro vientos: Este, Sur, Oeste o Norte. Es su **viento de asiento** (自風 *jikaze*, "viento propio").

El Este es el **dealer** (親 *oya*, "padre"). Los otros tres son **no-dealers** (子 *ko*, "hijo"). El dealer reparte las fichas, descarta primero, cobra más cuando gana y paga más cuando otro gana por tsumo.

Los vientos siguen el orden **E, S, O, N** en sentido antihorario. Si el dealer es Este, el jugador a su derecha es Sur, el de enfrente es Oeste y el de su izquierda es Norte.

Los vientos no son fijos. Rotan durante la partida, cada vez que el dealer pasa al siguiente jugador. Para saber cuál eres, busca al dealer y cuenta desde él: E, S, O, N. Si estás enfrente del dealer, eres Oeste. Si estás a su izquierda, eres Norte. Después de un par de partidas lo vas a ver sin pensar.

## Cómo sortear los vientos

Lo más simple es poner los cuatro vientos boca abajo sobre la mesa, mezclarlos y que cada jugador tome uno. Ese es su viento inicial. Quien saca Este se sienta donde quiera, y los demás se ubican en el orden E, S, O, N a partir de él.

### VARIANTES DE REGLAS

**Con un dragón blanco.** Algunos grupos agregan un dragón blanco a los cuatro vientos. Quien lo saca se queda con el viento que sobra en la mesa.

**En torneos** se usa un sorteo más ritual. El reglamento WRC lo describe paso a paso, con dados, para que nadie elija su asiento. El reglamento EMA de 2025 sortea los cuatro vientos boca abajo, como arriba, salvo que el calendario del torneo ya fije los asientos. En una partida entre amigos alcanza con mezclar los vientos, o con repartirlos según cómo se hayan sentado.

## Rondas, manos y partidas

Una partida tiene dos **rondas**: la **ronda Este** y la **ronda Sur**. Esta partida de dos rondas se llama **hanchan** (半荘, "media partida"). El nombre viene de que el mahjong chino se juega con cuatro rondas: Este, Sur, Oeste y Norte. El riichi juega solo la mitad.

En cada ronda, cada jugador es dealer al menos una vez. Cada vez que el dealer reparte se juega una **mano** (局 *kyoku*). Así, una ronda tiene al menos cuatro manos, y un hanchan al menos ocho.

El dealer rota así:

Si el dealer gana la mano, **sigue siendo dealer** y reparte otra vez. Esto se llama **renchan** (連荘). Lo mismo pasa si la mano termina sin ganador y el dealer estaba a una ficha de ganar. Lo verás en el capítulo sobre el [fin de la mano](#).

Si gana otro jugador, el dealer **pasa al jugador de su derecha**. Ese jugador ahora es Este, el siguiente es Sur, y así.

Cuando el cuarto dealer de la ronda Este deja de serlo, empieza la ronda Sur. El primer dealer de la partida vuelve a ser dealer, y otra vez su viento de asiento es Este. Cuando el cuarto dealer de la ronda Sur deja de serlo, termina la partida. Se cuentan los puntos y se ve quién ganó.

La placa de la mesa es el **marcador de primer dealer** (起家マーク *chiicha maaku*). Tiene 東 (Este) de un lado y 南 (Sur) del otro. La pone a su derecha el primer dealer de la partida y no se mueve de ahí. Al empezar la ronda Sur se da vuelta.

### VARIANTES DE REGLAS

**Partidas cortas.** También se puede jugar solo la ronda Este: es el **tonpuusen** (東風戦, "partida de viento Este"). Es común en el juego online.

**La ronda Oeste.** En Tenhou y Mahjong Soul, si al terminar la ronda Sur nadie llegó a 30.000 puntos, la partida sigue en la ronda Oeste (西入 *shaanyuu*) hasta que alguien los alcance. La M-League y los torneos WRC y EMA no la juegan. Los detalles están en [el fin de la partida](#).

## El nombre de cada mano

Cada mano se nombra por su ronda y su número. Se cuenta por cambio de dealer: una mano repetida por renchan conserva su número.

| Mano   | Japonés | Lectura            |
|--------|---------|--------------------|
| Este 1 | 東一局     | <i>ton ikkyoku</i> |
| Este 2 | 東二局     | <i>ton nikyoku</i> |

| Mano   | Japonés | Lectura             |
|--------|---------|---------------------|
| Este 3 | 東三局     | <i>ton sankyoku</i> |
| Este 4 | 東四局     | <i>ton yonkyoku</i> |
| Sur 1  | 南一局     | <i>nan ikkyoku</i>  |
| Sur 2  | 南二局     | <i>nan nikyoku</i>  |
| Sur 3  | 南三局     | <i>nan sankyoku</i> |
| Sur 4  | 南四局     | <i>nan yonkyoku</i> |

*Las ocho manos de un hanchan sin renchan.*

A la última mano de la partida también se la llama **oorasu** (オーラス, del inglés *all last*). En un hanchan es Sur 4. En un tonpuusen es Este 4.

No necesitas estos nombres para jugar, pero los vas a oír en cualquier mesa japonesa y en las transmisiones.

## El viento de ronda y tu viento

Además de tu viento de asiento, cada ronda tiene su **viento de ronda** (場風 *bakaze*): Este durante la ronda Este y Sur durante la ronda Sur.

Los dos importan por las fichas de viento. Un trío de tu viento de asiento vale 1 han, y un trío del viento de ronda vale 1 han para cualquiera. El han es la unidad que mide el valor de una mano; lo verás en el capítulo de [puntaje](#). Estos tríos son un **yaku**, una de las combinaciones que permiten ganar. Están en el capítulo de [yaku](#).

Durante la ronda Este, el viento de asiento del dealer también es Este. Si el dealer junta tres Este, cobra 2 han: uno por su viento y otro por el de la ronda. Es el **doble viento**. En la ronda Sur el doble viento no es del dealer: lo tiene el jugador sentado en Sur, porque Sur es a la vez su viento y el de la ronda.

## Los puntos de partida

Cada jugador empieza con **25.000 puntos**. Es lo estándar en Tenhou, Mahjong Soul, la M-League y los salones japoneses. Al final se cuenta contra **30.000**, el retorno: lo verás en el capítulo de [puntaje](#).

### VARIANTES DE REGLAS

Los torneos WRC y EMA empiezan con 30.000. En las partidas de tres jugadores de Tenhou se empieza con 35.000. Algunos clubes usan otras cifras. Da igual cuál se use: lo que cuenta es que todos empiezan con lo mismo.

Los puntos se llevan con palitos de puntos. Cada palito tiene un valor:

**10.000:** para los pagos grandes. El dibujo cambia según la marca; en el diseño japonés estándar tiene cinco puntos rojos con dos puntos negros a cada lado.

**5.000:** para los pagos medianos. Cinco puntos rojos.

**1.000:** para los pagos y para declarar riichi. Un punto rojo.

**100:** para los pagos chicos y para contar los honba. Ocho puntos negros.

| Palillo                                                                           | Valor                                                    | Cantidad    | Puntos        |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|-------------|---------------|
|  | <b>10.000</b><br>5 puntos rojos con 2 negros a cada lado | × 1         | 10.000        |
|  | <b>5.000</b><br>5 puntos rojos                           | × 2         | 10.000        |
|  | <b>1.000</b><br>1 punto rojo                             | × 4         | 4.000         |
|  | <b>100</b><br>8 puntos negros                            | × 10        | 1.000         |
| <b>Total</b>                                                                      |                                                          | 17 palillos | <b>25.000</b> |

Los palillos de puntos (点棒, *tenbou*). Al empezar con 25.000 puntos, cada jugador recibe 17 palillos. El dibujo exacto de los puntos cambia un poco según la marca.

Los 25.000 iniciales se reparten así: 1 palito de 10.000, 2 de 5.000, 4 de 1.000 y 10 de 100. Para empezar con 30.000 se agregan cinco palitos de 1.000: nueve en total.

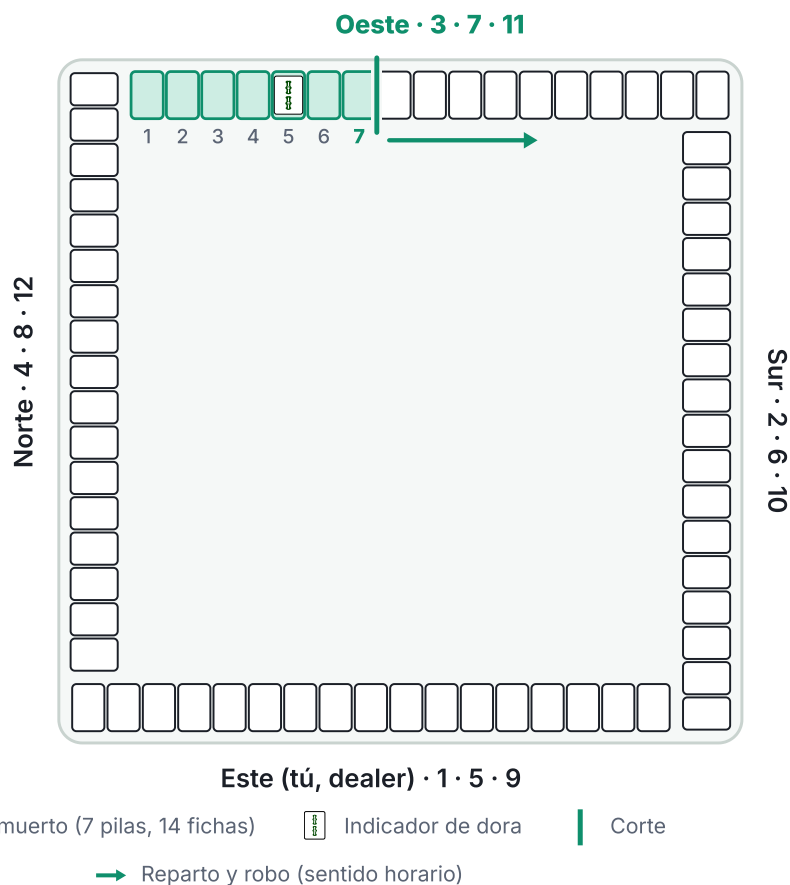
#### VARIANTES DE REGLAS

Algunos juegos traen palitos de 500, y hay juegos con otros colores o dibujos. Lo que importa es que todos en la mesa sepan cuánto vale cada uno.

## Armar el muro

En el mahjong no hay mazo. Las fichas se roban de un **muro** (山 *yama*, "montaña").

Al empezar cada mano se ponen todas las fichas boca abajo en el centro de la mesa y se mezclan. Después, cada jugador arma frente a sí una fila de **17 pilas de 2 fichas**: 34 fichas por jugador, 136 en total. Las cuatro filas se acercan entre sí hasta formar un cuadrado, con las fichas boca abajo.



*Dados: 7. Se rompe el muro de Oeste, 7 pilas desde su extremo derecho. Los números al lado de las pilas son esa cuenta.*

Al principio armar el muro cuesta, pero con práctica sale rápido. No hace falta que quede perfecto. Un muro derecho y bien cerrado evita que se caigan fichas, deja que todos alcancen a robar y hace el juego más fluido.

#### NOTA

**Mesas automáticas.** En los salones japoneses casi todas las mesas son automáticas (全自動卓 *zen-jidou-taku*). Mezclan un juego de fichas por dentro mientras usas el otro, y levantan los cuatro muros ya armados. El dealer aprieta un botón y la mesa tira los dados. Muchas también muestran los puntos de cada jugador. En Tenhou y Mahjong Soul no hay dados a la vista: la pantalla muestra el indicador de dora y la cantidad de fichas que quedan.

## Romper el muro

Con el muro armado, hay que decidir por dónde se abre. De eso salen dos cosas: dónde está el muro muerto con la dora y desde dónde se empieza a robar.

El dealer tira los dos dados y cuenta el total en sentido antihorario, empezando por él mismo como 1. Ese jugador es el dueño del muro que se rompe:

| Total de los dados | Muro que se rompe                     |
|--------------------|---------------------------------------|
| 5 o 9              | El del dealer                         |
| 2, 6 o 10          | El del jugador a su derecha (Sur)     |
| 3, 7 u 11          | El de enfrente (Oeste)                |
| 4, 8 o 12          | El del jugador a su izquierda (Norte) |

*Qué muro se rompe según el total de los dados, contando desde el dealer.*

En ese muro se cuentan tantas pilas como marcan los dados, **desde el extremo derecho** del muro (visto por su dueño). Ahí se abre un pequeño corte.

Por ejemplo, salen 9. Le toca al dealer, que cuenta nueve pilas desde la derecha de su propio muro y separa ahí.



**Ejemplo: salen 3 y 4, total 7**

1. Cuenta en sentido antihorario desde el dealer, que es 1: Este 1, Sur 2, Oeste 3, Norte 4, Este 5, Sur 6, Oeste 7. Se rompe el muro de Oeste, tu toimen.
2. Oeste cuenta 7 pilas desde el extremo derecho de su muro y abre ahí el corte.
3. Las 7 pilas a la derecha del corte son el muro muerto. La ficha de arriba de la 3.<sup>a</sup> pila desde el corte (la pila 5 del muro) se da vuelta: es el indicador de dora.
4. El dealer toma las dos primeras pilas que están justo a la izquierda del corte, y el reparto sigue en sentido horario.

*La figura del muro, más arriba, muestra esta misma tirada.*

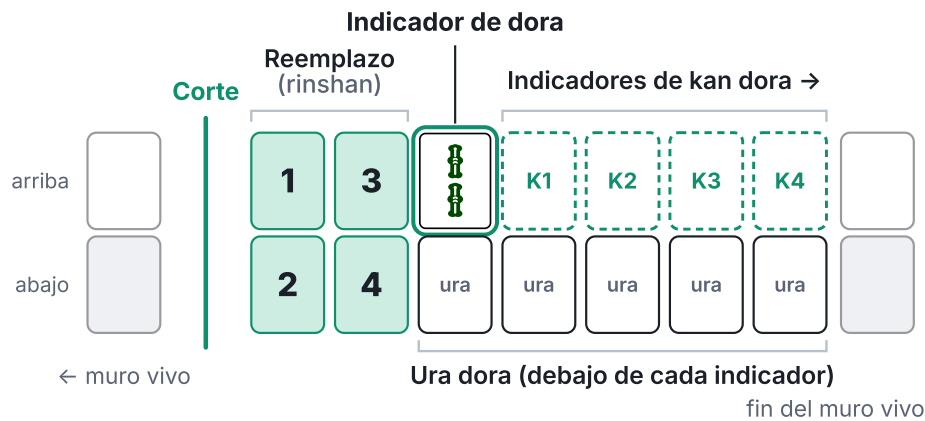
#### VARIANTES DE REGLAS

**Dos tiradas.** En una forma tradicional (二度振り *nidofuri*), el dealer tira para elegir el muro y el dueño de ese muro tira otra vez. El corte se cuenta con la **suma** de las dos tiradas, desde la derecha de ese muro. Hoy casi siempre se tira una sola vez.

## El muro muerto

Las **7 pilas a la derecha del corte** (14 fichas) forman el **muro muerto** (王牌 *wanpai*, "fichas del rey"). Si los dados sacaron menos de 7, no alcanzan las pilas a la derecha del corte: el muro muerto sigue a la vuelta de la esquina, en el muro siguiente.

Esas 14 fichas no se roban en el juego normal. Todo lo demás es el **muro vivo**.



*El muro muerto visto por el dueño del muro: el corte queda a la izquierda. Las fichas de reemplazo se toman en el orden 1, 2, 3, 4. Cada kan da vuelta el siguiente indicador hacia la derecha. El ura dora, la ficha de abajo de cada indicador, solo se mira si gana alguien que declaró riichi.*

Contando desde el corte, el muro muerto se usa así:

**Las dos primeras pilas** (cuatro fichas) son las **fichas de reemplazo** (嶺上牌 *rinshanpai*). Las roba quien declara un kan, como verás en [el capítulo del turno](#).

**La tercera pila** lleva el **indicador de dora** (ドラ表示牌 *dora hyoujihai*): se da vuelta su ficha de arriba y queda boca arriba toda la mano.

**Las pilas siguientes** guardan los indicadores que se dan vuelta con cada kan, uno por kan, siempre en la pila que sigue, alejándose del corte.

Las fichas de reemplazo se toman en este orden: primero la de arriba de la pila del extremo, después la de abajo de esa pila, después la de arriba de la pila siguiente y por último la de abajo. Muchos jugadores bajan a la mesa la primera ficha de reemplazo, justo al lado de su pila, apenas se rompe el muro. Así no se cae y nadie la ve por accidente.

Las fichas del muro muerto solo se tocan para tres cosas: robar una ficha de reemplazo después de un kan, dar vuelta un indicador de dora, y mirar la ura dora cuando gana alguien que declaró riichi. Cuando se acaba el muro vivo, la mano termina: el muro muerto no se usa para seguir robando.

El muro muerto siempre tiene 14 fichas. Cada vez que alguien roba una ficha de reemplazo, la última ficha del muro vivo pasa al muro muerto. Dicho de otra forma: cada kan hace que la mano termine una ficha antes.

#### VARIANTES DE REGLAS

**¿Separar el muro muerto?** Muchos jugadores hacen un segundo corte para dejar el muro muerto aparte. Los reglamentos WRC y EMA piden no hacerlo, para no mover fichas de lugar. Basta con saber dónde termina el muro vivo.

## La dora

La **dora** (ドラ) es una ficha de bonificación. Cada copia que tengas en tu mano ganadora suma **1 han**. La dora no es un yaku: solo cuenta si tu mano ya tiene uno.

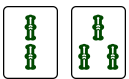
El mahjong chino da puntos extra por flores y estaciones. El riichi no usa esas fichas: su premio es la dora.

La dora es **la ficha que sigue al indicador**, en el mismo palo:

**Números:** el siguiente número. Si el indicador es el 2 de bambúes, la dora es el 3 de bambúes. Si el indicador es un 9, la dora es el 1 del mismo palo.

**Dragones:** blanco, verde, rojo, y vuelta al blanco. Con el blanco de indicador, la dora es el verde. Con el rojo, es el blanco.

**Vientos:** Este, Sur, Oeste, Norte, y vuelta al Este. Con el Este de indicador, la dora es el Sur. Con el Norte, es el Este.



Indicador 2 de bambúes, dora 3 de bambúes. Cada 3 de bambúes en tu mano ganadora suma 1 han.

### NÚMEROS (IGUAL EN LOS TRES PALOS)



### VIENTOS



### DRAGONES



El dora es la ficha que sigue al indicador. Al final de cada ciclo se vuelve al principio: después del 9 viene el 1, después del Norte el Este, y después del dragón rojo el blanco. Un 5 rojo como indicador cuenta como un 5.

El indicador en sí no es dora. Sí saca de juego una copia de esa ficha: del 2 de bambúes del ejemplo quedan tres para robar.

## Dora del kan y ura dora

Cada kan da vuelta un indicador más en el muro muerto. Su dora es la **dora del kan** (槓ドラ *kan-dora*, también 新ドラ *shindora*, "dora nueva"). Cuenta para todos los jugadores, no solo para quien hizo el kan. En qué momento se da vuelta lo verás con el **kan**.

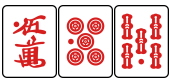
Cuando gana un jugador que declaró riichi, da vuelta la ficha que está **debajo** de cada indicador. Esas fichas son indicadores de **ura dora** (裏ドラ, "dora de abajo"), y se leen igual que el indicador normal. Solo cuentan para el ganador con riichi.

Cinco indicadores a la vez es rarísimo. Hacen falta cuatro kan, y en Tenhou y Mahjong Soul cuatro kan entre dos o más jugadores anulan la mano, como verás en los **empates abortivos**. Lo normal es un indicador, a veces dos o tres.

Una estrategia básica es armar manos simples con varias dora. Por eso tirar una dora le regala valor a otro jugador y puede ser peligroso, aunque no siempre te sirva a ti. La dora es un premio, no una obligación.

## Los cincos rojos

Casi todas las reglas actuales juegan con **cincos rojos** (赤ドラ *akadora*): un 5 de caracteres, un 5 de círculos y un 5 de bambúes pintados de rojo. Cada uno es dora por sí mismo, sea cual sea el indicador. Si además el indicador es un 4 de ese palo, el 5 rojo vale 2 han.



*Los tres cincos rojos de Tenhou y Mahjong Soul: uno por palo.*

### VARIANTES DE REGLAS

Tenhou, Mahjong Soul y la M-League juegan con tres cincos rojos, uno por palo. Algunos salones agregan un segundo 5 rojo de círculos, y hay reglas locales con más. Tenhou también tiene mesas sin cincos rojos, y los reglamentos WRC y EMA no los usan.

## Repartir las fichas

Cada jugador empieza con **13 fichas**. El dealer empieza con **14**, porque el primer turno es suyo: no roba y descarta una enseguida. Desde ahí, en cada turno robas una ficha y descartas una, como en el chinchón. Tu mano ganadora tiene 14 fichas: tus 13 más la que la completa.

El reparto va así:

El dealer toma las **cuatro fichas** (dos pilas) que están justo a la izquierda del corte.

Sur toma las cuatro siguientes, después Oeste y después Norte. Las fichas se toman en sentido horario, siguiendo el muro.

Se repite dos veces más. Cada jugador tiene ahora 12 fichas.

El dealer toma dos fichas sueltas: la de arriba de la primera pila y la de arriba de la tercera. Es el "salto" (チョンチョン *chonchon*).

Sur toma la de abajo de la primera pila, Oeste la de arriba de la segunda y Norte la de abajo de la segunda.

El dealer queda con 14 fichas y los demás con 13. La ficha de abajo de la tercera pila es la primera que se roba en el juego: la toma Sur en su primer turno.

El muro vivo se va consumiendo en sentido horario, hacia el muro muerto. Por eso las últimas fichas del muro vivo quedan justo del otro lado del muro muerto, como si fueran a seguir en él. La última ficha que se roba es la que está antes de las 14 del muro muerto.

Con las manos repartidas, cada uno ordena sus fichas y el dealer hace el primer descarte. Empieza el juego, y eso es **el turno**.

## CAPÍTULO 4

# El turno

*Robar, descartar, llamar y ganar: lo que haces en cada turno, de la primera ficha a la última.*

---

## Robar y descartar

El dealer empieza con 14 fichas y hace el primer descarte. Después juega el jugador de su derecha: roba una ficha del muro y descarta una de su mano. Y así, de jugador en jugador, en sentido antihorario.

Robar del muro se dice ツモる *tsumoru*, o 自摸 *tsumo*. Descartar se dice 切る *kiru* ("cortar") o 捨てる *suteru* ("tirar").

Entre turno y turno siempre tienes 13 fichas. Cuando robas, tienes 14 por un momento, y descartas una para volver a 13. Es obligatorio robar y descartar: **no se puede pasar**. Solo te saltas el robo cuando llamas un descarte de otro jugador, como verás en [las llamadas](#).

Así sigue la mano hasta que alguien gana o hasta que se acaba el muro vivo.

## Qué ficha descartar

El mahjong, como el póker, es un juego de información incompleta. Al principio solo ves tus 13 o 14 fichas y el indicador de dora. Con cada descarte y cada llamada de los demás, sabes un poco más.

En general, descarta la ficha **que menos te sirve**. Un error típico de principiante es tirar la ficha que acaba de robar porque la tiene a mano, cuando hay otra peor en la mano.

Mira también qué fichas pueden venir todavía. Supón que hay tres dragones rojos en los descartes y tú tienes el cuarto. Robas un dragón blanco: no tienes otro y todavía no salió ninguno. ¿Cuál tiras? El rojo. Ya no puede formar par ni trío contigo, y el blanco todavía puede.

## El río

En el mahjong chino todos descartan en el centro de la mesa. En el japonés, cada jugador pone sus descartes frente a sí, en orden. Ese pozo propio se llama **río** (河 *kawa*).

El río sirve para dos cosas. Primero, para la regla de **furiten**: no puedes ganar por ron con una ficha que ya descartaste. Está en el capítulo de [reglas](#). Segundo, para leer a los demás. Un jugador que no tiró ni un bambú en toda la mano probablemente los está juntando. Si de pronto tira uno después de muchos turnos, puede estar a una ficha de ganar.

Los descartes se ponen en **filas de seis**, de izquierda a derecha. El séptimo descarte empieza la segunda fila, y el decimotercero la tercera. La tercera fila sigue hasta donde llegue.



Un río después de catorce descartes: cada grupo es una fila. Ni un bambú: este jugador probablemente los está juntando.

Una mano tiene como máximo **18 vueltas** (巡 *jun*). Sin llamadas, el dealer y Sur descartan 18 veces, y Oeste y Norte 17. Por eso tres filas de seis alcanzan casi siempre.

El río es de cada jugador. Nadie toca el río de otro, salvo para llamar una ficha que se acaba de descartar.

#### DESDE LA MESA

Descarta con orden, una ficha al lado de la otra, en filas parejas. Un río ordenado ayuda a los demás a leer el juego, y en una mesa japonesa es parte de los buenos modales. Y mira los ríos de los demás todo el tiempo: es la información más valiosa que tienes.

## Fichas vivas y fichas muertas

Una ficha **muerta** es una de la que ya se ven todas o casi todas las copias en la mesa, en los ríos o en grupos expuestos. Nadie puede armar mucho con ella.

Una ficha de la que todavía no se vio ninguna copia es un **shonpai** (生牌). Avanzada la mano, tirar un shonpai es más arriesgado que tirar una ficha que ya salió varias veces: alguien puede estar esperándola. Una ficha que puede darle la victoria a otro es una **ficha peligrosa** (危険牌 *kiken-hai*).

## Los grupos

Recuerda la forma de una mano completa: **cuatro grupos y un par**. Cada grupo tiene exactamente tres fichas:

Una **secuencia** (順子 *shuntsu*): tres números seguidos del mismo palo, como 1-2-3 o 4-5-6.

Siempre tres: 1-2-3-4 o 2-3-4-5-6 no son un grupo.

Un **trío** (刻子 *koutsu*): tres fichas iguales.

El **par** (雀頭 *jantou*, también 頭 *atama*, "cabeza") son dos fichas iguales. A cualquier par se le dice 対子 *toitsu*; el de la mano completa es el jantou.

La excepción a "tres fichas" es el **kan** (槓子 *kantsu*): cuatro fichas iguales declaradas. Cuenta como un grupo.

Un grupo armado con un descarte ajeno queda **expuesto**: *minshuntsu* (明順子), *minkou* (明刻) o *minkan* (明槓). Uno armado solo con fichas de tu mano es **oculto**: *anshuntsu* (暗順子), *ankou* (暗刻) o *ankan* (暗槓). En la mesa casi nadie usa estas palabras: se dice "un chii", "un pon", "un kan".

## Llamadas

Si solo pudieras robar del muro, el juego dependería mucho de la suerte. Por eso puedes tomar la ficha que **otro jugador acaba de descartar** para completar un grupo. Eso es una **llamada** (鳴き *naki*).

Para llamar, necesitas tener en la mano las otras fichas del grupo. Dices la llamada en voz alta, muestras tus fichas, tomas el descarte y pones el grupo boca arriba **a tu derecha**, en tu lado de la mesa. Queda a la vista de todos hasta el final de la mano.

Cuando llamas, **el turno salta hasta ti**. No robas: descartas una ficha para volver a 13, y el juego sigue con el jugador de tu derecha. Los jugadores entre el que descartó y tú pierden su turno.

|                    | <p><b>Kamicha</b><br/>a tu izquierda<br/><b>chii, pon, kan</b></p> | <p><b>Toimen</b><br/>enfrente<br/><b>pon, kan</b></p> | <p><b>Shimocha</b><br/>a tu derecha<br/><b>pon, kan</b></p> |
|--------------------|--------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------|
|                    | <p><b>Tú</b></p>                                                   |                                                       |                                                             |
|                    | <b>Kamicha</b><br>izquierda                                        | <b>Toimen</b><br>medio                                | <b>Shimocha</b><br>derecha                                  |
| <b>Chii</b>        |                                                                    | No se puede                                           | No se puede                                                 |
| <b>Pon</b>         |                                                                    |                                                       |                                                             |
| <b>Kan abierto</b> |                                                                    |                                                       |                                                             |

*La ficha llamada va girada del lado del jugador que la descartó: a la izquierda si vino de kamicha, en el medio si vino de toimen, a la derecha si vino de shimocha. El chii solo se le hace a kamicha; el pon y el kan abierto, a cualquiera.*

## Pon

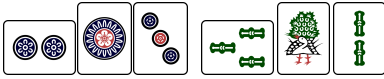
Tienes dos fichas iguales y **cualquier** jugador descarta la tercera. Antes de que el siguiente robe, dices "**pon**", muestras tu par, tomas el descarte y formas el trío.

La ficha llamada va **girada**, del lado del jugador que la tiró: a la izquierda si vino de tu izquierda, en el medio si vino de enfrente, a la derecha si vino de tu derecha. La figura de arriba muestra los tres casos.

## Chii

Tienes dos fichas de una secuencia (1-3, 1-2, 2-3...) y tu **kamicha**, el jugador de tu izquierda, descarta la que falta. Dices "**chii**", muestras tus dos fichas y formas la secuencia.

La ficha llamada va girada a la izquierda, porque siempre viene de tu izquierda.



*Chii del 2 de círculos con el 1 y el 3, y chii del 3 de bambúes con el 1 y el 2.*

**El pon se llama de cualquiera. El chii, solo del jugador de tu izquierda.**

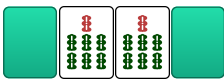
Girar la ficha llamada no es solo costumbre. Muestra de quién vino cada ficha, y eso sirve para controlar el furiten y para leer los descartes de cada uno. Hazlo siempre bien.

## Kan

Con cuatro fichas iguales puedes declarar un **kan**. Lo muestras, cuenta como un grupo, y robas una **ficha de reemplazo** del muro muerto para que tu mano pueda seguir completando cuatro grupos y un par. También se da vuelta un nuevo indicador de dora. Lo viste en [el muro muerto](#).

Hay tres tipos de kan.

**Kan cerrado** (*ankan*). Tienes las cuatro fichas en la mano. En tu turno, después de robar, dices "kan", muestras las cuatro y das vuelta dos, normalmente las de los extremos. Es la única llamada que **no abre la mano**.



*Kan cerrado del 7 de bambúes: dos fichas boca arriba y dos boca abajo.*

Solo se declara en tu propio turno, después de robar del muro o una ficha de reemplazo. Nunca en un turno en que acabas de hacer chii o pon.

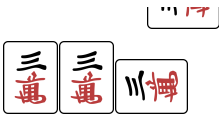
### VARIANTES DE REGLAS

El reglamento EMA también acepta dar vuelta las dos fichas del medio en lugar de las de los extremos.

**Kan abierto** (大明槓 *daiminkan*). Tienes tres fichas iguales en la mano y **cualquier** jugador descarta la cuarta. Dices "kan" y lo armas como un pon, con la ficha llamada girada hacia quien la tiró, como en la figura de las llamadas. Si vino de enfrente, se gira la segunda ficha o la tercera: las dos formas se usan.

**Kan agregado** (加槓 *kakan*, también 小明槓 *shouminkan*). Ya tienes un pon expuesto y tienes la cuarta ficha en la mano, recién robada o guardada de antes. En tu turno dices "kan" y la pones encima de la ficha girada del pon. Si la cuarta ficha la descarta otro, no puedes llamarla para agregarla.





Kan agregado: el pon del 3 de caracteres vino de la derecha, y la cuarta ficha va sobre la ficha girada.

### Robar un kan: chankan

Cuando agregas una ficha a tu pon, otro jugador puede ganar con esa ficha si la estaba esperando. Es el **chankan** (槍槓), un yaku que verás en el capítulo de **yaku**. Tu kan no se completa. No puede hacerlo quien está en furiten: por ejemplo, quien ya había tirado esa ficha la tiene en su río.

Un kan cerrado no se puede robar, salvo con *kokushi musou* en algunas reglas: lo verás con el **chankan**.

### Después del kan

Después de cualquier kan robas la ficha de reemplazo (嶺上牌 *rinshanpai*). Si completa tu mano, ganas por tsumo y sumas el yaku **rinshan kaihou** (嶺上開花, "flor sobre la montaña"), el que hizo famoso el anime *Saki*. Si no, descartas y sigue el juego.

Cada kan da vuelta un nuevo indicador de dora. En Tenhou y Mahjong Soul:

Con un **kan cerrado**, el indicador se da vuelta enseguida.

Con un **kan abierto o agregado**, se da vuelta después de que descartas. Si antes de descartar haces otro kan, se da vuelta justo antes de robar la nueva ficha de reemplazo.

#### VARIANTES DE REGLAS

En la M-League y en los reglamentos WRC y EMA, el indicador se da vuelta enseguida con cualquier kan. En los salones japoneses cada casa tiene su regla: pregunta antes de empezar.

Algunos límites:

Cada kan hace que la mano termine una ficha antes, porque el muro muerto siempre conserva 14 fichas.

No puedes declarar kan con la última ficha del muro.

En una mano hay como máximo cuatro kan. Qué pasa con el cuarto lo verás en los **empates abortivos**.

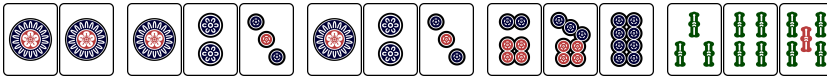
Para los yaku, un kan cuenta como un trío: un kan cerrado es un trío oculto, y un kan abierto o agregado, un trío expuesto. Da más fu que un trío, y varios kan pueden formar un yaku propio. Todo eso está en los capítulos de **yaku** y de **puntaje**.

#### DESDE LA MESA

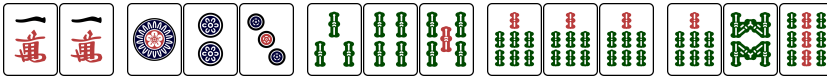
Declara un kan solo cuando te conviene. Le da una dora nueva a toda la mesa. Si otro jugador ya está a una ficha de ganar, esa dora puede ser más suya que tuya. Muchos jugadores fuertes evitan el kan abierto cuando alguien declaró riichi.

## Cuatro fichas sin kan

No estás obligado a declarar el kan. Cuatro fichas iguales pueden cumplir otros papeles en la mano:



*Cuatro 1 de círculos: dos forman el par y dos van en las secuencias 1-2-3. Cerrada, esta mano tiene iipeikou, dos secuencias idénticas.*



*Cuatro 7 de bambúes: tres forman un trío y el cuarto va en la secuencia 7-8-9.*

En estas manos las cuatro fichas no cuentan como kan, por dos razones. Un kan solo existe si se declara. Y en una mano completa cada ficha cumple un solo papel: es parte de una secuencia, de un trío o del par, nunca de dos cosas a la vez.

Mientras armas la mano, una ficha puede servir para varias formas posibles. Al ganar se decide cuál es cuál. Si la mano se puede leer de más de una manera, se cuenta la lectura que da **más puntos** (高点法 *koutenhō*). Por eso una mano nunca tiene a la vez pinfu y toitōi, ni chiitoitsu y ryanpeikou: son lecturas distintas de las mismas fichas.

## Quién tiene prioridad

A veces dos jugadores quieren el mismo descarte. El orden es:

**Ron:** ganar con ese descarte le gana a cualquier llamada.

**Pon y kan.**

**Chii.**

En una mesa real, el pon y el kan le ganan al chii solo cuando las llamadas llegan casi a la vez. Un pon cantado claramente después del chii de otro jugador llega tarde, y el chii queda. Las reglas WRC y EMA de 2025 lo dicen así. En línea el juego pregunta a todos a la vez, así que el orden de arriba es todo lo que hay.

El último descarte de la mano, cuando ya no quedan fichas en el muro vivo, no se puede llamar para chii, pon ni kan. Solo se puede ganar con él por ron.

### VARIANTES DE REGLAS

**Dos jugadores hacen ron con la misma ficha.** En Tenhou y Mahjong Soul cobran los dos: es el *daburōn* (ダブロン). En la M-League y con reglas WRC gana solo el primero en orden de turno desde quien descartó: es el *atamahane* (頭ハネ). Los detalles están en [reglas y faltas](#), y el triple ron, en los [empates abortivos](#).

## Mano abierta y mano cerrada

Llamar hace la mano más rápida. ¿Por qué no llamar siempre? Porque cambia el tipo de mano.

Una **mano abierta** es la que llamó al menos un descarte ajeno con chii, pon o kan abierto. La ficha con la que ganas por ron no cuenta: ganar por ron no abre la mano.

Una **mano cerrada** (門前 *menzen*) es la que no llamó ningún descarte ajeno. Un kan cerrado la deja cerrada. Armarla cuesta más, y por eso tiene ventajas:

Solo una mano cerrada puede declarar **riichi**.

Si ganas por tsumo con la mano cerrada, sumas el yaku **menzen tsumo**: 1 han más.

Varios yaku solo valen con la mano cerrada, y otros pierden 1 han si la mano está abierta.

Los verás todos en el capítulo de **yaku**. Y recuerda que una mano abierta también necesita un yaku para ganar.

#### DESDE LA MESA

Llamar acelera la mano pero casi siempre baja su valor. Los jugadores fuertes llaman sobre todo con un trío de dragones o de viento que ya da un yaku, con manos rápidas como tanyao, o para llegar a tenpai al final de la mano. También llamas para cortar rápido una mano cuando otro jugador se ve peligroso, o cuando vas primero y quieres que la partida termine.

## Ganar la mano

Cuando completas tu mano, la declaras. En japonés, ganar se dice *agari* (和了り) o *houra* (和了). Hay solo dos formas de declararlo: **tsumo** y **ron**.

Para ganar necesitas una mano completa y **al menos un yaku**. Por ejemplo, un trío de dragones rojos ya es un yaku.

### Tsumo

Ganas por **tsumo** (自摸和 *tsumohou*) cuando robas tu ficha ganadora en tu turno, del muro o como ficha de reemplazo de un kan. Los demás no pueden evitarlo, salvo con una llamada que se salte tu turno.

No metas la ficha en la mano. Muéstrala aparte, di "**tsumo**" y baja tu mano boca arriba, empujando un poco las fichas hacia adelante.

Con la mano cerrada, el tsumo ya te da el yaku *menzen tsumo*. Con la mano abierta también puedes ganar por tsumo, siempre que tengas otro yaku.

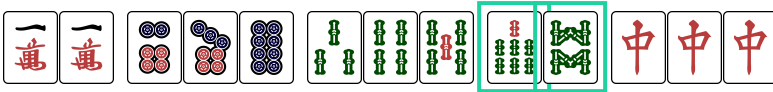
### Ron

Ganas por **ron** (荣和 *ronhou*) cuando otro jugador descarta tu ficha ganadora, o cuando la agrega a su pon para un kan agregado (el *chankan*). En ese momento dices "**ron**" en voz alta y bajas tu mano.

No puedes hacer ron si estás en **furiten** ni si tu mano no tiene yaku. Antes de decir ron, revisa las dos cosas. Un ron equivocado tiene castigo, desde mano muerta hasta *chonbo*. Están en **faltas y penalizaciones**.

## Un ejemplo

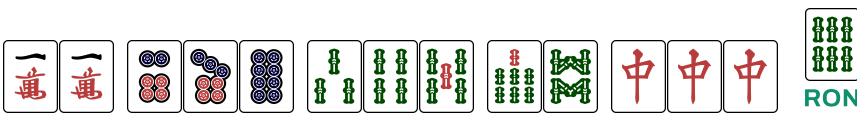
Esta mano está a una ficha de ganar:



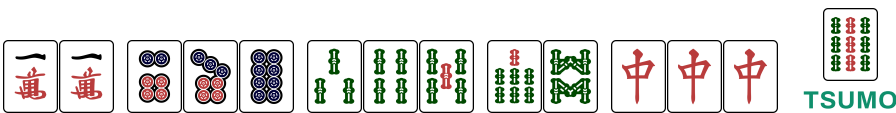
Par de 1 de caracteres, dos secuencias y un trío de dragones rojos, que ya es un yaku. El 7-8 de bambúes espera el 6 o el 9.

Tienes el par, un yaku con los tres dragones rojos y tres grupos. El 7-8 de bambúes espera dos fichas: el 6 (para 6-7-8) o el 9 (para 7-8-9).

Un rival descarta el 6 de bambúes. Dices "ron" y ganas:



Si en cambio robas el 9 de bambúes del muro, lo muestras y dices "tsumo". Como tu mano es cerrada, sumas menzen tsumo al dragón rojo.



## No ganar a propósito

Puedes elegir no declarar una victoria, por ejemplo si esperas una ficha que le dé más valor a tu mano. Pero si dejas pasar una ficha ganadora de otro jugador, quedas en **furiten temporal**: no puedes hacer ron hasta tu próximo turno. Si ya declaraste riichi, el furiten dura hasta el final de la mano. Las tres formas de furiten están en [reglas y faltas](#).

## Quién paga

Cuando ganas por **ron**, paga todo **quien descartó la ficha ganadora**. Es el castigo por darte la ficha: en japonés, *houjuu* (放銃) o *furikomi* (振り込み). Por cada honba en la mesa paga 300 puntos más.

Cuando ganas por **tsumo**, pagan los tres. Si gana un no-dealer, el dealer paga la parte más grande. Si gana el dealer, los tres pagan lo mismo. Por cada honba, cada uno paga 100 más: 300 en total.

El dealer cobra más cuando gana y paga más cuando otro gana por tsumo. El ganador, además, se lleva los palitos de riichi que haya sobre la mesa. Los montos exactos están en el capítulo de [punteaje](#), y los honba y los palitos de riichi, en el [fin de la mano](#).

## CAPÍTULO 5

# El fin de la mano

*Tenpai, empates, honba y palitos de riichi: cómo termina una mano y cuándo termina la partida.*

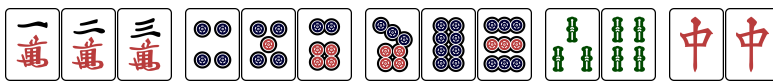
## Tenpai y noten

Una mano termina de dos formas: alguien gana, o nadie gana. Cuando nadie gana, importa a cuántas fichas estaba cada uno de ganar.

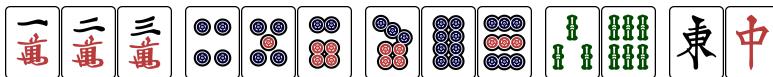
**Tenpai** (聴牌, "escuchar las fichas"): a tu mano le falta **una sola ficha** para estar completa.

**Noten** (ノーテン, "no tenpai"): le falta más de una.

Una mano completa tiene cuatro grupos y un par. Hay dos excepciones: *chiitoitsu* (siete pares) y *kokushi musou* (trece fichas sueltas de terminales y honores). Las verás en los capítulos de [yaku](#) y [yakuman](#).



*Tenpai: el 3-4 de bambúes espera el 2 o el 5 para completar la mano.*



*Noten: faltan un par y un grupo. Ninguna ficha sola completa esta mano.*

## Empate por agotamiento

Si se acaba el muro vivo y nadie ganó, la mano termina en **empate por agotamiento**. En japonés, cualquier mano sin ganador es un 流局 (*ryuukyoku*). El empate por agotamiento en particular también se llama 荒牌平局 (*kouhai heikyoku*).

La última ficha del muro vivo la roba un jugador, que después hace el último descarte de la mano. Si nadie gana con ese descarte, se termina. Los jugadores en tenpai muestran su mano. Los que están noten la dan vuelta boca abajo.

### NOTA

En Tenhou y Mahjong Soul, una mano cuenta como tenpai en el empate aunque no tenga yaku. La mano del ejemplo de arriba, sin yaku a la vista, cobra igual.

## Los pagos por noten

En el empate, los jugadores noten pagan a los que están en tenpai. Es el **pago por noten** (ノーテン罰符 *noten bappu*). Se reparten 3.000 puntos en total: cada jugador en tenpai cobra 3.000 dividido por la cantidad de jugadores en tenpai, y cada noten paga 3.000 dividido por la cantidad de noten.

Si solo uno está en tenpai, cobra 3.000: 1.000 de cada noten. Si están dos y dos, cada noten paga 1.500 y cada tenpai cobra 1.500. Si están los cuatro en tenpai, o ninguno, no hay pagos.

| En tenpai  | Cada tenpai cobra | Cada noten paga |
|------------|-------------------|-----------------|
| Nadie      | Sin pagos         | Sin pagos       |
| 1          | +3.000            | -1.000          |
| 2          | +1.500            | -1.500          |
| 3          | +1.000            | -3.000          |
| Los cuatro | Sin pagos         | Sin pagos       |

- Los noten pagan 3.000 puntos en total, repartidos entre los que están en tenpai.
- Si el dealer está en tenpai, sigue siendo dealer (renchan). Si está noten, el puesto pasa al siguiente.
- Siempre se agrega un honba, también cuando el dealer cambia.

*Pagos por noten (ノーテン罰符, noten bappu) según cuántos jugadores están en tenpai.*

Hay un caso especial. Si un jugador llega al empate habiendo descartado solo terminales y honores, y nadie le llamó ninguno, en Tenhou y Mahjong Soul cobra un mangan: es el *nagashi mangan* (流し満貫). Lo verás en el capítulo de [yaku](#).

### VARIANTES DE REGLAS

En las partidas de tres jugadores de Tenhou, el pago por noten es de 2.000 en total.

## ¿Quién reparte después?

El dealer **sigue siendo dealer** (renchan, 連荘) si:

gana la mano, o

llega en tenpai a un empate por agotamiento.

En cualquier otro caso, el dealer **pasa** al jugador de su derecha, y los vientos rotan. Eso pasa si gana otro jugador o si el dealer está noten en el empate. Si los cuatro están noten, el dealer también pasa.

Esta regla se llama **tenpai renchan** (聴牌連荘). Es la de Tenhou, Mahjong Soul, la M-League y los reglamentos WRC y EMA.

### VARIANTES DE REGLAS

**Agari renchan** (和了連荘). El dealer sigue solo si gana. Si está en tenpai en un empate, igual pasa.

Antes también existía una variante en la que, durante la ronda Sur, el dealer seguía después de un empate aunque estuviera noten. Hoy casi no se usa.

## Honba

Cada vez que el dealer sigue siendo dealer, y cada vez que una mano termina sin ganador, se suma un **honba** (本場). Después de un empate se suma aunque el dealer pase.

El dealer pone un palito de 100 a su derecha, a la vista de todos, por cada honba. Ese palito se llama 積み棒 (*tsumibou*). Las mesas automáticas también muestran la cuenta en la pantalla.

Cada honba suma **300 puntos** a la próxima victoria:

Por **ron**, quien descartó paga 300 más por cada honba.

Por **tsumo**, cada jugador que paga suma 100 por cada honba: 300 en total.

Los honba **vuelven a cero solo cuando gana un no-dealer**. Por ejemplo:

En Este 1 gana el dealer. Sigue siendo dealer: se juega Este 1 con 1 honba (東一局一本場 *ton ikkyoku ippon-ba*).

Esa mano termina en empate y el dealer está noten. Pasa el dealer: se juega Este 2 con 2 honba.

En Este 2 gana un no-dealer. Cobra los 2 honba, y se juega Este 3 sin honba.

El capítulo de **puntaje** tiene un ejemplo completo con honba y palitos de riichi.

### VARIANTES DE REGLAS

**Dos han desde cinco honba.** En algunas reglas de casa, desde cinco honba una mano necesita al menos 2 han de yaku para ganar en lugar de 1: es el *ryanshi*, que verás en **reglas y faltas**. Tenhou, Mahjong Soul, la M-League y los torneos WRC y EMA no la usan.

**Ocho seguidas.** Algunas reglas locales tienen el *paarenchan* (八連荘): si el dealer **gana** ocho manos seguidas, la octava vale yakuman. Las repeticiones por empate no cuentan. Tampoco se usa en Tenhou, Mahjong Soul ni en torneos.

## Los palitos de riichi

Cuando declaras riichi, pones un palito de 1.000 en el centro de la mesa. Ese depósito se llama 供託 (*kyoutaku*). No lo confundas con el tsumibou de los honba.

Si alguien gana por ron con el descarte con el que declaras riichi, tu riichi no llega a valer y no pagas el palito.

El palito queda en la mesa hasta que alguien gana. **El ganador se lleva todos los palitos de riichi que haya**, incluido el suyo. Si la mano termina sin ganador, los palitos se quedan en la mesa y esperan al ganador de la mano siguiente. Si al terminar la partida quedan palitos sin dueño, se los lleva el primer puesto.

## VARIANTES DE REGLAS

Con dos ron sobre la misma ficha, Tenhou les da los honba y los palitos de riichi al ganador más cercano a quien descartó, en orden de turno (上家取り *kamicha-dori*).

## Empates abortivos

A veces la mano se anula antes de que se acabe el muro. Es un **empate abortivo** (途中流局 *tochuu ryuukyoku*). En un empate abortivo **no hay pagos por noten**. En Tenhou y Mahjong Soul, el dealer sigue siendo dealer, se suma un honba y los palitos de riichi quedan en la mesa.

Hay cinco casos.

## Nueve terminales y honores

**Nueve tipos** (九種九牌 *kyuushu kyuuhai*). En tu primer turno, antes de descartar y sin que nadie haya hecho ninguna llamada (ni siquiera un kan cerrado), tienes 9 o más tipos **distintos** de terminales y honores. Puedes mostrar la mano y anularla.

Es opcional. También puedes seguir jugando, por ejemplo para ir por *kokushi musou*.



Primer turno: 1 y 9 de caracteres, 1 y 9 de círculos, 1 de bambúes y los cuatro vientos. Nueve tipos: puedes anular la mano.

## Cuatro vientos iguales

**Cuatro vientos** (四風連打 *suufon renda*). En la primera vuelta de la mano, sin llamadas, los cuatro jugadores descartan el mismo viento. Por ejemplo, los cuatro tiran Norte.

## Cuatro riichi

**Cuatro riichi** (四家立直 *suucha riichi*). Los cuatro jugadores declaran riichi, y nadie hace ron con el descarte del cuarto. Los cuatro palitos de 1.000 quedan en la mesa para el próximo ganador.

## Cuatro kan

**Cuatro kan** (四開槓 *suukaikan*, también 四槓散了 *suukan sanra*). Se declaran cuatro kan entre **dos o más jugadores**, y nadie gana con el descarte que sigue al cuarto kan.

Si los cuatro kan son del mismo jugador, no hay empate: ese jugador va por el *suukantsu*, un yakuman. Nadie puede declarar un quinto kan.

## Triple ron

**Triple ron** (三家和 *sanchahou*). Tres jugadores hacen ron con el mismo descarte. En Tenhou, la mano se anula.

## VARIANTES DE REGLAS

Los empates abortivos cambian mucho según las reglas:

| Caso           | Tenhou              | Mahjong Soul        | M-League             | WRC                      | EMA                      |
|----------------|---------------------|---------------------|----------------------|--------------------------|--------------------------|
| Nueve tipos    | Se anula (opcional) | Se anula (opcional) | Se sigue             | Se sigue                 | Se sigue                 |
| Cuatro vientos | Se anula            | Se anula            | Se sigue             | Se sigue                 | Se sigue                 |
| Cuatro riichi  | Se anula            | Se anula            | Se sigue             | Se sigue                 | Se sigue                 |
| Cuatro kan     | Se anula            | Se anula            | Se sigue             | Se sigue, sin quinto kan | Se sigue, sin quinto kan |
| Triple ron     | Se anula            | Cobran los tres     | Gana solo el primero | Gana solo el primero     | Cobran los tres          |

*Empates abortivos según las reglas.*

"Gana solo el primero" es el primero en orden de turno desde quien descartó. Algunas reglas también cortan la mano en el momento en que se declara el cuarto kan, sin esperar el descarte.

## ¿Y el chonbo?

Un **chonbo** (チヨンボ, también 錯和 o 冲和) es una falta grave, como declarar una victoria que no existe. No es un empate, pero también corta la mano sin ganador.

Quien comete la falta paga una multa, que verás en [reglas y faltas](#). Después, lo estándar es **repetir la misma mano** (*varinaoshi*): el dealer no cambia, no se suma honba y los palitos de riichi de esa mano vuelven a sus dueños.

En Tenhou y Mahjong Soul no hay chonbo: el programa no te deja declarar una victoria falsa.

## VARIANTES DE REGLAS

En el Club Argentino de Mahjong también se usaban otras dos formas de seguir después de un chonbo. *Ronchan* (輪莊): se suma un honba y el dealer pasa al siguiente. *Renchan*: se suma un honba y el dealer sigue.

## El fin de la partida

Un hanchan termina cuando termina Sur 4, la última mano, y el dealer no sigue. Un tonpuusen termina igual después de Este 4. Hay tres situaciones que cambian eso.

**Alguien queda en negativo.** En Tenhou y Mahjong Soul la partida termina en cuanto un jugador queda con menos de 0 puntos. Es el *tobi* (飛び), también llamado *dobon*. Con 0 exacto se sigue jugando.

**El dealer de la última mano va primero.** En Tenhou y Mahjong Soul, si el dealer de la última mano gana o queda en tenpai en un empate, y va primero con 30.000 puntos o más, la partida termina ahí. No hace falta que siga repartiendo. Es el *agari-yame* o *tenpai-yame*, que verás en [reglas](#)

y faltas.

**Nadie llegó a 30.000.** En Tenhou y Mahjong Soul, si al terminar Sur 4 nadie tiene 30.000 puntos, la partida sigue en la ronda Oeste (*shaanyuu*). Termina en cuanto, al final de una mano, alguien tiene 30.000 o más.

#### VARIANTES DE REGLAS

La M-League sigue jugando aunque alguien quede en negativo, y no juega la ronda Oeste. Los torneos WRC y EMA tampoco tienen ronda Oeste.

Al terminar, se cuentan los puntos. Con el retorno de 30.000, el oka y el uma se calcula el resultado final de cada jugador. Está en el capítulo de [puntaje](#). Algunas reglas de casa agregan castigos, como el *yakitori* para quien no ganó ninguna mano; están en [reglas y faltas](#).

En un club o en un salón casi nunca se juega una sola partida. Lo normal es jugar varias seguidas.

## Una partida paso a paso

Ya viste todo lo que pasa en una partida. Este es el resumen, en orden:

Se sortean los vientos y cada uno se sienta en su lugar.

Cada jugador recibe sus puntos: 25.000.

Se mezclan las fichas y se arman los muros.

El dealer tira los dados, se rompe el muro y se da vuelta el indicador de dora.

Se reparten las fichas: 14 para el dealer, 13 para los demás.

El dealer hace el primer descarte.

Los demás pueden tomar ese descarte: para ganar por ron, o con una llamada de pon, kan o chii.

Si nadie lo toma, el jugador siguiente roba del muro. Si esa ficha completa su mano, gana por tsumo. Si no, descarta.

Se sigue así hasta que alguien gana o la mano termina en empate. El dealer sigue o pasa, y se suman o se quitan los honba. Se vuelve al paso 3.

Cuando terminan las cuatro manos de la ronda Este y las cuatro de la ronda Sur, termina la partida. Puede terminar antes si alguien queda en negativo, o seguir en la ronda Oeste.

Se cuentan los puntos, se aplican el retorno, el oka y el uma, y se ve quién ganó.

Falta una regla importante antes de que digas "ron" por primera vez: el furiten. Abre el próximo capítulo, [reglas y faltas](#).

## CAPÍTULO 6

# Reglas y faltas

*Furiten, las reglas que se acuerdan antes de jugar, el estándar de hoy y qué pasa cuando alguien comete una falta.*

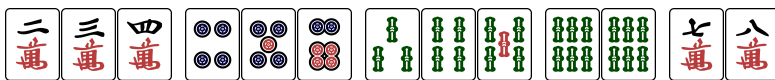
## Furiten

Antes de cantar ron por primera vez, tienes que dominar el furiten (振聴, フリテン; en algunos textos viejos, "descarte sagrado"). Un jugador en furiten no puede ganar por ron (口ン). Sí puede ganar por tsumo (自摸).

Todo gira alrededor de tus descartes. Hay tres formas de caer en furiten: por tu propio río, por dejar pasar una ficha ganadora de un rival, y por dejar pasar una ficha ganadora después de declarar riichi (立直).

### Furiten por descarte propio

Al principio de la mano descartas fichas que en ese momento no te sirven. La mano sigue cambiando turno a turno, llegas a tenpai (聴牌) y resulta que una de tus fichas ganadoras ya está en tu río. Quizás la tiraste porque no te daba yaku, pero igual completaba la forma: cuatro grupos y un par. Desde ese momento estás en furiten, y no puedes ganar por ron con **ninguna** de tus fichas ganadoras.



*Espera el 6 o el 9 de caracteres. Con un 9 de caracteres en tu río, tampoco puedes hacer ron con el 6.*

Esta mano espera el 6 o el 9 de caracteres. Con el 6 vale tanyao (断么九) y pinfu (平和); con el 9, solo pinfu. Supón que al principio de la mano descartaste un 9 de caracteres. No puedes hacer ron con el 9, y tampoco con el 6, aunque nunca lo hayas descartado. Siempre es así: el furiten por una ficha de tu espera bloquea el ron con todas las demás.

Las fichas que un rival te llamó con chii, pon o kan también cuentan. Salieron de tu río aunque ya no estén ahí.

Este furiten dura mientras alguna ficha ganadora esté en tu río. Tienes dos salidas:

Cambiar la mano para que la espera ya no incluya ninguna ficha de tu río. Desde ese momento puedes volver a ganar por ron.

Quedarte en furiten y ganar por tsumo. Nadie puede impedirti ganar por tsumo, ni siquiera en furiten, siempre que tengas un yaku y tu mano no esté muerta (lo explico en [mano](#)

muerta).

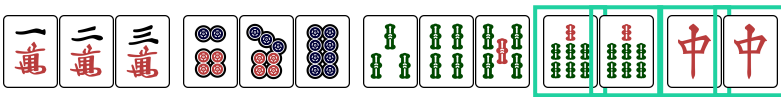
Cantar ron en furiten es una falta grave, y se castiga con chonbo. Para evitarla, acostúmbrate a esto: cada vez que llegas a tenpai, nombra tus fichas ganadoras y busca cada una en tu río. También puedes armar la mano pensando en el furiten desde antes, sin quedarte con formas que esperan fichas que ya tiraste. Con un poco de atención a tus descartes, casi nunca te va a pasar.

## VARIANTES DE REGLAS

En Tenhou y Mahjong Soul el programa no te ofrece el botón de ron cuando estás en furiten. Online esta falta no puede ocurrir: solo te queda ganar por tsumo.

## Furiten temporal

El furiten temporal no depende de tu río sino del de tus rivales. Mira esta mano:



*Espera doble: 7 de bambúes o dragón rojo.*

Espera el 7 de bambúes o el dragón rojo (chun). Si un rival descarta un dragón rojo, completas un trío de dragones, que es un yaku, y puedes hacer ron. Si descarta un 7 de bambúes, no: la mano no tendría ningún yaku. Por tsumo sí podrías ganar con el 7 de bambúes, porque menzen tsumo es un yaku.

Ahora sigue una vuelta completa de la mesa. El jugador de tu derecha descarta un 7 de bambúes. No puedes hacer ron con él. El de enfrente descarta algo que no te sirve. El de tu izquierda descarta un dragón rojo. **No puedes hacer ron.**

Quando un rival descarta una de tus fichas ganadoras y no ganas con ella, quedas en furiten temporal. Da igual el motivo: no quisiste, no te convenía, te distrajiste o, como aquí, no podías. El furiten temporal termina cuando vuelve a tocarte el turno, o antes si haces una llamada. Si en cambio el 7 de bambúes lo hubieras descartado tú, estarías en furiten por descarte propio hasta cambiar la espera.

## Furiten de riichi

**Después de declarar riichi puedes dejar pasar una ficha ganadora, pero quedas en furiten hasta el final de la mano.** Solo podrás ganar por tsumo. Como la mano en riichi ya no puede cambiar, este furiten no tiene salida.

## Fichas seguras y errores frecuentes

El furiten tiene una consecuencia práctica enorme. La ficha que acaba de descartar el jugador de tu izquierda es la más segura de la mesa para tu próximo descarte: nadie puede hacerte ron con ella. El que la tiró está en furiten por descarte propio, y los otros dos la dejaron pasar sin robar todavía. Una ficha que está en los tres ríos rivales también es segura, por la misma regla.

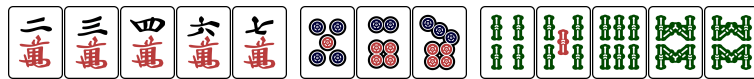
Así el furiten ayuda a distinguir fichas seguras de fichas peligrosas. También dificulta las trampas y el *aiming* (直撃狙い, *chokugeki neraï*): esperar a propósito una ficha que un rival concreto va a tirar.

Los dos errores más frecuentes al cantar ron son ganar sin yaku y ganar en furiten. El primero suele venir de llamar fichas sin pensar. El segundo, de no mirar tus propios descartes.

*Supón que tu mano siempre tiene un yaku. Lo único que importa es el furiten.*

### Caso 1 de 8

TU MANO



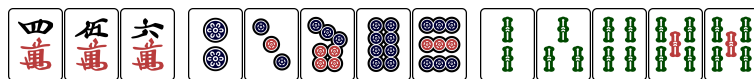
TU RÍO



Sin riichi. Un rival descarta el 5 de caracteres. **¿Puedes hacer ron con el 5 de caracteres?**

### Caso 2 de 8

TU MANO



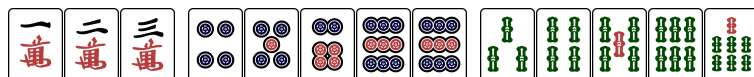
TU RÍO



Sin riichi. Desde tu último turno nadie descartó una ficha que te sirva. Un rival descarta el 4 de círculos. **¿Puedes hacer ron con el 4 de círculos?**

### Caso 3 de 8

TU MANO



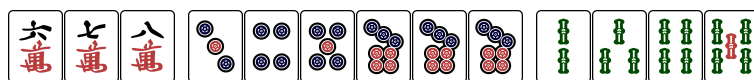
TU RÍO



Sin riichi. Un rival descarta el 2 de bambúes. **¿Puedes hacer ron con el 2 de bambúes?**

### Caso 4 de 8

TU MANO



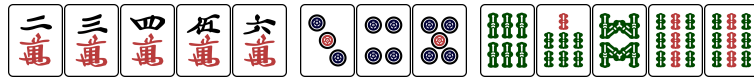
TU RÍO



Sin riichi. El jugador de tu derecha descartó el 2 de bambúes y no cantaste ron. Antes de tu turno, el jugador de enfrente descarta el 5 de bambúes. **¿Puedes hacer ron con el 5 de bambúes?**

### Caso 5 de 8

TU MANO



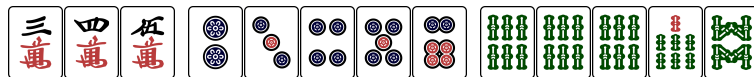
TU RÍO



Sin riichi. Hace dos vueltas dejaste pasar el 7 de caracteres; desde entonces robaste y descartaste dos veces. Un rival descarta el 1 de caracteres. **¿Puedes hacer ron con el 1 de caracteres?**

### Caso 6 de 8

TU MANO



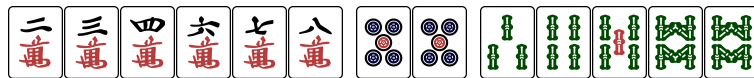
TU RÍO



Declaraste riichi. Dos vueltas después, un rival descartó el 7 de círculos y no cantaste ron. Ahora otro rival descarta el 1 de círculos. **¿Puedes hacer ron con el 1 de círculos?**

### Caso 7 de 8

TU MANO



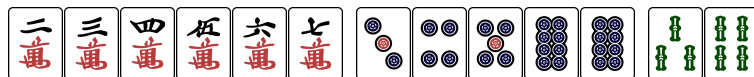
TU RÍO



Sin riichi. Un rival descarta el 5 de círculos. **¿Puedes hacer ron con el 5 de círculos?**

### Caso 8 de 8

TU MANO



TU RÍO



Declaraste riichi. Después, un rival descartó el 8 de bambúes y lo dejaste pasar. Ahora alguien descarta el 2 de bambúes. **¿Puedes hacer ron con el 2 de bambúes?**

### Respuestas

1. **No puedes hacer ron.** Tu mano espera: 5 de caracteres y 8 de caracteres. El 8 de caracteres de tu río es una de tus fichas ganadoras: furiten por descarte propio. Bloquea el ron con todas las fichas de tu espera, no solo con esa. Puedes ganar por tsumo.
2. **Puedes hacer ron.** Tu mano espera: 1 de círculos y 4 de círculos. Ninguna ficha ganadora está en tu río ni la dejaste pasar en esta vuelta. El 7 de círculos de tu río no es ficha ganadora. Que 1, 4 y 7 sean suji no cambia nada: el furiten mira solo tus fichas ganadoras.
3. **No puedes hacer ron.** Tu mano espera: 2 de bambúes, 5 de bambúes y 8 de bambúes. El 8 de bambúes de tu río es una de tus fichas ganadoras: furiten por descarte propio. Bloquea el ron con todas las fichas de tu espera, no solo con esa. Puedes ganar por tsumo.
4. **No puedes hacer ron.** Tu mano espera: 2 de bambúes y 5 de bambúes. Dejaste pasar el 2 de bambúes en esta vuelta: furiten temporal. No puedes hacer ron hasta tu próximo robo. Por tsumo sí puedes ganar.

5. **Puedes hacer ron.** Tu mano espera: 1 de caracteres, 4 de caracteres y 7 de caracteres. Ninguna ficha ganadora está en tu río ni la dejaste pasar en esta vuelta. El furiten temporal terminó en tu siguiente robo. Si ese 7 de caracteres estuviera en tu río, sería otra historia.
6. **No puedes hacer ron.** Tu mano espera: 1 de círculos, 4 de círculos y 7 de círculos. Dejaste pasar el 7 de círculos después del riichi: furiten de riichi. Dura hasta el final de la mano; solo puedes ganar por tsumo.
7. **No puedes hacer ron.** Tu mano espera: 5 de círculos y 8 de bambúes. El 8 de bambúes de tu río es una de tus fichas ganadoras: furiten por descarte propio. Bloquea el ron con todas las fichas de tu espera, no solo con esa. Puedes ganar por tsumo.
8. **Puedes hacer ron.** Tu mano espera: 2 de bambúes y 5 de bambúes. Ninguna ficha ganadora está en tu río ni la dejaste pasar en esta vuelta. El 8 de bambúes no completa tu mano, así que dejarlo pasar no te pone en furiten.

## Reglas opcionales

Antes de la primera mano, la mesa acuerda su set de reglas. Muchas son pequeñas variaciones: algunas simplifican el juego, otras lo vuelven más exigente. En inglés se las llama *house rules*, reglas de la casa. En japonés cada regla se anuncia como *ari* (有り, "hay") o *nashi* (無し, "no hay"): *kuitan ari* significa que se juega con kuitan.

Hoy casi todo el mundo parte del mismo estándar: el de las partidas por rango de Tenhou y Mahjong Soul, que también siguen la mayoría de los salones japoneses. Para cada regla te digo qué es lo estándar, y [la tabla del final](#) las reúne todas. Lo demás son variantes locales: conviene conocerlas porque te las vas a cruzar.

### Kuitan y atozuke

Jugar *ari-ari* (ありあり) significa jugar con kuitan y con atozuke a la vez. Es la forma estándar en Japón. Lo contrario es *nashi-nashi*.

El **kuitan** (喰いタン), también llamado **nakitan** (鳴きタン), permite el tanyao con la mano abierta. Con kuitan es fácil armar una mano barata y rápida para cortar la mano de un rival, y por eso algunos prefieren jugar sin él. Lo verás con el [tanyao](#).

El **atozuke** (後付け) permite ganar aunque el tenpai no tenga un yaku asegurado: alcanza con que la ficha ganadora lo aporte. La mano del furiten temporal es un ejemplo. Gana por ron solo con el dragón rojo, y con atozuke eso basta. Lo contrario se llama *kanzen sakizuke* (完全先付け): el tenpai ya tiene que garantizar un yaku, sea cual sea la ficha ganadora. Con esa regla, esa mano no podría ganar por ron con ninguna de sus dos fichas.

#### VARIANTES DE REGLAS

Tenhou en sus salas por rango, Mahjong Soul, M-League, WRC y EMA juegan con kuitan y atozuke.

### Pinfu por tsumo

El pinfu también vale cuando ganas por tsumo. La mano suma entonces pinfu y menzen tsumo, con 20 fu. Por ron, el pinfu tiene 30 fu. Se cuenta así en todas las reglas actuales.

## VARIANTES DE REGLAS

Algunos salones antiguos no aceptan pinfu por tsumo (ピンヅモなし). Hoy es raro.

## Kuikae

El **kuikae** (喰い替え), en inglés *swap-calling*, es llamar una ficha y descartar en el mismo turno una que habría completado el mismo grupo. Está prohibido en todas las reglas actuales.

Un ejemplo. Tienes el 5 y el 6 de bambúes, y llamas chii al 4 de bambúes del jugador de tu izquierda. En ese turno no puedes descartar otro 4 de bambúes ni un 7 de bambúes. Lo mismo con un pon: si llamas pon a un dragón blanco, en ese turno no puedes descartar el cuarto dragón blanco.

## VARIANTES DE REGLAS

Online el programa no te deja hacerlo. En partidas en vivo, M-League y EMA castigan el kuikae con mano muerta: ese jugador ya no puede ganar la mano.

## Puntos, retorno, oka y uma

Cada jugador empieza con 25.000 puntos (配給原点, *haikyuū genten*). En japonés se dice *niman-gosenten-mochi* (二万五千点持ち).

El **retorno** (返し, *kaeshi*) es lo que cada uno "debe" al final, como el *buy-in* del póker. Lo estándar es un retorno de 30.000 (三万点返し, *sanmanten-gaeshi*). Al terminar, a cada jugador se le resta el retorno a sus puntos.

El **oka** (オカ) es el premio que sale de esa diferencia. Cada jugador empezó con 5.000 puntos menos de lo que debe. Esos 20.000 puntos ( $5.000 \times 4$ ) van al primer puesto como bono.

El **uma** (ウマ) es un bono por puesto: el tercero y el cuarto les pagan al segundo y al primero. Estos son los más comunes:

*Gottoo* (ゴットー, "cinco-diez"): +10, +5, -5, -10.

*Wantsuu* (ワンツー, "diez-veinte"): +20, +10, -10, -20. Es el de Tenhou y el de este libro.

*Wansurii* (ワンスリー, "diez-treinta"): +30, +10, -10, -30. Es el de M-League. Con los 20 del oka, el primero suma +50: por eso la M-League publica sus puntos por puesto como +50, +10, -10, -30.

El capítulo de **puntaje** muestra cómo se calcula el resultado final con todo esto.

## VARIANTES DE REGLAS

Mahjong Soul, en partidas por rango, muestra el resultado con 25.000 de inicio, 25.000 de retorno, sin oka y con uma de +15, +5, -5, -15. Tu rango se mueve con otros puntos, que dependen de la sala. WRC y EMA empiezan con 30.000 y devuelven 30.000, sin oka, con el mismo uma de +15, +5, -5, -15.

## Duración y ronda Oeste

La partida estándar es el *hanchan* (半荘): ronda Este y ronda Sur. La versión corta, solo ronda Este, es el *tonpuusen* (東風戦). Tenhou y Mahjong Soul ofrecen las dos. No confundas la duración con el *bakaze* (場風): el bakaze es el viento de la ronda en curso.

El *shaanyuu* (西入, "entrar en Oeste") es una especie de tiempo extra. En Tenhou y Mahjong Soul, si al terminar Sur 4 nadie tiene 30.000 puntos, se juega la ronda Oeste en muerte súbita (サドンデス): la partida termina en cuanto alguien tiene 30.000 o más al final de una mano. Como máximo se llega a Oeste 4.

### VARIANTES DE REGLAS

M-League, WRC y EMA no tienen ronda Oeste. Algunos salones juegan la ronda Oeste completa en lugar de la muerte súbita.

## Bancarrota

La bancarrota también se acuerda antes de jugar. Tiene muchos nombres: *tobi* (トビ), *hakoten* (ハコテン), *buttobi* (ぶっ飛び) o *dobon* (ドボン), que en rigor es la versión de salón con un premio para quien la provoca. Lo estándar es que la partida termine cuando alguien queda por debajo de 0 puntos. Con exactamente 0 se sigue jugando.

### VARIANTES DE REGLAS

En M-League, WRC y EMA no hay bancarrota: se sigue jugando con puntos negativos.

## Pago de noten

En el empate por agotamiento, los jugadores noten pagan 3.000 puntos en total a los que están en tenpai (ノーテン罰符, *noten bappu*). Se juega así en todas partes. El capítulo de [fin de la mano](#) tiene los cuatro casos.

## Renchan y agari-yame

El **renchan** (連荘) es la regla que decide cuándo el dealer sigue repartiendo. Lo estándar es el renchan por tenpai (聴牌連荘): el dealer sigue si gana la mano o si está en tenpai en un empate por agotamiento. El capítulo de [fin de la mano](#) lo explica en detalle.

El **agari-yame** (アガリ止め, 和了り止め, "parar al ganar") y el **tenpai-yame** (聴牌止め) cierran la partida antes. En la última mano de la partida (*oorasu*), si el dealer gana o queda en tenpai y está primero, la partida termina sin renchan. Así asegura su victoria y no arriesga sus puntos en más manos. En Tenhou y Mahjong Soul se aplica automáticamente cuando el dealer está primero con al menos 30.000 puntos.

### VARIANTES DE REGLAS

Antes existía también el *agari renchan* (和了連荘): el dealer solo sigue si gana. En algunos salones el dealer elige si sigue o para, y otros también lo dejan parar en segundo lugar. M-League y WRC no

usan agari-yame.

## Dora

Se acuerda qué dora se usan. Lo estándar es usarlas todas: la dora, la dora del kan, la ura dora, la ura dora del kan (*kan ura*) y tres cincos rojos (*akadora*), uno por palo.

### VARIANTES DE REGLAS

WRC y EMA no usan cincos rojos. Algunos salones usan cuatro, con dos 5 de círculos rojos.

## Ippatsu, open riichi y ryanshi

El **ippatsu** (一発) es un yaku que casi todas las reglas usan.

El **open riichi** (オープンリーチ) es un riichi en el que muestras la mano o la espera. Si se juega, hay que acordar si se muestra toda la mano o solo la espera, y si quien le da ron a un open riichi paga un yakuman. Lo estándar es no usarlo.

El **ryanhan shibari** (二翻縛り), o *ryanshi* (リャンシ), exige un mínimo de 2 han en lugar de 1 para ganar. Donde se usa, suele activarse a partir de 5 honba.

### VARIANTES DE REGLAS

La regla oficial de la JPML (日本プロ麻雀連盟) no usa ippatsu, ura dora ni kan dora. Ninguna regla de referencia usa el ryanshi: Tenhou y Mahjong Soul exigen siempre 1 han, y EMA lo eliminó en 2016.

## Límites, kazoe y yakuman

El **aotenjou** (青天井, "cielo azul"; en inglés, *skyrocketing*) es jugar sin límites de puntaje. Normalmente las manos grandes se pagan con límites fijos (*mangan*, *haneman*, etc.) para que los puntos no se disparen. Con aotenjou todas las manos se calculan con la misma fórmula y se llega a sumas absurdas. Casi nadie lo juega.

El **kiriage mangan** (切り上げ満貫) redondea a mangan las manos de 4 han 30 fu y 3 han 60 fu. Lo estándar es no usarlo: esa mano vale 7.700 por ron de un no-dealer y 11.600 de un dealer.

El **kazoe yakuman** (数え役満) paga como yakuman una mano de 13 han o más, sumando yaku y dora. Tenhou y Mahjong Soul lo usan.

Los **yakuman locales** (ローカル役満, también 特殊役満, *tokushu yakuman*) son yakuman fuera de la lista estándar, como *renhou* (人和) o *shiisanpuutaa* (十三不塔). Lo estándar es no usarlos. Los encuentras en el capítulo de [yakuman](#).

Los **dobles yakuman** (ダブル役満, W役満) y los **yakuman compuestos** (複合役満) también se acuerdan. Lo estándar es sumar los yakuman de una misma mano: un suuankou con daisangen paga como doble yakuman. Mahjong Soul, además, paga como dobles cuatro yakuman por sí solos. Todos los casos están en el capítulo de [yakuman](#).

## VARIANTES DE REGLAS

M-League y EMA no cuentan kazoe: 13 han o más es un sanbaiman. En WRC, 13 han pagan como un yakuman, pero no se suman a otro. M-League, WRC y EMA 2025 usan kiriage mangan.

## Nagashi mangan

El **nagashi mangan** (流し満貫) premia un río de terminales y honores que nadie llamó: en el empate por agotamiento cobras como un mangan por tsumo. Tenhou y Mahjong Soul lo usan; M-League, WRC y EMA, no. Las condiciones exactas están en el capítulo de [yaku](#).

## Doble ron y atamahane

¿Qué pasa si dos jugadores le cantan ron a la misma ficha? Hay dos reglas.

Con **doble ron** (ダブルロン, *daburon*; también 二家和, *ryanchahou*), ganan los dos y el que descartó les paga a ambos. Los palitos de riichi y los honba se los lleva el ganador más cercano en turno al que descartó.

Con **atamahane** (頭ハネ, en inglés *head bump*), solo gana el más cercano en turno al que descartó. El ron del otro no cuenta.

Lo estándar es el doble ron. Con tres ron sobre la misma ficha, Tenhou declara un empate abortivo (三家和) y Mahjong Soul les paga a los tres.

## VARIANTES DE REGLAS

M-League y WRC usan atamahane. EMA deja cobrar a todos los ganadores.

## Pao

El **pao** (包), o *sekinin-barai* (責任払い, "pago por responsabilidad"), castiga a quien regala un yakuman. Si le das a un rival, por pon o kan, el último trío de dragones de un daisangen o el último trío de vientos de un daisuushii, eres responsable de esa mano:

Si el rival gana por tsumo, pagas tú solo el yakuman entero.

Si gana por ron con la ficha de otro jugador, tú y ese jugador pagan la mitad cada uno.

Hoy el pao es estándar. En Tenhou y Mahjong Soul el responsable también paga los honba. Los dos yakuman están en su [capítulo](#).

## VARIANTES DE REGLAS

M-League y WRC también aplican pao al suukantsu. Una regla local, que casi nadie usa, hace pagar toda la mano a quien dio la ficha de un kan abierto (*daiminkan*) cuando el rival gana con la ficha de reemplazo (rinshan kaihou). Mahjong Soul la excluye en forma explícita.

## Wareme, yakitori y otras reglas de salón

Estas reglas existen en algunos salones y mesas caseras. Ninguna regla de referencia las usa.

**Wareme** (割れ目): el jugador cuyo muro se abrió para el indicador de dora paga o cobra el doble en esa mano, salvo en los pagos de tenpai.

**Yakitori** (焼き鳥): quien termina la partida sin ganar ninguna mano paga una penalización. El nombre viene de las brochetas de pollo a la parrilla. Los salones que la usan tienen marcadores de yakitori, con dibujos distintos, que el jugador devuelve cuando gana su primera mano.

**Yakinaoshi** (焼き直し): una extensión del yakitori. Si todos ganaron al menos una mano, hacen falta dos victorias para librarse.

**Yakibuta** (焼き豚): otra extensión. Si alguien se libra del yakitori ganando por ron en la última mano (*oorasu*), quien le dio la ficha paga la misma penalización.

En Japón jugar por dinero es ilegal. Los salones recomendables y las ligas profesionales juegan por puntos.

## Las reglas estándar de 2026

Esta tabla reemplaza la de las reglas del Club Argentino de Mahjong de la primera edición. La base son las partidas por rango de Tenhou (hanchan, con rojos) y de Mahjong Soul, que coinciden en casi todo. La columna de diferencias nombra solo las excepciones (MS es Mahjong Soul).

| Regla                   | Estándar                                                          | Diferencias                                                                               |
|-------------------------|-------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Kuitan, atozuke         | Sí, sí                                                            | Igual en todas                                                                            |
| Kuikae                  | Prohibido, también tras pon                                       | M-League, EMA: mano muerta                                                                |
| Pinfu por tsumo         | Sí (20 fu)                                                        | Igual en todas                                                                            |
| Inicio, retorno         | 25.000, 30.000                                                    | MS: 25.000, 25.000. WRC, EMA: 30.000, 30.000                                              |
| Oka                     | 20.000 al primero (+20)                                           | MS, WRC, EMA: sin oka                                                                     |
| Uma                     | +20, +10, -10, -20                                                | MS, WRC, EMA: +15, +5, -5, -15. M-League: +30, +10, -10, -30 (con el oka, +50 al primero) |
| Duración                | Hanchan (Este y Sur)                                              | Tenhou y MS también ofrecen tonpuusen                                                     |
| Ronda Oeste             | Si nadie llega a 30.000; muerte súbita                            | M-League, WRC, EMA: no                                                                    |
| Agari-yame, tenpai-yame | Automático: dealer primero con 30.000 o más en la última mano     | M-League, WRC, EMA: no                                                                    |
| Renchan                 | Si el dealer gana o está en tenpai                                | Igual en todas                                                                            |
| Bancarota               | Termina con menos de 0 (con 0 se sigue)                           | M-League, WRC, EMA: no hay                                                                |
| Dora                    | Dora, kan dora, ura, kan ura, 3 rojos                             | WRC, EMA: sin rojos                                                                       |
| Kan dora                | Kan cerrado: en el acto. Kan abierto o agregado: tras el descarte | M-League, WRC, EMA: siempre en el acto                                                    |
| Ippatsu                 | Sí                                                                | Regla oficial JPML: sin ippatsu, ura ni kan dora                                          |
| Pago de noten           | 3.000 en total                                                    | Igual en todas                                                                            |

| Regla                                 | Estándar                                                        | Diferencias                                                      |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|
| Varios ron                            | Doble ron. Triple: Tenhou, empate abortivo; MS, cobran los tres | M-League, WRC: atamahane. EMA: cobran todos                      |
| Empates abortivos                     | 9 terminales, 4 vientos, 4 riichi, 4 kan                        | M-League, WRC, EMA: no hay                                       |
| Nagashi mangan                        | Sí (reemplaza los pagos de tenpai)                              | M-League, WRC, EMA: no                                           |
| Kiriage mangan                        | No: 4 han 30 fu es 7.700                                        | M-League, WRC, EMA 2025: sí                                      |
| Kazoe yakuman                         | Sí (13 han o más)                                               | M-League, EMA: sanbaiman. WRC: paga como yakuman, sin sumarse    |
| Yakuman compuestos                    | Se suman                                                        | EMA: no se suman                                                 |
| Dobles yakuman por espera, daisuushii | Tenhou: no. MS: sí                                              | M-League, WRC, EMA: no                                           |
| Pao                                   | Daisangen, daisuushii                                           | M-League, WRC: también suukantsu                                 |
| Yakuman locales, open riichi          | No                                                              | WRC, EMA: renhou vale mangan                                     |
| Riichi                                | Con 1.000 puntos o más; en furiten se permite                   | WRC: también con menos de 1.000                                  |
| Palitos de riichi al final            | Al primero                                                      | WRC: no van a nadie                                              |
| Empate en puntos                      | Gana el asiento más cercano al primer dealer                    | M-League, WRC, EMA: se reparten uma y oka                        |
| Chonbo                                | No existe online                                                | Salones: pago de mangan. M-League, WRC, EMA: -20 puntos al final |
| Ryanshi, wareme, yaki-tori, aotenjou  | No                                                              | Igual en todas                                                   |

MS: Mahjong Soul. M-League, WRC y EMA solo aparecen donde cambian algo.

Para todo lo que la tabla no cubra, rige la regla de las partidas por rango de Tenhou (hanchan, con rojos). Y como siempre, pregunta las reglas locales cada vez que te sientes en una mesa nueva.

#### VARIANTES DE REGLAS

En 2010 el Club Argentino de Mahjong jugaba casi igual, con estas diferencias: el kan dora se daba vuelta siempre en el acto, los cuatro casos de doble yakuman pagaban doble y el pao incluía el suukantsu.

## Faltas y penalizaciones

Quien rompe una regla, por mala fe o por torpeza, puede recibir una penalización. Las dos más comunes son el **chonbo**, para las faltas graves, y la **mano muerta**, para las leves.

## Chonbo

El chonbo (チヨンボ) se paga como un mangan al revés. El infractor les paga a los otros tres lo que habrían cobrado por un mangan por tsumo:

Si es no-dealer: 8.000 en total. Paga 4.000 al dealer y 2.000 a cada no-dealer.

Si es dealer: 12.000 en total. Paga 4.000 a cada uno.

Después la mano se vuelve a repartir. No se agrega honba, el dealer no rota y los palitos de riichi declarados en esa mano vuelven a sus dueños. Los palitos que ya estaban en la mesa de manos anteriores se quedan donde estaban. Cómo funcionan los honba y los palitos en una mano normal lo ves en el capítulo de [fin de la mano](#).

Estas faltas se castigan con chonbo:

Declarar una victoria inválida y mostrar la mano: en furiten, con la mano muerta, sin yaku o con una ficha que no completa la mano.

Declarar riichi sin estar en tenpai, cuando se descubre en el empate por agotamiento.

Declarar un kan cerrado después del riichi que cambia tus fichas ganadoras (en algunas reglas, también si cambia la forma de leer la mano).

Exponer cinco o más fichas, propias, de otro jugador o del muro (regla de la casa: en general, cualquier error que impida seguir la mano en forma justa).

Hacer una llamada con la mano muerta.

### VARIANTES DE REGLAS

En torneos y ligas profesionales el chonbo no se paga a los rivales: se descuentan 20 puntos (20.000) del resultado final del infractor, después del uma. Así lo hacen M-League, WRC y EMA. Online no hay chonbo: el programa no te deja cometer estas faltas.

## Mano muerta

Cuando la falta no merece chonbo, se declara muerta la mano del infractor. El juego sigue normalmente, pero ese jugador ya no puede ganar, llamar fichas ni declarar riichi. En el empate por agotamiento cuenta como noten.

Estas faltas suelen castigarse con mano muerta:

Hacer una llamada equivocada que ya no se puede corregir.

Hacer una llamada vacía: cantar "pon" o "chii" y no completarla. Algunas mesas, en lugar de la mano muerta, cobran un depósito de 1.000 puntos que se lleva el ganador de la mano, y lo suben si el error se repite (regla de la casa).

Exponer fichas de la mano de un rival o del muro muerto.

Tener más fichas de las debidas (多牌, *tahai*).

Tener menos fichas de las debidas (少牌, *shouhai*).

Hacer kuikae (así lo castigan M-League y EMA).

## Trampas y agresiones

Entre amigos, muchas faltas se perdonan sin castigo. En una partida competitiva, no. Y hay algo que no se discute en ningún contexto: quien esconde fichas, cambia fichas de su mano por fichas del muro, hace cualquier otra trampa o agrede a otro jugador queda fuera de la partida en el acto.

## CAPÍTULO 7

# Los yaku

*Las condiciones que hacen ganadora a una mano, una por una, con su valor en han y un ejemplo.*

---

## Qué es un yaku

Ya conoces las reglas de la mesa. Falta lo que decide si tu mano puede ganar y cuánto vale: los yaku (役), la parte más importante del mahjong japonés. Un yaku no es una "mano" en el sentido del póker. En el póker las combinaciones están fijadas de antemano. En el mahjong armas la mano con libertad y después se mira qué condiciones cumple. Cada condición cumplida es un yaku, y cuantas más reúnes, más vale la mano. Por eso "condición" traduce mejor la palabra que "mano".

Para ganar necesitas al menos un yaku. Las dora, incluidos los cinco rojos, suman han pero no son yaku: una mano con tres dora y ningún yaku no puede ganar. En las reglas estándar sí puedes completar el yaku con la ficha ganadora ([atozuke](#)), y casi todos los yaku valen también con la mano abierta.

Una estrategia básica es combinar tantos yaku sencillos como puedas. Algunos son fáciles y otros piden paciencia y suerte.

## Han, el valor de cada yaku

El valor de un yaku se mide en han (翻). Los han no son puntos. Cada han duplica el valor básico de la mano, hasta llegar al límite de mangan. El cálculo completo está en el capítulo [Puntaje](#). Por ahora te basta con saber cuántos han da cada yaku: más han, más puntos.

Cuidado con una traducción que circula mucho: "una mano de 2 yaku" no es lo mismo que "un yaku de 2 han". En japonés se dice 一翻役, "yaku de 1 han". En este libro también.

Después de los yaku vienen los yakuman, manos tan difíciles que pagan el máximo directamente. Tienen su propio capítulo: [Yakuman](#).

## Tres clases de yaku

Los yaku se distinguen por cómo se comportan cuando haces llamadas:

**Solo con mano cerrada (menzen).** Valen únicamente si no hiciste chii, pon ni kan abierto. Un kan cerrado no abre la mano.

**Kuisagari** (食い下がり, "baja al comer"). Valen cerrados y abiertos, pero abiertos pierden 1 han.

**Mismo valor.** Valen igual con la mano abierta o cerrada.

Aparte están los yaku de situación, que no dependen de la forma de la mano sino de cuándo o cómo ganas. Van primero. Cada yaku de este capítulo abre con una línea que dice cuánto vale cerrado y abierto.

## Cómo se lee una mano ganadora

Dos reglas deciden qué yaku cuentas:

**Cada ficha cumple una sola función.** En una lectura de la mano, una ficha es parte de un par, de un trío o de una secuencia, nunca de dos cosas a la vez.

**Se cuenta la lectura que más paga.** Si la misma mano se puede descomponer de dos maneras, eliges la que da más puntos (高点法, *koutenhou*). Lo verás en acción con el ryanpeikou.

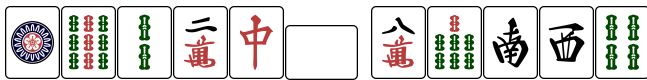
## Yaku de situación

Estos yaku dependen del momento o de la manera de ganar: el riichi, el ippatsu, la última ficha del muro, el kan. Varios se suman a cualquier mano, incluso a una que no tenga otro yaku.

### Riichi

**Riichi** 立直 *Declarar tenpai*

CERRADA: 1 HAN · NO VALE ABIERTA



El río de un jugador en riichi. La ficha de costado, el haku, es la que declaró el riichi. El palito de 1.000 va delante del río.

El riichi es el yaku fundamental del mahjong japonés. Se suele comparar con la palabra inglesa *reach*, pero el nombre viene, probablemente, de la lectura china (*lìzhí*) de 立直. Da solo 1 han, pero trae ventajas: te permite ganar aunque tu mano no tenga ningún otro yaku, te da la oportunidad de cobrar ura dora y obliga a los demás a jugar a la defensiva.

Es el yaku más común y más versátil del juego. Sumar buenos puntos en una partida sin declarar riichi ni una vez es muy difícil.

### Cómo se declara

Puedes declarar riichi si cumples estas condiciones:

Tu mano está cerrada. Un kan cerrado está permitido.

Estás en tenpai.

Quedan al menos 4 fichas en el muro vivo, es decir, te queda por lo menos un robo más.

Tienes al menos 1.000 puntos, porque vas a depositarlos.

En tu turno dices "riichi" y pones de costado la ficha que descartas. Si nadie gana con esa ficha, colocas un palito de 1.000 delante de tus descartes y el juego sigue. Si alguien usa esa ficha para una llamada, pones de costado tu siguiente descarte: así todos ven desde cuándo estás en riichi. Si alguien gana con la ficha de la declaración, el riichi no vale y no depositas los 1.000.

#### VARIANTES DE REGLAS

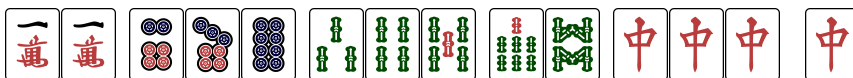
Las reglas WRC 2025 permiten declarar riichi con menos de 1.000 puntos y con menos de 4 fichas en el muro. Las reglas EMA de 2025 también: solo piden que quede una ficha en el muro. Tenhou y Mahjong Soul no lo permiten.

Desde que declaras, ya no puedes cambiar tu mano. Robas, y si la ficha no te hace ganar, la descartas. Tampoco puedes llamar chii ni pon.

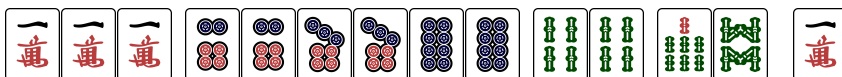
#### Kan después del riichi

La única excepción es el kan cerrado. Si tienes tres fichas iguales usadas como trío y robas la cuarta, puedes declarar kan cerrado, siempre que el kan no cambie tu espera ni la estructura de tu mano. No vale si esas tres fichas cumplen otra función, por ejemplo dos como par y una dentro de una secuencia. Y el kan se hace con la ficha que acabas de robar: no puedes guardarla y declararlo más tarde.

Estas manos pueden declarar kan en riichi, porque el kan no toca la espera:

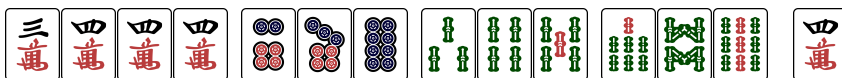


Esperas el 6 y el 9 de bambúes. Robas el cuarto chun: con el kan sigues esperando el 6 y el 9.

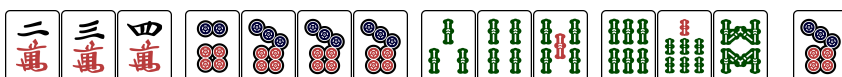


Esperas el 6 y el 9 de bambúes. El cuarto 1 de caracteres solo puede ir al trío: el kan no cambia nada.

Estas no pueden, porque el kan cambia la espera:



Esperas el 2, el 3 y el 5 de caracteres. Si haces kan de 4, solo te queda la espera del 3.



Esperas el 5, el 6 y el 8 de círculos. Un kan de 7 te deja esperando solo el 6.

#### VARIANTES DE REGLAS

La regla de arriba, la más estricta, es la de WRC y EMA: no cambian ni la espera ni la estructura. En Tenhou y Mahjong Soul el único requisito es que la espera no cambie, siempre con la ficha recién robada.

## Varios riichi y los palitos

Más de un jugador puede estar en riichi en la misma mano. Si los cuatro declaran riichi y nadie gana con la ficha de la cuarta declaración, en Tenhou y Mahjong Soul la mano termina en un **em-pate abortivo**.

**Quien gana la mano se lleva todos los palitos de riichi que hay en la mesa**, incluso los de manos anteriores. Qué pasa con ellos después de un empate o al final de la partida está en **los palitos de riichi**.

### VARIANTES DE REGLAS

Algunos clubes, como el CAM en la primera edición de este libro, deciden antes de jugar si los depósitos se devuelven tras un empate abortivo. Lo estándar es dejarlos en la mesa.

Si ganas en riichi, das vuelta los indicadores de **ura dora**: las fichas que están debajo de cada indicador de dora. Cada uno indica una dora más, solo para ti.

## Riichi sin tenpai y riichi en furiten

Declarar riichi sin estar en tenpai se llama *noten riichi* (ノーテンリーチ). Después de un riichi solo muestras la mano en dos casos: en un empate por agotamiento y en el empate por cuatro riichi. En el empate por agotamiento, un jugador en riichi tiene que mostrar que está en tenpai. Si está noten, es **chonbo**, la penalización grave que explica **reglas y faltas**. En Tenhou y Mahjong Soul el programa no te deja declarar riichi sin tenpai.

Otra jugada poco ortodoxa es el *furiten riichi* (フリテン立直): declarar riichi estando en furiten. Y si dejas pasar una ficha ganadora después de declarar, quedas en **furiten** hasta el final de la mano. Con una espera de tres o más tipos de ficha, un riichi en furiten todavía puede ser buena idea: solo puedes ganar por tsumo, pero tienes muchas fichas para hacerlo.

## Dama y riichi de persecución

No siempre conviene declarar riichi, sobre todo con manos grandes que ya tienen yaku. Quedarte en tenpai con la mano cerrada sin declarar se llama **damaten** (黙聴, ダマ) o **yamiten** (闇聴): tenpai silencioso.

Declarar riichi después de que otro ya lo hizo se llama **okkake riichi** (追っかけリーチ, riichi de persecución). Es una jugada muy ofensiva y también peligrosa.

## Ippatsu

### Ippatsu 一発 De un tiro

CERRADA: 1 HAN · NO VALE ABIERTA

Si ganas dentro de la vuelta siguiente a tu riichi, hasta tu próximo robo incluido, sumas 1 han de ippatsu. Vale por ron o por tsumo. La condición es que nadie haga chii, pon ni kan en ese tiempo, incluido un kan cerrado, también el tuyo. Un kan que se roba con chankan no anula el ippatsu.

Ippatsu solo existe junto al riichi, así que una mano con riichi e ippatsu tiene como mínimo 2 han.

## Daburu riichi

**Daburu riichi** ダブル立直 *Doble riichi*

**CERRADA: 2 HAN · NO VALE ABIERTA**

Si tu mano inicial ya está en tenpai y declaras riichi con tu primer descarte, el riichi vale 2 han en lugar de 1. Se escribe también  $W$  一七 o 両立直. Nadie puede haber hecho chii, pon ni kan antes, ni siquiera un kan cerrado. No se suma al riichi: lo reemplaza.

Es raro, pero pasa. Si además ganas en esa misma vuelta, sumas ippatsu: 3 han en total.

## Open riichi, una regola local

## VARIANTES DE REGLAS

El *open riichi* (オープン立直) no existe en Tenhou, en las partidas por rango de Mahjong Soul, en M-League ni en las reglas WRC o EMA. Lo vas a encontrar solo en algunos clubes. Como no es un yaku común, cambia según dónde lo juegues. Esta es la versión más habitual.

Con la mano cerrada en tenpai, en vez de riichi declaras open riichi: muestras tu mano, o parte de ella, para que los rivales sepan qué esperas. Suma 1 han al riichi, 2 en total. Un daburu riichi abierto vale 3 han, no 4.

Hay una variante popular: si alguien te da ron con open riichi, paga un yakuman. Con esa regla, los jugadores que ya estaban en riichi antes que tú no pagan el yakuman si te dan la ficha; los que declaran después, sí. Cualquiera que no esté en riichi también lo paga.

También varía cuánto muestras. Lo más sencillo es mostrar toda la mano:



*Open riichi con toda la mano a la vista. Espera el 2 o el 5 de caracteres, o el chun.*

O puedes mostrar solo la parte que genera las esperas:



*Solo la parte que espera: la misma espera de 2 o 5 de caracteres, o chun.*

De las dos formas los rivales conocen tu espera. La segunda guarda el misterio sobre qué yaku tienes y qué fichas quedan en el muro. Si lo juegas, te sugiero mostrar solo la espera y no usar el pago de yakuman. Los mejores momentos para un open riichi son cuando esperas tres o más tipos de ficha, o cuando ya hay otros riichi en la mesa.

## Menzen tsumo

**Menzen tsumo** 門前清自摸和 *Tsumo con mano cerrada*

**CERRADA: 1 HAN · NO VALE ABIERTA**

Si ganas por tsumo con la mano cerrada, sumas 1 han de menzen tsumo. El nombre completo es *menzenchin tsumohou*. Con la mano abierta no lo cobras. Una mano cerrada en tenpai siempre tiene yaku por tsumo, aunque no tenga ningún otro.

Hay otros yaku ligados a robar la ficha ganadora que sí valen con la mano abierta: haitei y rinshan kaihou.

## Haitei

**Haitei** 海底摸月 *Haitei raoyue*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN

Si ganas por tsumo con la última ficha del muro vivo, sumas 1 han de haitei. El nombre completo es *haitei raoyue*, también escrito 海底撈月: "pescar la luna del fondo del mar". Basta para ganar aunque la mano no tenga otro yaku. Una mano cerrada que gana así cobra menzen tsumo y haitei, 2 han. Una mano abierta cobra solo el haitei, 1 han.

## Houtei

**Houtei** 河底撈魚 *Houtei raoyui*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN

El último descarte de la mano no se puede llamar salvo para ganar (lo viste en [El turno](#)). Si ganas por ron con ese descarte, sumas 1 han de houtei. El nombre completo, *houtei raoyui*, significa "pescar el pez del fondo del río"; el río es también la zona de los descartes. Vale igual con la mano abierta o cerrada, y alcanza para ganar sin otro yaku. Haitei y houtei nunca se dan en la misma mano: uno es tsumo y el otro, ron.

## Rinshan kaihou

**Rinshan kaihou** 嶺上開花 *Flor sobre la montaña*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN

Cuando declaras un kan, robas una ficha de reemplazo del muro muerto. Si esa ficha completa tu mano, sumas 1 han de rinshan kaihou, "la flor que se abre sobre la montaña". Vale con la mano abierta y sin otro yaku.

Cuenta como tsumo: con la mano cerrada también sumas menzen tsumo. No se combina con ip-patsu, porque tu propio kan lo anula, ni con haitei. Es difícil de lograr: necesitas estar en tenpai, tener un kan para declarar y que la ficha de reemplazo sea justo la tuya.

### VARIANTES DE REGLAS

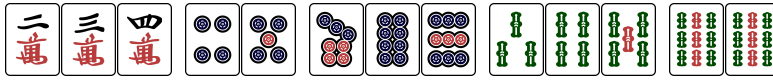
Algunas reglas locales aplican pao al rinshan: si ganas con la ficha de reemplazo de un kan abierto, quien te dio la ficha del kan paga toda la mano. No se usa en Tenhou, Mahjong Soul, M-League ni WRC.

Haitei, houtei y rinshan kaihou dependen de la suerte. No hay forma de saber cuál será la última ficha, el último descarte o la ficha de reemplazo.

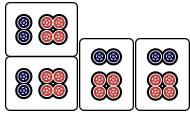
## Chankan

**Chankan** 槍槓 *Robar el kan*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN



Esperas el 3 o el 6 de círculos.



Un rival agrega el cuarto 6 de círculos a su pon. Puedes hacer ron con esa ficha: chankan.

Chankan, también escrito 槍槓, es robar un kan para ganar. Supón que un rival tiene un pon a la vista, roba la cuarta ficha y la agrega a su pon (kan agregado, *shouminkan* o *kakan*). Si esa ficha te hace ganar, declaras ron sobre ella y sumas 1 han de chankan. Es un ron: el que agregó el kan paga.

Solo se puede robar un kan agregado. Un kan abierto hecho sobre un descarte (*daiminkan*) no se puede robar. Un kan cerrado tampoco, salvo en algunas reglas para el kokushi musou.

### VARIANTES DE REGLAS

Robar un kan cerrado para kokushi musou: lo permiten Mahjong Soul y EMA. No lo permiten Tenhou, M-League ni WRC.

Cualquier kan que declares cuando un rival está en tenpai tiene un costo: le das una dora más, y si está en riichi, una ura dora más. Un kan agregado, además, se arriesga al chankan.

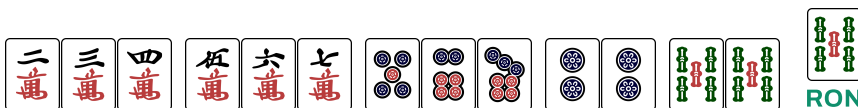
## Yaku básicos

Dos yaku que vas a usar en casi todas las partidas. Valen lo mismo con la mano abierta o cerrada.

## Tanyao

**Tanyao** 断么九 *Todo simples*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN



El nombre completo es *tanyaochuu*, "sin unos ni nueves". También se le dice "todo simples": la mano tiene solo fichas de número del 2 al 8, sin terminales ni honores. No hay otra restricción. Puede tener tríos, kan o secuencias.

El tanyao con la mano abierta se llama *kuitan* (喰い断, "tanyao comiendo"), y también *nakitan*. La regla que lo permite se llama *kuitan ari*; la que no, *kuitan nashi*. Hoy lo estándar es *kuitan ari*: Mahjong Soul, Tenhou en sus salas principales, M-League, WRC y EMA.

#### VARIANTES DE REGLAS

Con *kuitan nashi*, el tanyao vale solo con la mano cerrada. En Tenhou es una opción de sala: las salas por rango principales tienen el tanyao abierto, y la sala sin él casi no tiene jugadores.

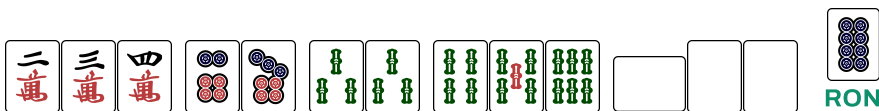
El tanyao es de los primeros yaku que conviene aprender: es básico, flexible y se combina con muchos otros. La combinación más típica es *mentanpin*: riichi, tanyao y pinfu.

Es una mano rápida para cuando tienes varias dora, cuando hay muchos palitos de riichi y honba en la mesa, cuando eres dealer y quieres conservar el puesto, o cuando la mano de un rival se ve peligrosa y quieres cortarla pronto. Su punto débil: los rivales lo detectan fácil y se defienden descartando terminales y honores, que no te sirven.

## Yakuhai

**Yakuhai** 役牌 *Fichas de valor*

CERRADA: 1 HAN · ABIERTA: 1 HAN



Con el pon de haku a la vista, la mano ya tiene yaku. Gana con el 5 o el 8 de círculos.

Yakuhai significa "fichas de yaku". También se dice *yakupai* o *fanpai* (翻牌). Un trío o un kan de estas fichas suma 1 han al instante:

Cualquiera de los tres dragones: haku, hatsu o chun.

El viento de la ronda: Este o Sur. Si la partida se extiende a una ronda Oeste, el Oeste.

Tu viento de asiento.

Cada trío cuenta por separado: dos tríos de dragón son 2 han. Un par de yakuhai no es yaku; solo suma fu.

Es el yaku más sencillo de todos y se combina con cualquier mano. Un pon de dragón temprano te asegura el yaku y te deja jugar abierto.

Si tu viento de asiento coincide con el de la ronda, como le pasa al dealer en la ronda Este, ese trío cuenta dos veces: 1 han por viento de asiento y 1 por viento de ronda. Es el "doble Este" (ダブル東), 2 han.

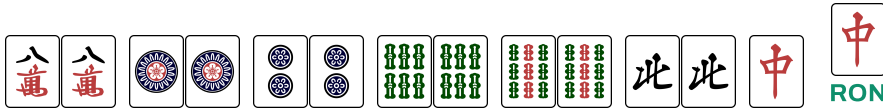
## Yaku de mano cerrada

Los siguientes yaku solo valen con la mano cerrada (menzen): sin chii, pon ni kan abierto.

## Chiitoitsu

**Chiitoitsu** 七対子 *Siete pares*

CERRADA: 2 HAN · NO VALE ABIERTA



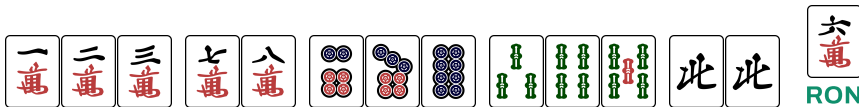
Chiitoitsu, en la mesa *chiitoi*, son siete pares. Es una excepción a la forma normal de la mano: en lugar de cuatro grupos y un par, tiene siete pares distintos. La espera siempre es de una sola ficha, la que completa el último par. Tiene su propio cálculo de fu (siempre 25 fu), que verás en [Puntaje](#).

Por su forma, no puede estar abierta. Cuatro fichas iguales no cuentan como dos pares: los siete tienen que ser distintos. Se combina con tanyao, honitsu, chinitsu, honroutou, riichi y dora.

## Pinfu

**Pinfu** 平和 *Todo secuencias*

CERRADA: 1 HAN · NO VALE ABIERTA



*Eres el dealer, así que el par de Norte no es yakuhai. El 7-8 espera el 6 o el 9 de caracteres.*

Pinfu significa "paz". Es la mano que no suma fu por su forma. El concepto se aclara en [Puntaje](#); por ahora, estas son las condiciones:

Cuatro secuencias.

Un par que no sea yakuhai: ni dragón, ni tu viento de asiento, ni el viento de la ronda.

Una espera *ryanmen*, de dos lados: en tenpai tienes tres secuencias completas, el par y dos fichas consecutivas que esperan dos fichas distintas.

Mano cerrada.

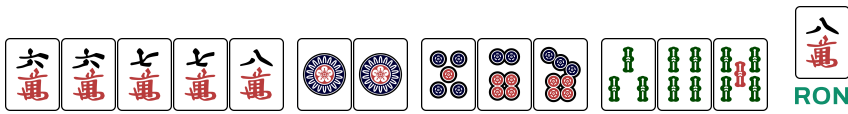
En el ejemplo están las tres secuencias. Eres el dealer, así que el Norte no es tu viento ni el de la ronda, y sirve como par. El 7-8 de caracteres espera el 6 o el 9: dos tipos de ficha, hasta ocho fichas en total si ninguna salió todavía.

Es un yaku muy común. Suele venir con menzen tsumo, riichi, tanyao, iipeikou o dora. Con ron, una mano pinfu vale siempre 30 fu. Con tsumo vale 20 fu, porque no suma los 2 fu del tsumo, y cobra también menzen tsumo.

## Iipeikou

**Iipeikou** 一盃口 *Dos secuencias idénticas*

CERRADA: 1 HAN · NO VALE ABIERTA



*Espera el 5 o el 8 de caracteres. Con el 8 se forma dos veces 6-7-8: pinfu e iipeikou.*

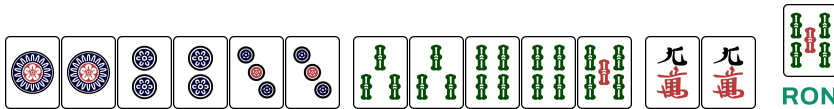
Iipeikou son dos secuencias idénticas: mismos números y mismo palo, por ejemplo dos veces 2-3-4 de caracteres. El "ii" es el numeral chino "uno" (yi). Es un yaku sencillo que suma valor a una mano tanyao o pinfu. Como es solo de mano cerrada, lo pierdes si armas un tanyao abierto.

El ejemplo cumple las condiciones del pinfu: espera el 5 o el 8 de caracteres. Si entra el 8, la mano tiene dos secuencias 6-7-8 iguales y suma iipeikou. Con el 5, sería solo pinfu. Pero cuidado: si declaraste riichi, te llega el 5 y lo dejas pasar para esperar el 8, quedas en furiten hasta el final de la mano. Pinfu con iipeikou es una combinación muy versátil.

## Ryanpeikou

**Ryanpeikou** 二盃口 *Dos veces iipeikou*

CERRADA: 3 HAN · NO VALE ABIERTA



*Con el 5 de bambúes: ryanpeikou y pinfu, 4 han. Con el 2 quedarían 2-3-4 y 3-4-5 de bambúes: solo iipeikou y pinfu.*

Ryanpeikou son dos iipeikou en la misma mano. "Ryan" es el numeral chino "dos". Los dos pares de secuencias no necesitan tener relación entre sí. Puede combinarse con pinfu, como en el ejemplo, y es solo de mano cerrada. Vale 3 han: no se le suma además el iipeikou.

Mira la mano completa del ejemplo: 11, 22 y 33 de círculos, 33, 44 y 55 de bambúes, y 99 de caracteres. Son siete pares distintos, igual que un chiitoitsu. Aquí entran las dos reglas de lectura: cada ficha cumple una sola función, y se cuenta la lectura que más paga. Ryanpeikou (3 han) siempre supera a chiitoitsu (2 han, 25 fu), así que esta mano se cuenta siempre como ryanpeikou.

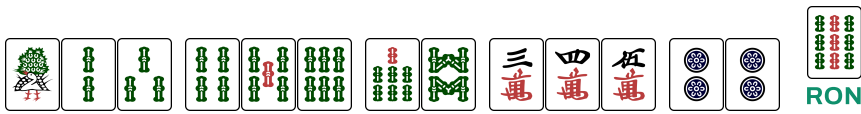
## Yaku que pierden 1 han abiertos

Estos yaku valen con la mano abierta o cerrada, pero abiertos pierden 1 han (kuisagari).

## Ittsu

**Ittsu** 一気通貫 *Ikkitsuukan, escalera*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 1 HAN



Gana con el 9 de bambúes: ittsu y pinfu. Con el 3 o el 6 también completas la mano, pero sin ittsu.

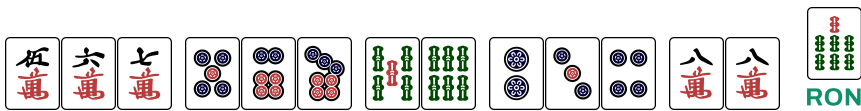
El nombre completo es *ikkitsuukan*, "atravesar de un tirón". En chino el patrón se llama 一條龍, "un dragón", y en español se le dice escalera. Son tres secuencias concretas del mismo palo: 1-2-3, 4-5-6 y 7-8-9. Juntas forman una escalera del 1 al 9.

Puedes tener fichas del 1 al 9 de un palo sin tener ittsu. Lo que cuenta son esas tres secuencias exactas. En el ejemplo, con el 6 la mano queda 1-2-3, 4-5-6 y 6-7-8; con el 3, queda 1-2-3, 3-4-5 y 6-7-8. Gana, pero sin escalera.

## Sanshoku

**Sanshoku** 三色同順 *Sanshoku doujun*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 1 HAN



Con el 7 de bambúes: sanshoku, pinfu y tanyao, 4 han. Con el 4, solo pinfu y tanyao.

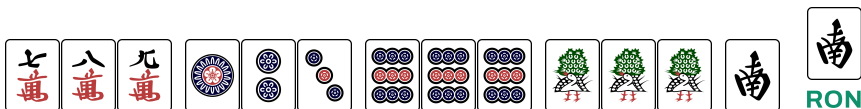
El nombre completo es *sanshoku doujun*, "tres colores, misma secuencia". *Shoku* (色, color) es como el japonés llama a los palos. Es la misma secuencia en los tres palos, por ejemplo 5-6-7 de caracteres, de círculos y de bambúes.

Se parece al sanshoku doukou, y sus nombres se confunden a menudo: aquel es con tríos. Se puede combinar con pinfu, aunque conseguirlo con la mano cerrada pide algo de suerte. Cuando sale, paga bien.

## Chanta

**Chanta** 混全帯么九 *Honchantaiyaochuu*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 1 HAN



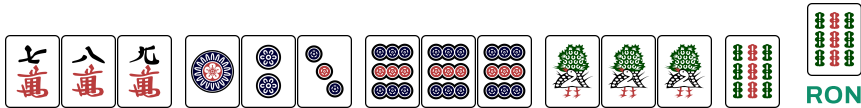
Chanta es la forma corta de *honchantaiyaochuu*. Cada grupo y el par contienen un terminal o un honor. Las secuencias pueden llevar 2, 3, 7 u 8, siempre que incluyan el 1 o el 9: 1-2-3 o 7-8-9. Los honores pueden ser cualquier viento o dragón.

La mano necesita al menos una secuencia y al menos un honor. Sin secuencias sería honroutou. Sin honores sería junchan, que vale más. En el ejemplo, el par es de Sur: si el Sur es tu viento o el de la ronda, ese par suma fu pero no han.

## Junchan

**Junchan** 純全帯么九 *Chanta puro*

CERRADA: 3 HAN · ABIERTA: 2 HAN



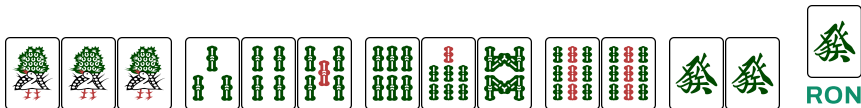
"Jun" significa puro: el junchan es un chanta sin honores. Cada grupo y el par contienen un terminal, y no hay vientos ni dragones. Vale 1 han más que el chanta.

Siempre tiene al menos una secuencia 1-2-3 o 7-8-9. Si fuera solo tríos de unos y nueves, sería chinroutou, un yakuman (ver [Yakuman](#)).

## Honitsu

**Honitsu** 混一色 *Un palo y honores*

CERRADA: 3 HAN · ABIERTA: 2 HAN



*Con el hatsu se suma yakuhai: honitsu y yakuhai, 4 han cerrada. Con el 9 de bambúes, solo honitsu.*



*Honitsu y chiitoitsu: 5 han, un mangan.*

Honitsu es la forma corta de *hon'iisou*: "hon" es mezclado, por los honores, e "iisou" es un solo color. La mano tiene fichas de un solo palo más honores. En inglés se le llama *half flush*.

Es fácil de armar y se combina con yakuhai, toitoi, chanta o chiitoitsu. Conviene que siempre lleve otro yaku. En Japón, a una mano que vale solo honitsu se le dice *baka-hon* ("baka" es tonto): es la mano típica del principiante. Sin honores sería chinitsu, que vale el doble.

## Chinitsu

**Chinitsu** 清一色 *Un solo palo*

CERRADA: 6 HAN · ABIERTA: 5 HAN

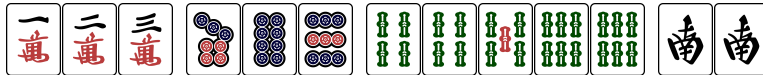


Chinitsu es la forma corta de *chin'iisou*, también *full flush*: toda la mano es de un solo palo, sin honores. Para lo que vale, es una mano relativamente sencilla de armar. Lo difícil al principio es leer sus esperas.

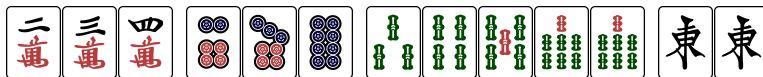
Una advertencia: la forma 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9 de un palo, más cualquier otra ficha del mismo palo, ya no es chinitsu sino chuuren poutou, un yakuman (ver [Yakuman](#)).

Leer las esperas de una mano de un solo palo se aprende practicando:

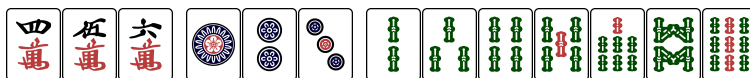
**Mano 1** · ¿Qué fichas completan esta mano?



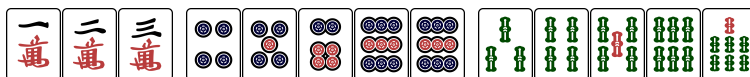
**Mano 2** · ¿Qué fichas completan esta mano?



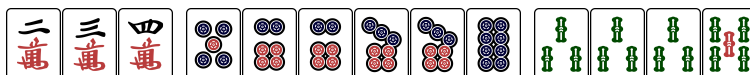
**Mano 3** · ¿Qué fichas completan esta mano?



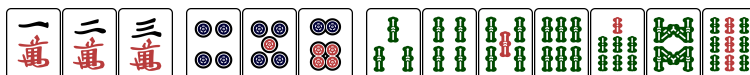
**Mano 4** · ¿Qué fichas completan esta mano?



**Mano 5** · ¿Qué fichas completan esta mano?



**Mano 6** · ¿Qué fichas completan esta mano?



## Respuestas

1. **5 de bambúes** · kanchan (al medio)
2. **7 de bambúes, Viento Este** · shanpon (dos pares)
3. **2 de bambúes, 5 de bambúes** · nobetan (tanki doble)
4. **2 de bambúes, 5 de bambúes, 8 de bambúes** · sanmenchan (tres lados)
5. **4 de bambúes, 5 de bambúes** · kanchan (al medio) + tanki (ficha suelta) (4 de bambúes: kanchan (al medio); 5 de bambúes: tanki (ficha suelta))

6. 3 de bambúes, 6 de bambúes, 9 de bambúes · tanki (ficha suelta) + nobetan (tanki doble)

## Yaku que valen lo mismo abiertos

Estos yaku valen igual con la mano abierta o cerrada.

### Toitoi

**Toitoi** 対々和 *Toitoihou, todo tríos*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 2 HAN



Ron con el 9 de bambúes: toitoi. Por tsumo, los tres tríos de la mano quedarían ocultos y se sumaría sanankou.

El nombre completo es *toitoihou*, "victoria de pares". La mano tiene cuatro tríos o kan y un par, sin secuencias. No tiene otra condición.

Lo normal es armarlo abierto, con pon. Si la mano está completamente cerrada, con los cuatro tríos ocultos, ya no es toitoi sino suuankou, un yakuman (ver [Yakuman](#)). Se combina con sanshoku doukou, yakuhai, honitsu, chinitsu, tanyao, sanankou, sankantsu y honroutou.

### Sanshoku doukou

**Sanshoku doukou** 三色同刻 *Tres tríos del mismo número*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 2 HAN



*Sanshoku doukou* significa "tres colores, mismo trío": tres tríos del **mismo número** en los tres palos. Se combina fácil con tanyao o toitoi.

Si ninguno de los tres tríos se formó con una ficha de otro jugador, ni por pon ni por ron, la mano suma también sanankou. En el ejemplo, el trío de bambúes es un pon, así que no hay sanankou.

### Sanankou

**Sanankou** 三暗刻 *Tres tríos ocultos*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 2 HAN



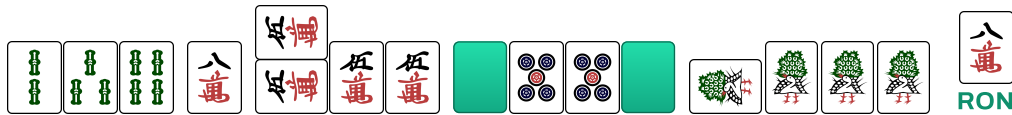
Los tres tríos salieron del muro. El chii de bambúes no molesta, y el ron completa el par, no un trío.

Sanankou son tres tríos formados sin fichas de los rivales: ninguno con una llamada ni con ron. Si tu espera completa el último trío, necesitas ganar por tsumo para cobrar el yaku, porque un trío completado por ron no cuenta como oculto. El resto de la mano no tiene límites: puede estar abierta y tener otras secuencias o tríos llamados.

## Sankantsu

**Sankantsu** 三槓子 *Tres kan*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 2 HAN

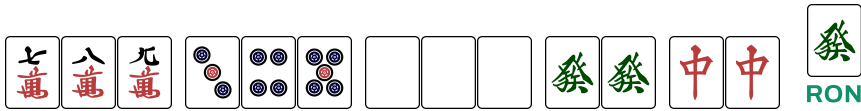


Sin honores, la mano sería chinroutou; sin terminales, tsuuiisou. Los dos son yakuman (ver [Yakuman](#)).

## Shousangen

**Shousangen** 小三元 *Tres dragones pequeños*

CERRADA: 2 HAN · ABIERTA: 2 HAN



Gana con el hatsu o con el chun: dos tríos de dragón y el par del tercero. Shousangen y dos yakuhai, 4 han.

Shousangen significa "tres elementos pequeños" o "tres dragones pequeños": dos tríos de dragón y un par del dragón restante. El resto de la mano es libre.

Vale 2 han, más 1 han de yakuhai por cada uno de los dos tríos de dragón: como mínimo, 4 han. Muchas veces está a una ficha del daisangen, el yakuman de los tres tríos de dragón (ver [Yakuman](#)).

Con esto se completa la lista de yaku estándar.

## Nagashi mangan



Un río que cumple: solo terminales y honores, y nadie llamó ninguno.

El *nagashi mangan* (流し満貫) es más un premio que un yaku: no da han, se paga como un mangan. Si la mano termina en empate por agotamiento, todos tus descartes son terminales u honores y nadie te llamó ninguno, cobras como si hubieras ganado un mangan por tsumo. Tu mano no importa: no necesitas estar en tenpai.

En Tenhou y Mahjong Soul sigue siendo un empate, no una victoria. El pago del nagashi reemplaza los pagos por tenpai, y el dealer repite solo si está en tenpai. En Tenhou tus propias llamadas no lo anulan; lo que importa es que nadie llame tus descartes.

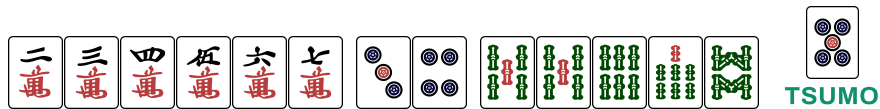
### VARIANTES DE REGLAS

La primera edición de este libro, con las reglas del CAM, pedía además que no hicieras ninguna llamada y trataba el nagashi como una victoria por tsumo: el jugador se llevaba los palitos de riichi y cobraba los honba. M-League, WRC y EMA no juegan el nagashi mangan.

## Practica

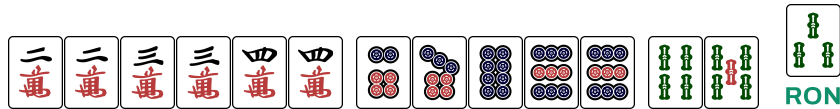
Mira cada mano y nombra sus yaku:

**Mano 1** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



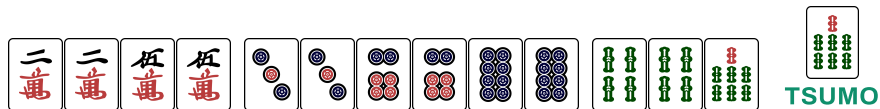
Tsumo · Mano cerrada · Riichi · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Sur

**Mano 2** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



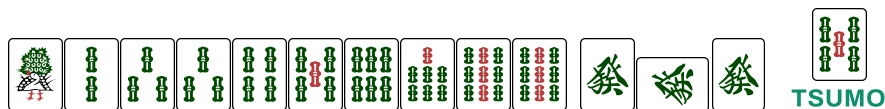
Ron · Mano cerrada · Riichi · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Oeste

**Mano 3** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



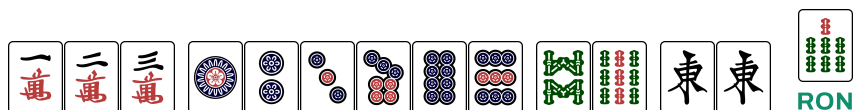
Tsumo · Mano cerrada · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Sur

**Mano 4** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



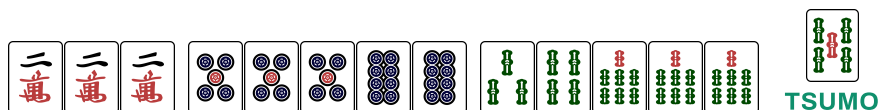
Tsumo · Mano abierta · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Sur

**Mano 5** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



Ron · Mano cerrada · Riichi · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Sur

**Mano 6** · ¿Qué yaku tiene y cuántos han suma?



Tsumo · Mano cerrada · Viento de ronda: Este · Viento de asiento: Norte

## Respuestas

1. Riichi 1 han, Menzen Tsumo 1 han, Pinfu 1 han, Tanyao 1 han. **Total: 4 han.**
2. Riichi 1 han, Pinfu 1 han, Iipeikou 1 han. **Total: 3 han.**
3. Menzen Tsumo 1 han, Chiitoitsu 2 han, Tanyao 1 han. **Total: 4 han.**
4. Yakuhai 1 han, Honitsu 2 han. **Total: 3 han.**
5. Riichi 1 han, Chanta 2 han. **Total: 3 han.**
6. Menzen Tsumo 1 han, Sanankou 2 han, Tanyao 1 han. **Total: 4 han.**

## CAPÍTULO 8

# Yakuman

*Las manos que pagan el máximo, y los yaku locales que todavía vas a escuchar en la mesa.*

## Qué es un yakuman

Las manos más grandes del mahjong se llaman **yakuman** (役満), forma corta de *yaku mangan* (役満貫). Un yakuman paga el límite más alto de la tabla, lo mismo que una mano de 13 han, sin importar qué más tenga la mano. Las dora y los yaku normales no le suman nada.

| Cómo gana | No-dealer                                   | Dealer                 |
|-----------|---------------------------------------------|------------------------|
| Ron       | 32.000                                      | 48.000                 |
| Tsumo     | 8.000 de cada no-dealer y 16.000 del dealer | 16.000 de cada jugador |

*Lo que paga un yakuman, antes de honba y palitos de riichi*

Se arman con la misma lógica que los yaku, pero piden mucha más suerte, habilidad y constancia. Los yakuman estándar, los que reconocen Tenhou, Mahjong Soul, M-League, WRC y EMA, son doce: tenhou, chiihou, kokushi musou, chuuren poutou, suuankou, daisangen, shousuushii, daisuushii, tsuuiisou, chinroutou, ryuuiisou y suukantsu. A eso se suma el kazoe yakuman en algunas reglas. Al final del capítulo están los yakuman locales, que no vas a encontrar en las plataformas grandes.

## Yakuman dobles y acumulados

Si una mano cumple dos yakuman a la vez (複合役満, *fukugou yakuman*; en algunos textos, *kasane yakuman*), por ejemplo daisangen y suuankou, en Tenhou, Mahjong Soul, M-League y WRC cobra los dos: un yakuman doble paga 64.000 a un no-dealer por ron y 96.000 al dealer. Cada línea de la tabla se multiplica por dos, o por tres si son tres.

### VARIANTES DE REGLAS

Mahjong Soul paga como doble yakuman cuatro manos por sí solas: kokushi musou con espera de 13 lados, suuankou con espera del par, chuuren poutou con espera de nueve lados y daisuushii. En Tenhou, M-League, WRC y EMA esas manos valen un solo yakuman. Las reglas EMA tampoco acumulan yakuman: dos en la misma mano siguen pagando uno.



La versión por ron, el renhou, es una regla local: la verás al final del capítulo.

## Kokushi musou

**Kokushi musou** 国士無双 *Trece huérfanos*

CERRADA: YAKUMAN · NO VALE ABIERTA



*Espera de 13 lados: cualquier terminal u honor completa la mano. Aquí gana con el chun.*

国士無双 es una frase clásica china, del *Shiji*, sobre el general Han Xin: "el hombre sin igual de todo el país". En español se le conoce como **los 13 huérfanos**. Es otra excepción a la forma normal de la mano: tiene un terminal o un honor de cada tipo (13 fichas distintas) y uno de ellos repetido como par.

Hay dos formas de llegar al tenpai:

Tener los trece tipos y esperar el par. Cualquiera de las trece fichas completa la mano: es la espera de 13 lados (十三面待ち, *juusanmen machi*), la del ejemplo.

Tener ya el par y esperar el tipo que falta: una sola ficha.

### VARIANTES DE REGLAS

Mahjong Soul paga la espera de 13 lados como doble yakuman. Tenhou, M-League, WRC y EMA la pagan como uno. Robar un kan cerrado de otro jugador para ganar con kokushi (chankan) se permite en Mahjong Soul y EMA, no en Tenhou, M-League ni WRC.

Un jugador que va por kokushi se delata en sus descartes: tira muchas fichas del medio, de varios palos. Cuando empieza a descartar terminales u honores, sospecha que está en tenpai. Es un yakuman muy característico del juego y de los más alcanzables. Pero obliga a descartar muchas fichas del medio, que suelen ser las más peligrosas, y si abandonas el plan la mano queda casi irreparable. Si no empiezas con muchos terminales y honores, lo más probable es que falles.

## Chuuren poutou

**Chuuren poutou** 九蓮宝燈 *Nueve puertas*

CERRADA: YAKUMAN · NO VALE ABIERTA



*Espera de nueve lados: cualquier ficha de caracteres del 1 al 9 completa la mano.*

El nombre evoca "las nueve linternas preciosas del loto"; en inglés se le dice *Nine Gates*, las nueve puertas. La estructura es 1-1-1, 2-3-4-5-6-7-8, 9-9-9 de un mismo palo, más cualquier otra ficha de ese palo. Hay dos formas de llegar al tenpai:

**La espera de nueve puertas.** Tienes exactamente 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9 y esperas cualquier ficha del 1 al 9 de ese palo. Es el *junsei chuuren poutou* (純正九蓮宝燈, chuuren puro) y le da el nombre al yakuman: la mano se completa de nueve maneras distintas. Vale la pena revisarlas una por una con tiempo. También es la forma en que las esperas son más fáciles de ver.

**La espera única.** Ya tienes la ficha extra y te falta una de la estructura. Esperas una sola ficha, y es mucho más difícil de ver y de armar.

#### VARIANTES DE REGLAS

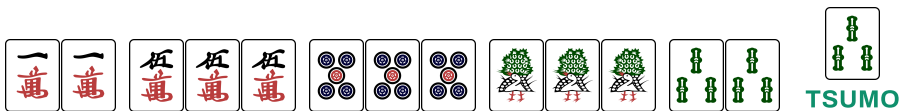
Mahjong Soul paga el junsei chuuren como doble yakuman. Tenhou, M-League, WRC y EMA lo pagan como uno. Algunas reglas locales raras solo lo aceptan en caracteres; Tenhou, Mahjong Soul, WRC y EMA lo aceptan en cualquier palo.

La mano tiene que estar cerrada y no puede tener kan. Mientras la armas, los demás creen que vas por un chinitsu. El furiten se aplica normalmente: si una de tus nueve esperas está en tu río, no puedes ganar por ron.

## Suuankou

**Suuankou** 四暗刻 Cuatro tríos ocultos

CERRADA: YAKUMAN · NO VALE ABIERTA



*Espera doble: 1 de caracteres o 3 de bambúes. Por tsumo es suuankou. Por ron sería solo toitoi y sanankou.*

Suuankou es el sanankou llevado a cuatro: cuatro tríos ocultos. Por definición, solo es posible con la mano cerrada. Hay dos formas de llegar al tenpai:

**Con los cuatro tríos y esperando el par.** Ganas por ron o por tsumo. Es el *suuankou tanki* (四暗刻単騎).

**Con tres tríos y dos pares,** esperando completar el último trío, como en el ejemplo. Aquí **tiernes que ganar por tsumo**. Un trío que se completa por ron no cuenta como oculto: es un trío abierto (*minkou*). Por ron, la mano vale sanankou y toitoi.

#### VARIANTES DE REGLAS

Mahjong Soul paga el suuankou tanki como doble yakuman. Tenhou, M-League, WRC y EMA lo pagan como uno.

Es un yakuman valioso y difícil de detectar, porque los descartes no siguen ningún patrón especial.

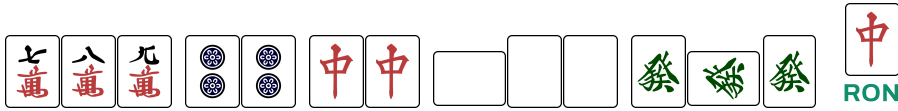
## Yakuman que admiten llamadas

Estos yakuman valen igual con la mano abierta o cerrada.

## Daisangen

**Daisangen** 大三元 *Tres dragones grandes*

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



*Dos pon de dragón a la vista. Con el chun, daisangen. Con el 2 de círculos, la mano sería shousangen.*

*Daisangen*, "tres elementos grandes" o "tres dragones grandes", es el shousangen llevado un paso más allá: **tres tríos de dragón**. Puede ser abierto o cerrado.

Tiene una regla de responsabilidad, el **pao** (責任払い, *sekinin barai*). Si un jugador ya tiene a la vista dos tríos de dragón, llamados o en kan cerrado, y le das el tercero en pon o kan, pasas a ser responsable: pagas todo el yakuman si gana por tsumo, o la mitad si gana por ron con el descarte de otro. Los detalles están en [reglas y faltas](#).

Se puede acumular con otros yakuman: daisangen con suuankou es un doble yakuman, y con la espera del par puede llegar a más.

### VARIANTES DE REGLAS

Daisangen con suuankou tanki vale triple yakuman solo en Mahjong Soul. En Tenhou y M-League vale doble, y en EMA, uno.

Junto al suuankou y el kokushi, es de los yakuman que más se ven. Pero es más fácil de evitar: cuando alguien ya llamó dos dragones, todos se dan cuenta.

## Shousuushii

**Shousuushii** 小四喜 *Cuatro vientos pequeños*

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



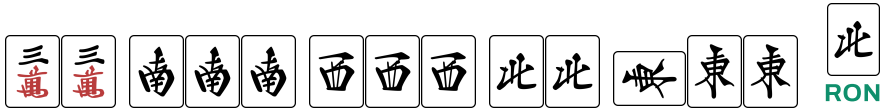
*Gana con el Norte o con el Este: tres tríos de viento y el par del cuarto.*

*Shousuushii* significa "cuatro alegrías pequeñas". También se le dice "cuatro vientos pequeños": tres tríos de tres vientos distintos y un par del viento restante, con la mano abierta o cerrada. No lo confundas con el daisuushii.

## Daisuushii

**Daisuushii** 大四喜 Cuatro vientos grandes

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



Con el Norte, cuatro tríos de viento. Con el 3 de caracteres, la mano sería shousuushii.

*Daisuushii* significa "cuatro alegrías grandes", los "cuatro vientos grandes": cuatro tríos de viento, uno de cada, y cualquier par. Vale abierto o cerrado.

Tiene pao, igual que el daisangen: si un jugador ya muestra tres tríos de viento y le das el cuarto en pon o kan, eres responsable del pago.

### VARIANTES DE REGLAS

Mahjong Soul paga el daisuushii como doble yakuman, para ponerlo por encima del shousuushii. Tenhou, M-League, WRC y EMA lo pagan como uno.

## Tsuuiisou

**Tsuuiisou** 字一色 Todo honores

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



Forma de tríos, con un pon de hatsu.



Forma de siete pares: los siete honores.

*Tsuuiisou* significa "todo letras": los honores son las fichas con letras (字牌). La mano tiene solo honores. Vale abierta o cerrada, con forma de tríos o de chiitoitsu. Es la contraparte del chinroutou.

Se acumula con otros yakuman. Tsuuiisou, daisuushii, suuankou con espera del par y chiihou en la misma mano serían un yakuman séxtuple en Mahjong Soul, y cuádruple en Tenhou o M-League. Una mano altísima, e igual de imposible.

### VARIANTES DE REGLAS

En algunas reglas locales, el tsuuiisou con forma de siete pares se llama *daichisei* (大七星) y vale doble yakuman.

## Chinroutou

### Chinroutou 清老頭 *Todo terminales*

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



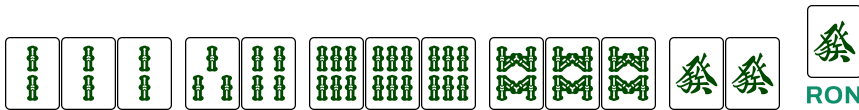
Con un pon a la vista, la mano vale chinroutou. Cerrada y con los cuatro tríos ocultos, sería además suuankou.

Chinroutou es una mano formada solo por terminales: unos y nueves. Vale abierta o cerrada. No se puede armar como chiitoitsu, porque solo hay seis tipos de terminal: siempre son cuatro tríos y un par.

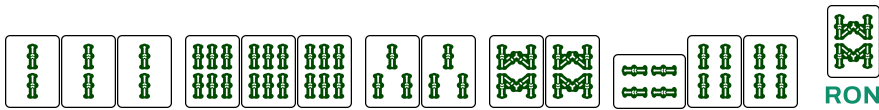
## Ryuuiisou

### Ryuuiisou 緑一色 *Todo verde*

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



Espera el 2 o el 5 de bambúes, o el hatsu. Con el 5 no hay ryuuiisou: el 5 no es verde.



Sin hatsu también vale.

Ryuuiisou, "todo verde", es una mano formada solo por las fichas verdes del diseño japonés habitual: el 2, 3, 4, 6 y 8 de bambúes y el hatsu, el dragón verde. Las demás fichas de bambúes tienen detalles rojos que rompen el verde.

Vale abierta o cerrada. No se puede armar como chiitoitsu: solo hay seis tipos de ficha verde. Se acumula con otros yakuman: con un suuankou con espera del par llega a triple yakuman en Mahjong Soul, y a doble en Tenhou.

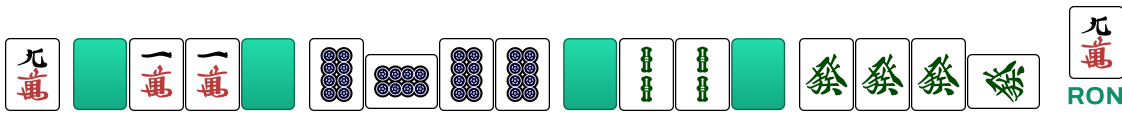
#### VARIANTES DE REGLAS

Algunas reglas locales solo aceptan el ryuuiisou si incluye el hatsu. En Tenhou, Mahjong Soul y WRC no hace falta.

## Suukantsu

**Suukantsu** 四槓子 *Cuatro kan*

CERRADA: YAKUMAN · ABIERTA: YAKUMAN



*Cuatro kan y una sola ficha en la mano: la espera es el par.*

*Suukantsu* es el yakuman de quien completa cuatro kan, abiertos, cerrados o agregados. Es el *sankantsu* llevado a cuatro. Después del cuarto kan te queda una sola ficha en la mano, así que siempre ganas con espera del par.

**Si el mismo jugador hace los cuatro kan, la mano no se anula.** El empate abortivo por cuatro kan solo ocurre cuando los kan están repartidos entre dos o más jugadores. Es uno de los yaku-man más raros.

## VARIANTES DE REGLAS

En M-League y WRC hay pao para quien le da el cuarto kan abierto a un jugador con tres kan. En Tenhou y Mahjong Soul no. Una regla local poco común da el yakuman en cuanto se declara el cuarto kan, sin necesidad de completar la mano.

## Yaku y yakuman locales

Además de los yaku estándar existen yaku locales (口ーカル役). Antes se les decía "no oficiales", pero el mahjong japonés no tiene un reglamento oficial único: cada liga, plataforma y club tiene el suyo. Ninguno de los yaku de esta sección se juega en Tenhou, en las partidas por rango de Mahjong Soul ni en M-League. Muchos ya están en desuso, pero vas a oír hablar de ellos. Si un club los usa, confirma su valor antes de jugar.

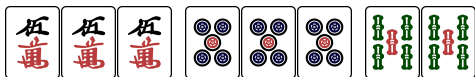
La tabla resume qué reglas usa cada plataforma en 2026, incluidas las de este capítulo y el anterior.

| Regla                                           | Tenhou          | Mahjong Soul    | M - League      | WRC 2025                       | EMA 2025        |
|-------------------------------------------------|-----------------|-----------------|-----------------|--------------------------------|-----------------|
| Open riichi                                     | no              | no              | no              | no                             | no              |
| Nagashi mangan                                  | sí, como empate | sí, como empate | no              | no                             | no              |
| Renhou                                          | no              | no              | no              | mangan                         | mangan          |
| Los demás yaku de esta sección                  | no              | no              | no              | no                             | no              |
| Kazoe yakuman                                   | sí              | sí              | no (sanbai-man) | vale un yakuman, no se acumula | no (sanbai-man) |
| Doble yakuman por la espera, y daisuushii doble | no              | sí              | no              | no                             | no              |

| Regla                               | Tenhou | Mahjong Soul | M-League | WRC 2025 | EMA 2025 |
|-------------------------------------|--------|--------------|----------|----------|----------|
| Varios yakuman se suman             | sí     | sí           | sí       | sí       | no       |
| Kokushi roba un kan cerrado         | no     | sí           | no       | no       | sí       |
| Pao en daisangen y daisuushii       | sí     | sí           | sí       | sí       | sí       |
| Pao en suukantsu                    | no     | no           | sí       | sí       | no       |
| Pao por rinshan tras un kan abierto | no     | no           | no       | no       | no       |
| Empates abortivos                   | sí     | sí           | no       | no       | no       |

*Reglas locales y opcionales en 2026*

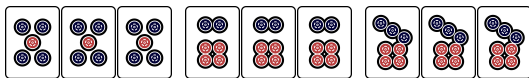
## Sanshoku shoudoukou



*El patrón: dos trios y un par del mismo número. Falta el resto de la mano.*

*Sanshoku shoudoukou* (三色小同刻) es la versión corta del *sanshoku doukou*: dos trios del mismo número en dos palos y un par de ese número en el tercero. Su valor cambia según la regla local, normalmente 1 o 2 han.

## Sanrenkou



*Tres trios consecutivos del mismo palo. Falta el resto de la mano.*

*Sanrenkou* (三連刻, también 三連碰, *sanrenpon*) son tres trios de números consecutivos en el mismo palo. "San" es el numeral chino "tres". Donde se juega, suele valer 2 han, aunque el valor varía y a veces es kuisagari. Con cuatro trios consecutivos se llama *suurenkou*, otro yakuman local.

## Iishoku sanjun



*Dos chii y una secuencia cerrada de 1-2-3 de círculos. Con las reglas estándar esta mano no tiene yaku y no puede ganar.*

*Iishoku sanjun* (一色三順, "un color, tres secuencias") son tres secuencias **idénticas** del mismo palo, por ejemplo tres veces 1-2-3 de círculos. Es kuisagari: 2 han cerrado y 1 abierto, aunque como casi todo yaku local, su valor puede cambiar.

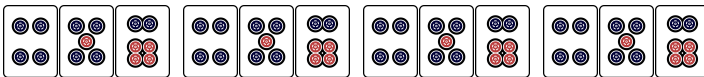
## Suurenkou



*Cuatro tríos consecutivos de círculos, dos de ellos con pon, y el par.*

*Suurenkou* (四連刻, "cuatro tríos consecutivos") es un yakuman local: cuatro tríos de números consecutivos en el mismo palo, abiertos o cerrados. Es el sanrenkou llevado a cuatro. Donde no se juega, la mano del ejemplo vale toitoi. Cerrada, sería además suuankou.

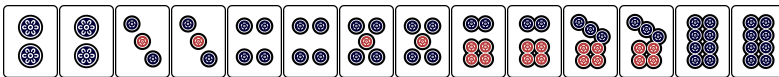
## Iishoku suujun



*Cuatro secuencias idénticas. Falta el par.*

*Iishoku suujun* (一色四順, "un color, cuatro secuencias") es un yakuman local: cuatro secuencias iguales del mismo palo, abiertas o cerradas. Donde no se juega, la mano cerrada vale al menos ryanpeikou.

## Daisharin



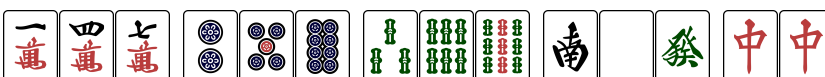
*Dos fichas de cada número del 2 al 8 de círculos, con la mano cerrada.*

*Daisharin* (大車輪) significa "la gran rueda"; en inglés, *Big Wheels*. Es un yakuman local que hoy casi no se usa: dos fichas de cada número del 2 al 8 de círculos, con la mano cerrada.

Es exclusivo de los círculos porque su nombre alude a las ruedas que dibujan esas fichas. En la mesa se cuenta otra historia, la de la simetría: los caracteres tienen el chuuren poutou, los bambúes el ryuuiisou y los círculos el daisharin. Algunas reglas locales tienen equivalentes en caracteres (*daisuurin*, 大数隣) y en bambúes (*daichikurin*, 大竹林).

Donde no se juega, la mano vale chinitsu, ryanpeikou, tanyao y, con espera de dos lados, pinfu: 11 han, un sanbaiman. Con riichi y tsumo llega a 13: es la misma forma, en otro palo, del ejemplo del [kazoe yakuman](#).

## Shiisanpuutaa



*Ninguna ficha se conecta con otra, y hay un solo par.*

*Shiisanpuutaa* (十三不塔, también *shiisan budou* y otros nombres) significa "los 13 rotos". Lo cobra el jugador que, en su primer robo y sin llamadas previas, tiene una mano donde ninguna ficha se conecta con otra para formar grupos, salvo un único par. Es una regla local y su valor varía: a menudo mangan, a veces yakuman.

## Renhou

*Renhou* (人和), "bendición humana", completa la serie de *tenhou* y *chiihou*. Un no-dealer gana por **ron** antes de su primer robo, sin que nadie haya hecho *chii*, pon ni *kan* antes (tampoco un *kan* cerrado). Su valor depende de la regla: no existe en *Tenhou*, *Mahjong Soul* ni *M-League*. *WRC* y *EMA* lo pagan como *mangan*, sin sumar otros *yaku* ni *dora*. Algunas reglas locales lo pagan como *baiman* o como *yakuman*.

## Paarenchan

*Paarenchan* (八連荘) significa "ocho *renchan*". Con esta regla, un dealer que gana ocho manos seguidas cobra un *yakuman*; los empates en *tenpai* normalmente no cuentan. Hay muchas variantes de las condiciones. Hoy casi no se usa: no está en *Tenhou*, *Mahjong Soul*, *M-League*, *WRC* ni *EMA*. Aun así, se habla mucho de él.

## CAPÍTULO 9

# El puntaje

*Han, fu y puntos básicos: cuánto vale cada mano, quién paga qué y cómo se cierra la partida.*

---

## Cómo funciona el puntaje

El mahjong cuenta los puntos de una forma propia. Cada mano ganadora tiene dos números:

Los **han** (翻) salen de los yaku y de las dora. Los textos más viejos, como la primera edición de este libro, los llaman *fan*. Es la misma unidad.

Los **fu** (符) son minipuntos. Salen de la forma de la mano: sus grupos, su par, su espera y la manera en que ganó.

Con los dos se calculan los **puntos básicos** (基本点), y de ellos sale lo que paga cada jugador. Cada han extra **duplica** el valor de la mano, así que un solo han cambia mucho el pago.

Las dora y los cinco rojos suman han, pero no son yaku. Una mano necesita al menos un yaku para ganar. Riichi con dos cinco rojos es una mano de 3 han: 1 por el riichi y 2 por las dora.

Lo habitual es que una mano valga entre 1.000 y 8.000 puntos. Las manos más simples cobran el mínimo, 1.000. El mangan (8.000, o 12.000 para el dealer) es una meta frecuente.

Los puntos no salen de la nada. Pasan de un jugador a otro. Si los cuatro empezaron con 25.000, la suma de los cuatro puntajes es siempre 100.000, también al final de la partida.

## Dealer y no-dealer

En cada mano hay un **dealer** (親 *oya*), el jugador sentado en el Este, y tres **no-dealers** (子 *ko*). El dealer cobra una vez y media lo que cobraría un no-dealer con la misma mano. A cambio, cuando otro gana por tsumo, el dealer paga el doble que los demás.

Con los puntos básicos, los pagos son así:

**No-dealer gana por ron:** quien dio el ron paga los puntos básicos  $\times 4$ .

**Dealer gana por ron:** quien dio el ron paga los puntos básicos  $\times 6$ .

**No-dealer gana por tsumo:** el dealer paga los puntos básicos  $\times 2$ , y cada uno de los otros dos no-dealers paga los puntos básicos  $\times 1$ .

**Dealer gana por tsumo:** cada uno de los otros tres paga los puntos básicos  $\times 2$ .

Antes de redondear, el total es el mismo por ron o por tsumo: 4 veces los puntos básicos para el no-dealer y 6 veces para el dealer. Lo que cambia es quién paga.

## Los límites

Los puntos básicos tienen un techo. Cuando la mano llega a cierto valor, deja de importar el cálculo y cobra un monto fijo: un **límite**. Desde 5 han la mano siempre es un límite. Con menos han, una mano con muchos fu también puede llegar a mangan; lo verás en las tablas.

Los límites, de menor a mayor, son estos:

**Mangan** (満貫), 5 han. Es el límite realista, al que vas a apuntar seguido. Sus puntos básicos son 2.000. Un no-dealer cobra 8.000 por ron ( $2.000 \times 4$ ). Por tsumo cobra 4.000 del dealer y 2.000 de cada no-dealer: también 8.000 en total. El dealer cobra 12.000 por ron ( $2.000 \times 6$ ), o 4.000 de cada jugador por tsumo ( $2.000 \times 2$ , y  $4.000 \times 3 = 12.000$  en total).

**Haneman** (跳満), 6 o 7 han. Vale un mangan y medio: 3.000 puntos básicos. Un no-dealer cobra 12.000 por ron, o 3.000 de cada no-dealer y 6.000 del dealer por tsumo. El dealer cobra 18.000 por ron, o 6.000 de cada jugador por tsumo.

**Baiman** (倍満), de 8 a 10 han. Vale dos mangan: 4.000 puntos básicos. Un no-dealer cobra 16.000 por ron, o 4.000 y 8.000 por tsumo. El dealer cobra 24.000 por ron, o 8.000 de cada jugador por tsumo.

**Sanbaiman** (三倍満), 11 o 12 han. Vale tres mangan: 6.000 puntos básicos. Un no-dealer cobra 24.000 por ron, o 6.000 y 12.000 por tsumo. El dealer cobra 36.000 por ron, o 12.000 de cada jugador por tsumo.

**Yakuman** (役満). Es cualquiera de las manos especiales del [capítulo de yakuman](#), o una mano normal que sume 13 han o más: el **kazoe yakuman** (数え役満). Vale cuatro mangan: 8.000 puntos básicos. Un no-dealer cobra 32.000 por ron, o 8.000 y 16.000 por tsumo. El dealer cobra 48.000 por ron, o 16.000 de cada jugador por tsumo. Una mano con dos yakuman cobra el doble, con tres el triple.

Para tener a mano, los pagos de los límites. Primero el ron, y entre paréntesis el tsumo. En el tsumo del no-dealer va primero lo que paga cada no-dealer y después lo que paga el dealer. En el del dealer, lo que paga cada uno de los otros tres.

**Mangan:** no-dealer 8.000 (2.000 / 4.000); dealer 12.000 (4.000 cada uno).

**Haneman:** no-dealer 12.000 (3.000 / 6.000); dealer 18.000 (6.000 cada uno).

**Baiman:** no-dealer 16.000 (4.000 / 8.000); dealer 24.000 (8.000 cada uno).

**Sanbaiman:** no-dealer 24.000 (6.000 / 12.000); dealer 36.000 (12.000 cada uno).

**Yakuman:** no-dealer 32.000 (8.000 / 16.000); dealer 48.000 (16.000 cada uno).

### VARIANTES DE REGLAS

**Kazoe yakuman.** Tenhou y Mahjong Soul cuentan 13 han o más como yakuman. En M-League y en las reglas de la EMA, 13 han o más es sanbaiman: 24.000, o 36.000 para el dealer.

**Yakuman múltiples.** Tenhou, Mahjong Soul, M-League y WRC suman los yakuman: dos yakuman cobran 64.000 a un no-dealer. Con reglas EMA se paga uno solo. Los casos están en [yakuman dobles y acumulados](#).

## Cómo se canta el puntaje

Al ganar por **ron**, dices el total que te tienen que pagar: "Ron. 8.000". Si hay honba en la mesa, ya lo incluyes: con dos honba, "8.600".

Al ganar por **tsumo** siendo no-dealer, dices primero lo que paga cada no-dealer y después lo que paga el dealer, nunca al revés: "Tsumo. 2.000, 4.000".

Si el dealer gana por tsumo, dice lo que paga cada uno, seguido de *ooru* (オール, del inglés *all*, "todos"): "Tsumo. 4.000 ooru". Con un honba, "4.100 ooru".

## Contar los fu

Los límites son fáciles de recordar. Pero la mayoría de las manos tienen menos de 5 han, y ahí el valor depende de los fu. Para contarlos sigue estos pasos, en orden:

¿Es **chiitoitsu** (七対子)? La mano vale 25 fu fijos. No se suma nada más ni se redondea.

¿Es **pinfu** (平和) **ganado por tsumo**? La mano vale 20 fu fijos.

Toda mano ganadora empieza con **20 fu** de base, el *fuutei* (副底).

Si ganas por **ron** con la mano **cerrada**, suma **10 fu** de *menzen kafu* (門前加符).

Si ganas por **tsumo**, abierta o cerrada, suma **2 fu** de tsumo (ツモ符 *tsumo-fu*). La única excepción es el pinfu del paso 2.

Suma los fu de cada **grupo** (más abajo).

Suma los fu del **par**.

Suma los fu de la **espera**.

**Redondea hacia arriba** a la decena siguiente: 22 pasa a 30, 32 a 40, 102 a 110.

Una **mano abierta** que gana por ron y suma solo 20 fu cuenta como **30 fu**. Se la llama *kui pinfu* (食い平和), "pinfu abierto".

## Los fu de los grupos

Cada grupo (面子 *mentsu*) suma fu según su tipo, si está abierto o cerrado, y si es de simples (del 2 al 8) o de terminales y honores.

**Trío abierto**, *minkou* (明刻): 2 fu de simples, 4 de terminales u honores.

**Trío cerrado**, *ankou* (暗刻): 4 fu de simples, 8 de terminales u honores.

**Kan abierto**, *minkan* (明槓): 8 fu de simples, 16 de terminales u honores.

**Kan cerrado**, *ankan* (暗槓): 16 fu de simples, 32 de terminales u honores.

**Secuencia**, *shuntsu* (順子): 0 fu, abierta o cerrada.

Cada paso duplica: cerrado vale el doble que abierto, terminales y honores el doble que simples, y un kan cuatro veces lo que el trío.

Un kan agregado a un pon (加槓 *kakan*) cuenta como kan abierto.

Hay un caso que confunde. Si ganas por **ron** y la ficha ganadora completa un **trío** (espera shanpon), ese trío cuenta como **abierto**, *minkou*, para los fu y también para el yaku sanankou (三暗刻). La mano sigue siendo cerrada: conserva los 10 fu de menzen kafu. Si la misma ficha llega por tsumo, el trío cuenta como cerrado.

## Los fu del par

El par (雀頭 *jantou*) suma **2 fu** si es de dragones, de tu viento de asiento o del viento de la ronda. Si es a la vez tu viento de asiento y el de la ronda (por ejemplo, el par de Este para el dealer en la ronda Este), suma **4 fu**. Cualquier otro par suma 0.

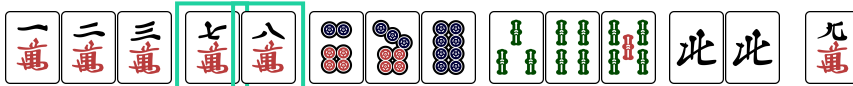
### VARIANTES DE REGLAS

El par de doble viento vale 4 fu en Tenhou, la regla de este libro. En M-League y en las reglas WRC y EMA de 2025 vale 2 fu.

## Los fu de la espera

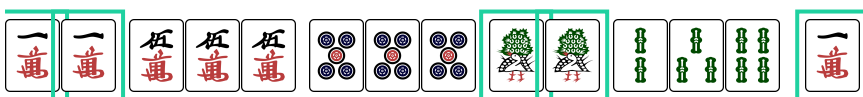
La espera es la forma que tenía la mano en tenpai, justo antes de la ficha ganadora. Las esperas de dos lados no suman fu. Las de una sola ficha suman 2.

**Ryanmen (両面), 0 fu.** La espera de dos lados. Dos fichas seguidas, aquí 7 y 8 de caracteres, esperan cualquiera de las dos vecinas: el 6 o el 9. Es la espera más común.



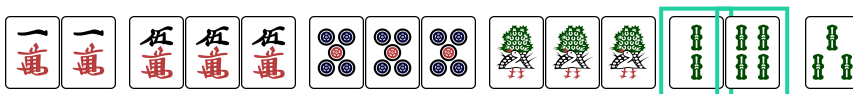
*Ryanmen: el 7-8 de caracteres espera el 6 o el 9.*

**Shanpon (双碰), 0 fu.** La espera de dos pares. Tienes tres grupos completos y dos pares. Ganas con cualquiera de las fichas que convierta uno de los pares en trío: aquí el 1 de caracteres o el 1 de bambúes.



*Shanpon: los pares de 1 de caracteres y 1 de bambúes esperan ser trío.*

**Kanchan (嵌張), 2 fu.** La espera del medio. Falta la ficha central de una secuencia: aquí el 3 de bambúes entre el 2 y el 4.



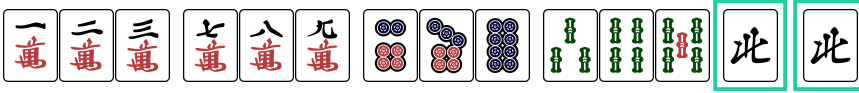
*Kanchan: el 2-4 de bambúes espera el 3.*

**Penchan (辺張), 2 fu.** La espera del borde. Un 1-2 que solo puede completarse con el 3, o un 8-9 que solo puede completarse con el 7.



*Penchan: el 1-2 de bambúes espera el 3.*

**Tanki (単騎), 2 fu.** La espera del par. Tienes cuatro grupos y una ficha suelta, y esperas su pareja: aquí el Norte.



*Tanki: el Norte espera su pareja.*

## Casos especiales

**Una misma mano puede leerse de varias formas.** A veces la ficha ganadora completa la mano como ryanmen o como kanchan o penchan, según cómo agrupes las fichas. Se cuenta la lectura que da más puntos (高点法 *koutenhō*). Si leerla como ryanmen le da pinfu, cuenta como ryanmen. Si no, cuenta como kanchan o penchan, por los 2 fu.

**Pinfu por ron vale siempre 30 fu:** 20 de fuutei y 10 de menzen kafu.

**Pinfu por tsumo vale siempre 20 fu:** no suma los 2 fu de tsumo, pero gana el han de menzen tsumo (門前清自摸和).

**Rinshan kaihou (嶺上開花)** es una victoria por tsumo y suma los 2 fu de tsumo como cualquier otra. Si la mano es cerrada, también vale menzen tsumo.

Con todo esto, **no existe una mano de 1 han y 20 fu.** Los 20 fu exactos solo se dan con pinfu por tsumo, que ya tiene 2 han.

### VARIANTES DE REGLAS

Algunas reglas locales antiguas no suman los 2 fu de tsumo al ganar con rinshan kaihou, y otras no permiten pinfu por tsumo. Tenhou, M-League y las reglas EMA suman los 2 fu al rinshan y aceptan el pinfu por tsumo.

## Los puntos básicos

Ya sabes contar los han (en el [capítulo de yaku](#)) y los fu. Con los dos sale la fórmula de los puntos básicos:

$$\text{puntos básicos} = \text{fu} \times 2^{(2 + \text{han})}$$

Después multiplicas los puntos básicos por lo que debe cada jugador ( $\times 4$ ,  $\times 6$ ,  $\times 2$  o  $\times 1$ , según quién gana y cómo, como viste arriba). Cada pago se **redondea hacia arriba** a la centena siguiente, por separado.

Por eso, con los mismos han y fu, un tsumo a veces cobra un poco más que un ron. Cada uno de los tres pagos se redondea por su cuenta. La diferencia es 0, 100 o 200 puntos, y el tsumo nunca cobra menos. Por ejemplo, un no-dealer con 1 han y 40 fu cobra 1.300 por ron, y por tsumo 400 +

400 + 700 = 1.500.

### Cómo se calcula el valor de una mano

1. Puntos básicos =  $fu \times 2^{\text{han} + 2}$ .
2. Si los puntos básicos llegan a 2.000, o la mano tiene 5 han o más, se paga el límite (tabla de abajo).
3. Ron: quien descartó paga los puntos básicos  $\times 4$  si gana un no-dealer,  $\times 6$  si gana el dealer.
4. Tsumo de un no-dealer: el dealer paga  $\times 2$  y cada no-dealer  $\times 1$ . Tsumo del dealer: cada uno paga  $\times 2$ .
5. Cada pago se redondea hacia arriba a la centena.
6. Cada honba suma 300 al ron, o 100 por cada jugador que paga un tsumo. Los depósitos riichi (1.000 cada uno) son para el ganador.

#### Límites

| Límite        | Han                       | Puntos básicos |
|---------------|---------------------------|----------------|
| Mangan 満貫     | 5, o básicos $\geq 2.000$ | 2.000          |
| Haneman 跳満    | 6-7                       | 3.000          |
| Baiman 倍満     | 8-10                      | 4.000          |
| Sanbaiman 三倍満 | 11-12                     | 6.000          |
| Yakuman 役満    | 13+                       | 8.000          |

#### Ejemplo: 3 han 40 fu

Puntos básicos:  $40 \times 2^5 = 1.280$ .

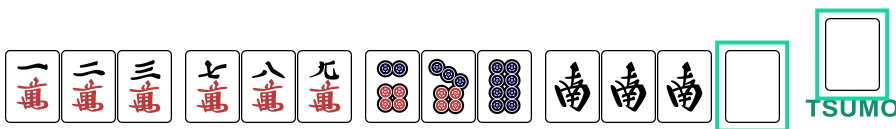
Si gana un no-dealer por ron:  $1.280 \times 4 = 5.120 \rightarrow 5.200$ . Por tsumo: el dealer paga 2.560  $\rightarrow$  2.600, y cada no-dealer 1.280  $\rightarrow$  1.300.

Si gana el dealer por ron:  $1.280 \times 6 = 7.680 \rightarrow 7.700$ . Por tsumo: cada uno paga 2.560  $\rightarrow$  2.600.

*La fórmula del valor de una mano, con un ejemplo resuelto.*

## Ejemplos de cálculo

### Tsumo con espera tanki



**Ronda:** Este. **Tu asiento:** Sur. **Ganas por:** tsumo.

Eres el jugador a la derecha del dealer. La mano es cerrada. Tienes un trío cerrado de Sur, tu viento de asiento, y esperas el par de dragón blanco.

Los yaku son menzen tsumo (1 han) y yakuhai (役牌) por el Sur (1 han): 2 han en total.

Los fu:

20 de fuutei.

0 por las tres secuencias.

8 por el trío cerrado de un honor.

2 por el par de dragón.

2 por la espera tanki.

2 por el tsumo.

Son 34 fu, que se redondean a 40. Los puntos básicos son  $40 \times 2^{(2+2)} = 640$ .

El dealer paga  $640 \times 2 = 1.280$ , redondeado a 1.300. Cada uno de los otros dos paga 640, redondeado a 700. Cobras 2.700 en total. Se canta "Tsumo. 700, 1.300".

### La misma mano por ron

Ahora ganas la misma mano por ron, con la ficha que descarta el jugador de tu derecha. Sin tsumo no hay menzen tsumo, así que te queda solo 1 han de yakuhai.

Los fu: 20 de fuutei, 10 de menzen kafu, 8 por el trío cerrado de honor, 2 por el par de dragón y 2 por la espera tanki. Son 42 fu, que se redondean a 50.

Los puntos básicos son  $50 \times 2^{(2+1)} = 400$ . Quien descartó paga  $400 \times 4 = 1.600$ . Los otros dos no pagan nada.

Si fuera la **ronda Sur**, el Sur sería también el viento de la ronda y el trío valdría 2 han de yakuhai. La mano pasaría a 2 han y 50 fu: 3.200. Haz la cuenta para comprobarlo. Un solo han más duplicó el valor.

## Las tablas de puntaje

Calcular cada mano desde cero es lento. Por eso existe la tabla con los valores habituales. Conviene memorizarla, y con la práctica se aprende sola.

Busca los han y los fu de tu mano: cada casilla da el pago por ron y el de tsumo. En el tsumo del no-dealer, el primer número es lo que paga cada no-dealer y el segundo lo que paga el dealer. Las combinaciones que ninguna mano puede tener no llevan pago.

**Cuando gana un no-dealer**

| Fu  | 1 han                     | 2 han                       | 3 han                                   | 4 han                                   |
|-----|---------------------------|-----------------------------|-----------------------------------------|-----------------------------------------|
| 20  | —<br>—                    | —<br>400/700                | —<br>700/1.300                          | —<br>1.300/2.600                        |
| 25  | —<br>—                    | <b>1.600</b><br>—           | <b>3.200</b><br>800/1.600               | <b>6.400</b><br>1.600/3.200             |
| 30  | <b>1.000</b><br>300/500   | <b>2.000</b><br>500/1.000   | <b>3.900</b><br>1.000/2.000             | <b>7.700<sup>†</sup></b><br>2.000/3.900 |
| 40  | <b>1.300</b><br>400/700   | <b>2.600</b><br>700/1.300   | <b>5.200</b><br>1.300/2.600             | <b>Mangan</b>                           |
| 50  | <b>1.600</b><br>400/800   | <b>3.200</b><br>800/1.600   | <b>6.400</b><br>1.600/3.200             | <b>Mangan</b>                           |
| 60  | <b>2.000</b><br>500/1.000 | <b>3.900</b><br>1.000/2.000 | <b>7.700<sup>†</sup></b><br>2.000/3.900 | <b>Mangan</b>                           |
| 70  | <b>2.300</b><br>600/1.200 | <b>4.500</b><br>1.200/2.300 | <b>Mangan</b>                           | <b>Mangan</b>                           |
| 80  | <b>2.600</b><br>700/1.300 | <b>5.200</b><br>1.300/2.600 | <b>Mangan</b>                           | <b>Mangan</b>                           |
| 90  | <b>2.900</b><br>800/1.500 | <b>5.800</b><br>1.500/2.900 | <b>Mangan</b>                           | <b>Mangan</b>                           |
| 100 | <b>3.200</b><br>800/1.600 | <b>6.400</b><br>1.600/3.200 | <b>Mangan</b>                           | <b>Mangan</b>                           |
| 110 | <b>3.600</b><br>—         | <b>7.100</b><br>1.800/3.600 | <b>Mangan</b>                           | <b>Mangan</b>                           |

**Límites**

| Límite               | Han   | Ron           | Tsumo        |
|----------------------|-------|---------------|--------------|
| <b>Mangan</b> 満貫     | 5     | <b>8.000</b>  | 2.000/4.000  |
| <b>Haneman</b> 跳満    | 6–7   | <b>12.000</b> | 3.000/6.000  |
| <b>Baiman</b> 倍満     | 8–10  | <b>16.000</b> | 4.000/8.000  |
| <b>Sanbaiman</b> 三倍満 | 11–12 | <b>24.000</b> | 6.000/12.000 |
| <b>Yakuman</b> 役満    | 13+   | <b>32.000</b> | 8.000/16.000 |

*En cada casilla, arriba: ron, lo que paga quien descartó. Abajo: tsumo, lo que paga cada no-dealer / lo que paga el dealer. —: ninguna mano real llega a esa combinación. †: con la regla de kiriage mangan se paga mangan (8.000). Sin honba ni depósitos riichi.*

## Cuando gana el dealer

| Fu  | 1 han                     | 2 han                      | 3 han                                  | 4 han                                  |
|-----|---------------------------|----------------------------|----------------------------------------|----------------------------------------|
| 20  | —<br>—                    | —<br>700 c/u               | —<br>1.300 c/u                         | —<br>2.600 c/u                         |
| 25  | —<br>—                    | <b>2.400</b><br>—          | <b>4.800</b><br>1.600 c/u              | <b>9.600</b><br>3.200 c/u              |
| 30  | <b>1.500</b><br>500 c/u   | <b>2.900</b><br>1.000 c/u  | <b>5.800</b><br>2.000 c/u              | <b>11.600<sup>†</sup></b><br>3.900 c/u |
| 40  | <b>2.000</b><br>700 c/u   | <b>3.900</b><br>1.300 c/u  | <b>7.700</b><br>2.600 c/u              | <b>Mangan</b>                          |
| 50  | <b>2.400</b><br>800 c/u   | <b>4.800</b><br>1.600 c/u  | <b>9.600</b><br>3.200 c/u              | <b>Mangan</b>                          |
| 60  | <b>2.900</b><br>1.000 c/u | <b>5.800</b><br>2.000 c/u  | <b>11.600<sup>†</sup></b><br>3.900 c/u | <b>Mangan</b>                          |
| 70  | <b>3.400</b><br>1.200 c/u | <b>6.800</b><br>2.300 c/u  | <b>Mangan</b>                          | <b>Mangan</b>                          |
| 80  | <b>3.900</b><br>1.300 c/u | <b>7.700</b><br>2.600 c/u  | <b>Mangan</b>                          | <b>Mangan</b>                          |
| 90  | <b>4.400</b><br>1.500 c/u | <b>8.700</b><br>2.900 c/u  | <b>Mangan</b>                          | <b>Mangan</b>                          |
| 100 | <b>4.800</b><br>1.600 c/u | <b>9.600</b><br>3.200 c/u  | <b>Mangan</b>                          | <b>Mangan</b>                          |
| 110 | <b>5.300</b><br>—         | <b>10.600</b><br>3.600 c/u | <b>Mangan</b>                          | <b>Mangan</b>                          |

## Límites

| Límite        | Han   | Ron    | Tsumo      |
|---------------|-------|--------|------------|
| Mangan 満貫     | 5     | 12.000 | 4.000 c/u  |
| Haneman 跳満    | 6–7   | 18.000 | 6.000 c/u  |
| Baiman 倍満     | 8–10  | 24.000 | 8.000 c/u  |
| Sanbaiman 三倍満 | 11–12 | 36.000 | 12.000 c/u |
| Yakuman 役満    | 13+   | 48.000 | 16.000 c/u |

En cada casilla, arriba: ron, lo que paga quien descartó. Abajo: tsumo, lo que paga cada uno de los otros tres (c/u). —: ninguna mano real llega a esa combinación. †: con la regla de kiriage mangan se paga mangan (12.000). Sin honba ni depósitos riichi.

## Cuándo llega a mangan

Una mano es mangan apenas sus puntos básicos alcanzan o superan los 2.000:

**4 han y 40 fu ya es mangan:**  $40 \times 2^{(2+4)} = 2.560$ .

**3 han y 70 fu ya es mangan:**  $70 \times 2^{(2+3)} = 2.240$ .

**5 han siempre es mangan**, sin contar fu: incluso con 20 fu,  $20 \times 2^{(2+5)} = 2.560$ .

**4 han y 30 fu y 3 han y 60 fu** quedan justo debajo: 1.920 puntos básicos. Pagan 7.700 al no-dealer y 11.600 al dealer.

## VARIANTES DE REGLAS

Con la regla de **kiriage mangan** (切り上げ満貫), 4 han y 30 fu y 3 han y 60 fu se pagan como mangan: 8.000, o 12.000 para el dealer. La usan M-League, las reglas WRC, las reglas EMA de 2025 y muchos salones japoneses. Las partidas por rango de Tenhou y Mahjong Soul no la usan.

Por arriba, el máximo útil es 110 fu. Una mano de 120 fu o más con menos de 5 han tiene siempre sankantsu (三槓子) y además sanankou o toitoi: ya son 4 han, y con 4 han y 40 fu la mano es man-gan. Así que:

**Una mano de 1 han nunca llega a mangan:**  $110 \times 2^{(2+1)} = 880$ .

**Una mano de 2 han nunca llega a mangan:**  $110 \times 2^{(2+2)} = 1.760$ .

## Chiitoitsu

El chiitoitsu, por su forma especial, vale siempre 25 fu y tiene al menos 2 han.

**2 han:** no-dealer 1.600; dealer 2.400. Solo por ron.

**3 han:** no-dealer 3.200 (800 / 1.600); dealer 4.800 (1.600 cada uno).

**4 han:** no-dealer 6.400 (1.600 / 3.200); dealer 9.600 (3.200 cada uno).

El primer número es el ron, y entre paréntesis va el tsumo. Un chiitoitsu por tsumo siempre tiene al menos 3 han, porque la mano es cerrada y suma menzen tsumo. Por eso no hay tsumo de 2 han.

Fíjate que 2 han y 25 fu paga lo mismo que 1 han y 50 fu. Fuera de los límites, el valor no cambia si restas un han y duplicas los fu. Lo mismo pasa entre 1 han 60 fu y 2 han 30 fu, o entre 3 han 40 fu y 2 han 80 fu.

## Un han y 110 fu

Una mano de 1 han puede llegar a 110 fu. Es el máximo posible con 1 han. Un ejemplo:



**Ronda:** Este. **Tu asiento:** Este. **Ganas por:** ron.

Eres el dealer. Tienes dos kan cerrados, de 1 de caracteres y de 1 de bambúes, y esperas en shanpon el Este o el dragón blanco. Te llega el blanco por ron. Su trío te da el único han: yakuhai.

Los fu:

20 de fuutei.

10 de menzen kafu.

32 por el kan cerrado de 1 de caracteres, una terminal.

32 por el kan cerrado de 1 de bambúes.

4 por el trío de dragón blanco. Lo completó el ron en una espera shanpon, así que cuenta como trío abierto.

4 por el par de Este, que es a la vez tu viento de asiento y el de la ronda.

Son 102 fu, que se redondean a 110. Como eres el dealer, cobras  $880 \times 6 = 5.280$ , redondeado a 5.300.

Esta mano solo existe por ron. Por tsumo, el trío de blanco quedaría cerrado: sumaría sanankou y menzen tsumo, y ya no sería una mano de 1 han. Si el Este llegara por ron, el trío de Este valdría 2 han de yakuhai y tampoco sería de 1 han. Y si tu regla paga 2 fu por el par de doble viento, la misma mano suma 100 fu: ese es entonces el máximo con 1 han.

## Honba y palitos de riichi

Dos cosas se suman al pago de la mano. Las viste en el capítulo sobre el [fin de la mano](#).

Cada **honba** (本場) suma 300 puntos. Por ron los paga entero quien dio el ron. Por tsumo, cada jugador que paga suma 100.

Los **palitos de riichi** (1.000 cada uno) que haya en la mesa se los lleva el ganador, incluido el suyo.

Por ejemplo, un no-dealer gana una mano de 3 han y 30 fu con dos honba y un palito de riichi en la mesa. Por ron, quien descartó paga  $3.900 + 600 = 4.500$ , y con el palito cobras 5.500. Por tsumo, cada no-dealer paga  $1.000 + 200 = 1.200$  y el dealer  $2.000 + 200 = 2.200$ . Con el palito cobras 5.600.

## El resultado final de la partida

Al terminar la partida, los puntos de cada jugador se convierten en un resultado más simple, en miles de puntos. Ahí entran el retorno, el oka y el uma, que viste en [reglas y faltas](#). Aquí uso la regla estándar: se empieza con 25.000, el retorno es 30.000 (三万点返し *sanmanten-gaeshi*), el uma es +20 / +10 / -10 / -20 (ワンツー *wantsuu*) y el oka de 20 es para el primero.

Si en la última mano hay un empate por agotamiento, pueden quedar palitos de riichi en la mesa. Se los lleva el jugador en primer puesto, así la suma sigue siendo 100.000.

Este es el resultado de una partida real, con los puntos finales y el resultado de cada jugador:

**Jugador A:** 60.600 puntos, **+70,6**.

**Jugador B:** 20.400 puntos, **+0,4**.

**Jugador C:** 19.600 puntos, **-20,4**.

**Jugador D:** -600 puntos, **-50,6**.

La partida terminó antes de tiempo. El jugador D quedó por debajo de 0 y, por la regla de *tobi* (飛び), también llamada *dobon* (ドボン), la partida se cortó ahí. Con 0 exacto se sigue jugando.

Los puntos finales suman 100.000 y los resultados suman 0. Si haces bien la cuenta, siempre te va a dar así. Los pasos son estos:

**Resta el retorno**, 30.000, a cada jugador: 30.600, -9.600, -10.400 y -30.600.

**Pásalo a miles**, con un decimal: +30,6, -9,6, -10,4 y -30,6.

**Suma el uma** según el puesto: +20 al primero, +10 al segundo, -10 al tercero y -20 al último. Queda +50,6, +0,4, -20,4 y -50,6.

**Suma el oka al primero**. Cada jugador empezó con 25.000 pero se le restaron 30.000: 5.000 de más por cuatro jugadores son 20.000, o sea 20. El primero queda en +70,6.

| Jugador              | Puntos | Puesto | (Puntos - retorno) / 1.000 | Uma   | Oka   | Resultado    |
|----------------------|--------|--------|----------------------------|-------|-------|--------------|
| Sur                  | 42.300 | 1.º    | +12,3                      | +20,0 | +20,0 | <b>+52,3</b> |
| Este (primer dealer) | 28.700 | 2.º    | -1,3                       | +10,0 | —     | <b>+8,7</b>  |
| Norte                | 19.500 | 3.º    | -10,5                      | -10,0 | —     | <b>-20,5</b> |
| Oeste                | 9.500  | 4.º    | -20,5                      | -20,0 | —     | <b>-40,5</b> |

*Ejemplo con las reglas de Tenhou: inicio 25.000, retorno 30.000, uma +20/+10/-10/-20 y 20 de oka para el primero. Resultado = (puntos - retorno) / 1.000 + uma, y el oka para el primero.*

#### VARIANTES DE REGLAS

**Redondeo a mil.** Muchos clubes y salones redondean los puntos finales al millar antes de restar el retorno. Con el redondeo 四捨五入 (500 o más sube, 400 o menos baja), esta partida queda en 61.000, 20.000, 20.000 y -1.000. Con números negativos se redondea por el valor absoluto: -600 pasa a -1.000. Otros salones usan 五捨六入, donde 500 baja. Tenhou dejó de redondear en 2022, y Mahjong Soul y M-League tampoco redondean.

Con el redondeo, los pasos dan 31, -10, -10 y -31, y con el uma +51, 0, -20 y -51. El +51 del primero no se usa directamente: el redondeo puede hacer que la suma no dé exactamente 0. El resultado del primero se calcula como la suma de los otros tres con el signo cambiado:  $0 - 20 - 51 = -71$ , o sea **+71**. Ese número ya incluye el oka:  $31 + 20$  de uma + 20 de oka = 71.

**Otros uma.** La M-League también empieza con 25.000 y cuenta contra 30.000, pero usa un uma de +30 / +10 / -10 / -30. Con el oka de 20, el primero suma +50 en total, y así lo publica la liga: +50 / +10 / -10 / -30. Esta partida daría +80,6, +0,4, -20,4 y -60,6. Las reglas EMA empiezan con 30.000, usan +15 / +5 / -5 / -15 y no tienen oka. Mahjong Soul, en partidas por rango, muestra el resultado contra 25.000, sin oka y con +15 / +5 / -5 / -15; los puntos de rango se calculan aparte, según la sala.

## CAPÍTULO 10

# Modales en la mesa

*Lo que se espera de ti en la mesa, del saludo inicial al último palito.*

---

## Por qué importan

Los modales hacen que la partida sea fluida y evitan discusiones. En un salón japonés o en un torneo se dan por sabidos, y nadie te los va a explicar. Casi todos tienen una razón práctica: que nadie vea lo que no debe, que nadie toque lo que no le toca y que la mano avance sin pausas.

## Al empezar

Saluda al sentarte con un *yoroshiku onegaishimasu* (よろしくお願いします), y al terminar agradece con un *arigatou gozaimashita* (ありがとうございました). En Japón es lo primero y lo último que se dice en una mesa.

Arma tu muro con orden, para que no se caigan las fichas.

Acerca tu muro hacia el centro, a donde los demás puedan alcanzarlo, con el extremo derecho un poco más adelantado.

Si eres el dealer (親, *oya*), recoge los dados y déjalos a tu lado después de abrir el muro.

El dealer tira los dados. El jugador dueño del muro que se abre lo separa y da vuelta el indicador de dora. En mesas automáticas la mesa ya arma los muros, y el indicador se da vuelta a mano solo si sale boca abajo.

Al dar vuelta el indicador de dora, baja también la ficha de arriba de la pila del extremo del muro muerto, la primera ficha de reemplazo (嶺上牌, *rinshanpai*). Va boca abajo, al lado del muro, para que no se caiga.

Si eres el dealer, espera a que todos tengan sus fichas antes de hacer tu primer descarte.

## Durante la mano

No toques las fichas que va a robar otro jugador, ni para alcanzárselas, salvo que te lo pida. A medida que los muros se acortan, se pueden acercar más al centro.

No hagas cortes, uniones ni separaciones innecesarias en los muros.

Roba y descarta con la misma mano.

No robes antes de que descarte el jugador de tu izquierda (先ヅモ, *sakizumo*). En M-League se castiga con mano muerta.

Primero descarta la ficha elegida y después acomoda la nueva en tu mano. Ahorra tiempo.

Descarta en orden, en filas de seis, y deja cada ficha bien visible.

Una ficha que descartaste **no vuelve a tu mano**.

Canta las llamadas en voz alta y clara: chii, pon, kan, ron, tsumo, riichi. Di "riichi" antes de girar la ficha.

Muestra las fichas con las que llamas en el mismo momento de la llamada, o apenas después.

**Nunca después de descartar.**

Después de declarar riichi, no bajes la mano ni la pongas boca abajo (伏せ牌, *fusehai*). Muchos salones lo exigen así.

No comentes cómo va tu mano, con frases como "casi llego a tenpai".

No hables con los demás sobre lo que podría tener otro jugador.

No te tomes demasiado tiempo en cada turno. A veces conviene soltar la ficha y seguir.

**No** golpees ni manejes con violencia las fichas o los palitos (点棒, *tenbou*). Es agresivo.

Salvo que tengas una mesita propia al lado, no comas en la mesa.

Las conversaciones largas por teléfono quedan **para otro momento**.

## Al ganar y al pagar

**No** metas en tu mano la ficha ganadora de un tsumo. Déjala aparte: los demás tienen que saber con qué ficha ganaste, porque de eso dependen los fu.

Si ganaste con riichi, tú mismo das vuelta los indicadores de ura dora, a la vista de todos. Son las fichas debajo de cada indicador, también los de kan.

Al ganar, di el puntaje que te deben o, si no lo sabes, los yaku de tu mano. Agiliza el pago.

Al pagar, combina los palitos para que **los dos** jugadores usen la menor cantidad posible.

**Solo** muestra tu mano al ganar, cuando estás en tenpai en un empate, o al declarar un empate abortivo como el *kyuushu kyuu hai* (九種九牌, nueve terminales y honores distintos). Es una cuestión de modestia.

## La actitud en la partida

No abandones una partida empezada solo porque vas perdiendo. Disciplina.

Respetar a los demás jugadores. No atribuyas su victoria a la "suerte" ni hagas comentarios o ruidos despectivos.

**No ganes una mano que termina la partida si con esa victoria sigues en último lugar** (アガラス, *agarasu*). No te da nada y le quita la partida a otro. La excepción es un torneo donde se compite por el total de puntos de varias partidas y esos puntos te sirven.

Tampoco arruines tus propias posibilidades de ganar para arruinar las de otro jugador, por antipatía o porque "ser un agente del caos es divertido". No es aceptable.

Cualquier conducta **anticompetitiva** o **autodestructiva** no tiene lugar en la mesa.

## Online

Los modales también cuentan en Tenhou y Mahjong Soul:

No agotes el tiempo de cada turno a propósito.

No te desconectes para evitar una derrota.

Usa los *stamps* y emotes con moderación.

## CAPÍTULO 11

# Últimos consejos

*Qué hacer después de la última página: practicar, preguntar y elegir tu forma de jugar.*

---

## Juega mucho

Con lo que viste hasta aquí tienes todo lo necesario para jugar una partida completa y entender sus reglas. Pero el mahjong es un juego complejo, y aprenderlo de verdad lleva años. Ese camino solo se recorre jugando.

Juega donde puedas: en el club más cercano, en casa con tu familia o online, en Tenhou o Mahjong Soul, contra jugadores de todo el mundo. Si estás en Argentina, este libro nació en el Club Argentino de Mahjong. Cada vez que te sientes en una mesa nueva, pregunta por sus reglas locales: el capítulo de [reglas y faltas](#) te dice cuáles suelen cambiar.

## Pregunta y vuelve a leer

Ten siempre una actitud curiosa. Pregunta todo lo que no termines de entender, a otros jugadores o a mí, a través de [npmahjong.com](http://npmahjong.com). Lee y relea este libro: la segunda vez vas a notar cosas que se te escaparon la primera. Y busca siempre libros y materiales nuevos.

## Encuentra tu forma de jugar

Hay muchas formas de jugar. Puedes jugar *occult* (オカルト, *okaruto*), confiando en rachas y sensaciones, o *digital* (デジタル, *dejitaru*), confiando en probabilidades y datos. Puedes jugar siempre a lo seguro, a la defensiva, o atacar en cada mano. Puedes aspirar a ser un buen jugador online o un profesional reconocido. El estilo no importa mientras haya diversión e interés de por medio, y mientras quieras aprender un poco más cada día.

Al final, el mahjong es compartir una mesa con otras tres personas que pasan un buen rato y se entienden gracias a lo que tienen en común: este juego. Lleva tu lugar de jugador de mahjong con orgullo y con responsabilidad. Es un juego joven en la historia, pero adictivo como pocos.

**Bienvenido al mahjong.**

## APÉNDICE A

# Lista de yaku

*Todos los yaku y yakuman en una tabla y una lista de consulta rápida, con una mano de ejemplo.*

---

## Tabla de yaku

Esta es la referencia rápida. Las explicaciones completas están en los capítulos [Los yaku](#) y [Yakuman](#).

| Yaku                              | Kanji  | Nombre                                                                     | Cerrada | Abierta |
|-----------------------------------|--------|----------------------------------------------------------------------------|---------|---------|
| <b>1 HAN</b>                      |        |                                                                            |         |         |
| Riichi                            | 立直     | Declarar listo                                                             | 1       | —       |
| Ippatsu                           | 一発     | Al primer intento · dentro de la vuelta siguiente al riichi                | 1       | —       |
| Menzen Tsumo                      | 門前清自摸和 | Autorrobo con mano cerrada · ganar por tsumo con la mano cerrada           | 1       | —       |
| Pinfu                             | 平和     | Mano sin puntos                                                            | 1       | —       |
| Iipeikou                          | 一盃口    | Secuencia doble pura                                                       | 1       | —       |
| Tanyao                            | 断么九    | Todo simples                                                               | 1       | 1       |
| Yakuhai                           | 役牌     | Fichas de valor · por cada trío de dragón, viento de ronda o viento propio | 1       | 1       |
| Haitei Raoyue                     | 海底摸月   | Última ficha del muro                                                      | 1       | 1       |
| Houtei Raoyui                     | 河底撈魚   | Último descarte                                                            | 1       | 1       |
| Rinshan Kaihou                    | 嶺上開花   | Ganar tras un kan                                                          | 1       | 1       |
| Chankan                           | 槍槓     | Robar el kan                                                               | 1       | 1       |
| <b>2 HAN</b>                      |        |                                                                            |         |         |
| Daburu Riichi                     | ダブル立直  | Doble riichi · riichi con tu primer descarte; reemplaza al riichi          | 2       | —       |
| Chiitoitsu                        | 七対子    | Siete pares · siempre 25 fu                                                | 2       | —       |
| Sanshoku Doujun                   | 三色同順   | Tres colores                                                               | 2       | 1       |
| Ittsu                             | 一气通貫   | Escalera pura                                                              | 2       | 1       |
| Chanta                            | 混全帯么九  | Extremos mixtos                                                            | 2       | 1       |
| Toitoihou                         | 対々和    | Todo tríos                                                                 | 2       | 2       |
| Sanankou                          | 三暗刻    | Tres tríos ocultos                                                         | 2       | 2       |
| Sanshoku Doukou                   | 三色同刻   | Tres colores en tríos                                                      | 2       | 2       |
| Sankantsu                         | 三槓子    | Tres kan                                                                   | 2       | 2       |
| Honroutou                         | 混老頭    | Todo terminales y honores                                                  | 2       | 2       |
| Shousangen                        | 小三元    | Tres dragones menores · más los dos yakuhai de dragón                      | 2       | 2       |
| <b>3 HAN</b>                      |        |                                                                            |         |         |
| Honitsu                           | 混一色    | Color mixto                                                                | 3       | 2       |
| Junchan                           | 純全帯么九  | Extremos puros                                                             | 3       | 2       |
| Ryanpeikou                        | 二盃口    | Dos secuencias dobles                                                      | 3       | —       |
| <b>6 HAN</b>                      |        |                                                                            |         |         |
| Chinitsu                          | 清一色    | Color puro                                                                 | 6       | 5       |
| <b>MANGAN AL AGOTARSE EL MURO</b> |        |                                                                            |         |         |
| Nagashi Mangan                    | 流し満貫   | Mangan de descartes · se cobra como mangan por tsumo al agotarse el muro   | Mangan  | Mangan  |
| <b>YAKUMAN</b>                    |        |                                                                            |         |         |
| Kokushi Musou                     | 国士無双   | Trece huérfanos                                                            | Yakuman | —       |
| Suuankou                          | 四暗刻    | Cuatro tríos ocultos                                                       | Yakuman | —       |

| Yaku           | Kanji | Nombre                                                            | Cerrada | Abierta |
|----------------|-------|-------------------------------------------------------------------|---------|---------|
| Daisangen      | 大三元   | Tres dragones mayores                                             | Yakuman | Yakuman |
| Shousuushii    | 小四喜   | Cuatro vientos menores                                            | Yakuman | Yakuman |
| Daisuushii     | 大四喜   | Cuatro vientos mayores · doble yakuman en Mahjong Soul            | Yakuman | Yakuman |
| Tsuuiisou      | 字一色   | Todo honores                                                      | Yakuman | Yakuman |
| Chinroutou     | 清老頭   | Todo terminales                                                   | Yakuman | Yakuman |
| Ryuuiisou      | 緑一色   | Todo verde                                                        | Yakuman | Yakuman |
| Chuuren Poutou | 九蓮宝燈  | Nueve puertas                                                     | Yakuman | —       |
| Suukantsu      | 四槓子   | Cuatro kan                                                        | Yakuman | Yakuman |
| Tenhou         | 天和    | Mano del cielo · el dealer gana con su reparto inicial            | Yakuman | —       |
| Chiihou        | 地和    | Mano de la tierra · un no-dealer gana por tsumo en su primer robo | Yakuman | —       |

Valores en han. —: el yaku sólo vale con la mano cerrada. Los yakuman se suman entre sí (doble yakuman). El renhou no aparece: no existe en Tenhou, Mahjong Soul ni M-League.

## Antes de contar

Para ganar necesitas al menos un yaku. La dora, la dora del kan, la ura dora y los cinco rojos suman han, pero no son yaku.

Con la mano abierta, los yaku de mano cerrada no valen y los kuisagari pierden 1 han.

Si la mano admite varias lecturas, se cuenta la que más paga.

## Yaku de situación

**Riichi** (立直): 1 han, solo cerrada. Declaras tenpai, depositas 1.000 y no cambias más la mano. Quedan al menos 4 fichas en el muro.

**Ippatsu** (一発): 1 han, solo con riichi. Ganas dentro de la vuelta siguiente al riichi, hasta tu próximo robo incluido, sin que nadie haga chii, pon ni kan.

**Daburu riichi** (ダブル立直): 2 han en total, reemplaza al riichi. Riichi con tu primer descarte, sin llamadas previas.

**Menzen tsumo** (門前清自摸和): 1 han, solo cerrada. Ganas por tsumo.

**Haitei** (海底摸月): 1 han. Tsumo con la última ficha del muro vivo.

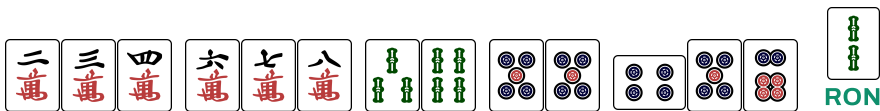
**Houtei** (河底撈魚): 1 han. Ron con el último descarte de la mano.

**Rinshan kaihou** (嶺上開花): 1 han. Tsumo con la ficha de reemplazo de un kan.

**Chankan** (槍槓): 1 han. Ron con la ficha que un rival agrega a su pon (kan agregado).

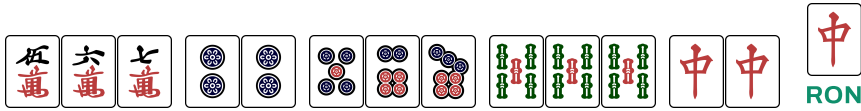
## Yaku básicos

**Tanyao** (断么九): 1 han, también abierta. Solo fichas del 2 al 8.



Tanyao abierto (kuitan).

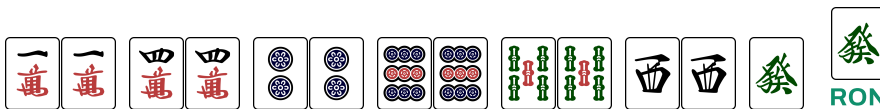
**Yakuhai** (役牌): 1 han por cada trío o kan de dragón, de tu viento de asiento o del viento de la ronda. Si tu viento coincide con el de la ronda, ese trío vale 2 han. Un par no cuenta.



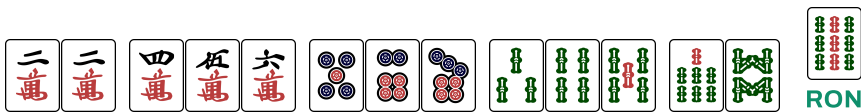
Trío de chun: 1 han.

## Solo con mano cerrada

**Chiitoitsu** (七対子): 2 han, siempre 25 fu. Siete pares distintos.

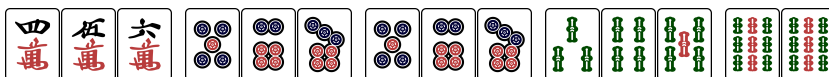


**Pinfu** (平和): 1 han. Cuatro secuencias, un par que no sea yakuhai y espera de dos lados.



Con el 6 de bambúes sería además tanyao.

**Iipeikou** (一盃口): 1 han. Dos secuencias idénticas.

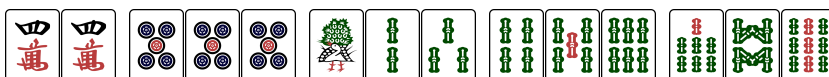


**Ryanpeikou** (二盃口): 3 han, no se suma el iipeikou. Dos iipeikou en la misma mano. Se cuenta siempre así, nunca como chiitoitsu.

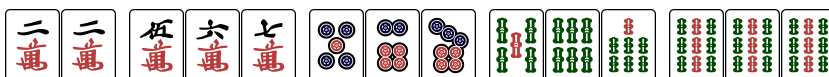


## Pierden 1 han abiertos

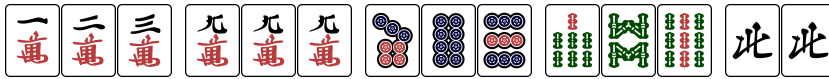
**Ittsu** (一气通貫): 2 han cerrada, 1 abierta. 1-2-3, 4-5-6 y 7-8-9 del mismo palo.



**Sanshoku** (三色同順): 2 han cerrada, 1 abierta. La misma secuencia en los tres palos.



**Chanta** (混全帯么九): 2 han cerrada, 1 abierta. Cada grupo y el par llevan un terminal o un honor. Al menos una secuencia y al menos un honor.



**Junchan** (純全帯么九): 3 han cerrada, 2 abierta. Cada grupo y el par llevan un terminal. Sin honores y con al menos una secuencia.



**Honitsu** (混一色): 3 han cerrada, 2 abierta. Un solo palo más honores.



*Honitsu abierto: 2 han.*

**Chinitsu** (清一色): 6 han cerrada, 5 abierta. Un solo palo, sin honores.



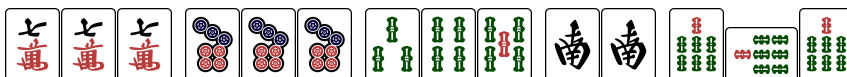
*Chinitsu abierto: 5 han.*

## Mismo valor abiertos o cerrados

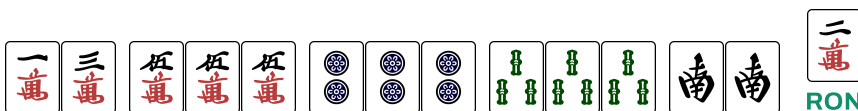
**Toitoei** (対々和): 2 han. Cuatro tríos o kan y un par.



**Sanshoku doukou** (三色同刻): 2 han. El mismo trío en los tres palos.



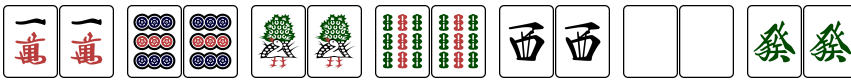
**Sanankou** (三暗刻): 2 han. Tres tríos ocultos. Un trío completado por ron no cuenta como oculto.



**Sankantsu** (三槓子): 2 han. Tres kan de cualquier tipo.



**Honroutou** (混老頭): 2 han. Solo terminales y honores. Siempre viene con toitoei o chiitoitsu, así que suma como mínimo 4 han.



*Honroutou y chiitoitsu: 4 han.*

**Shousangen** (小三元): 2 han, más 1 por cada trío de dragón: mínimo 4 han. Dos tríos de dragón y el par del tercero.



## Pago especial

**Nagashi mangan** (流し満貫): no da han, se paga como un mangan por tsumo. Al agotarse el muro, todos tus descartes son terminales u honores y nadie llamó ninguno. En Tenhou y Mahjong Soul sigue siendo un empate, no una victoria.

# Yakuman

Un yakuman paga 32.000 por ron a un no-dealer y 48.000 al dealer. Mahjong Soul paga doble cuatro de ellos: kokushi con espera de 13 lados, suuankou con espera del par, chuuren con espera de nueve lados y daisuushii. Tenhou, M-League, WRC y EMA los pagan simples.

**Kazoe yakuman** (数え役満): 13 han o más, dora incluidas. Vale en Tenhou y Mahjong Soul; en M-League y EMA es sanbaiman, y en WRC paga como yakuman sin sumarse a otro.

**Tenhō** (天和): el dealer recibe su mano ya completa.

**Chiihou** (地和): un no-dealer completa su mano por tsumo en su primer robo, sin llamadas previas.

**Kokushi musou** (国士無双), solo cerrada: un terminal u honor de cada tipo y uno de ellos repetido.

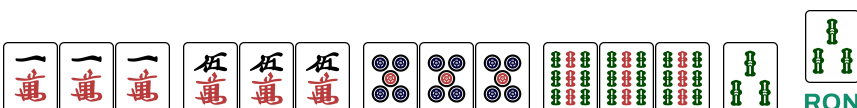


*Espera única: el hatsu que falta.*

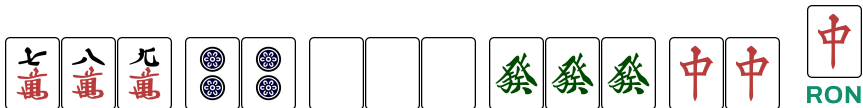
**Chuuren poutou** (九蓮宝燈), solo cerrada y sin kan: 1-1-1, 2 al 8, 9-9-9 de un palo y cualquier otra ficha de ese palo.



**Suuankou** (四暗刻), solo cerrada: cuatro tríos ocultos. Por ron, solo con espera del par.



**Daisangen** (大三元): tres tríos de dragón.



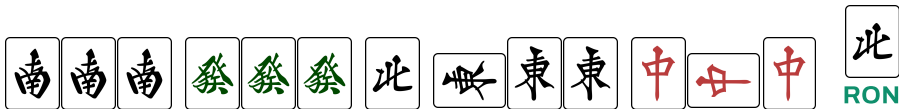
**Shousuushii** (小四喜): tres tríos de viento y el par del cuarto.



**Daisuushii** (大四喜): cuatro tríos de viento.



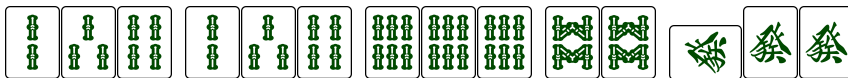
**Tsuuiisou** (字一色): solo honores, en tríos o en siete pares.



**Chinroutou** (清老頭): solo terminales.



**Ryuuiisou** (緑一色): solo 2, 3, 4, 6 y 8 de bambúes y hatsu. No hace falta el hatsu.



**Suukantsu** (四槓子): cuatro kan del mismo jugador.

## Yaku locales

No se juegan en Tenhou, Mahjong Soul ni M-League. Confirma su valor antes de jugar. La tabla de reglas por plataforma está en [Yakuman](#).

**Open riichi**: riichi mostrando la espera, 2 han.

**Renhou** (人和): un no-dealer gana por ron antes de su primer robo, sin llamadas previas. Mangan en WRC y EMA.

**Sanshoku shoudoukou** (三色小同刻): dos tríos y un par del mismo número en los tres palos.

**Sanrenkou** (三連刻): tres tríos consecutivos del mismo palo.

**Iishoku sanjun** (一色三順): tres secuencias idénticas.

**Suurenkou** (四連刻), yakuman: cuatro tríos consecutivos del mismo palo.

**Iishoku suujun** (一色四順), yakuman: cuatro secuencias idénticas.

**Daisharin** (大車輪), yakuman: dos de cada número del 2 al 8 de círculos, mano cerrada.

**Shiisanpuutaa** (十三不塔): mano inicial sin ninguna ficha conectada salvo un par.

**Paarenchan** (八連莊), yakuman: el dealer gana ocho manos seguidas.

## APÉNDICE B

# Glosario

*Los términos japoneses de la mesa, de la A a la Z, con su escritura y su significado.*

---

## A

**Agari** (和了り, 上がり, アガリ) — Ganar una mano. Por ejemplo, *tsumo agari* o *ron agari*.

**Aida yonken** (間四間) — Dos descartes del mismo palo con cuatro números entre medio, como el 2 y el 7. Señalan como peligrosas las fichas 3 y 6, que completarían una espera 4-5. Es una lectura del río, no una regla.

**Akapai** (赤牌) — Fichas rojas que cuentan como dora. Casi siempre son cinco: el juego estándar tiene un 5 rojo de cada palo. También *akadora* (赤ドラ).

**An** (暗) — "Oscuro". Se refiere a fichas o grupos ocultos, armados sin llamar.

**Anpai** (安牌) — Ficha segura para descartar. Su caso más seguro es el *genbutsu*.

**Anshun, ankan y ankou** (暗順, 暗槓, 暗刻) — Secuencia, kan y trío ocultos, respectivamente. El ankan, o kan cerrado, se declara igual que cualquier kan.

**Aotenjou** (青天井) — "Cielo azul": sin techo. Una regla sin límites, en la que todas las manos se calculan con la misma fórmula. Por ejemplo, 5 han y 30 fu valen 15.400 por ron de un no-dealer (23.100 si es el dealer), en vez de quedarse en el mangan de 8.000.

**Atama** (頭) — "Cabeza". El par que necesita toda mano completa. También *jantou*.

**Atamahane** (頭跳ね, 頭ハネ) — "Golpe de cabeza". Si varios jugadores pueden hacer ron con el mismo descarte, gana solo el más cercano en turno a quien descartó. Es la regla oficial de M-League y WRC. Tenhou y Mahjong Soul juegan con *daburon*.

**Atozuke** (後付け) — Regla que permite ganar con una mano cuyo yaku depende de la ficha ganadora: la mano gana si esa ficha le da un yaku. Es la regla estándar. Su contrario es el *sakizuke*.

**Awaseuchi** (合わせ打ち) — Descartar a propósito la misma ficha que otro jugador acaba de descartar.

## B

**Ba** (場) — Una ronda de viento: *tonba* (東場, ronda Este) o *nanba* (南場, ronda Sur). También "la mesa": por ejemplo, 1.000 puntos en la mesa.

**Bakahon** (バカホン) — Un honitsu sin ningún otro yaku.

**Bakaze** (場風) — El viento de la ronda.

**Barai** o **harai** (払い) — Un pago.

**Bazoro** (場ゾロ) — Los dos han de base que se suman siempre al calcular los puntos. Son el "2 +" de la fórmula  $fu \times 2^{(2 + han)}$ .

**Betaori** (ベタ降り) — Defensa total. Dejas de avanzar tu mano y descartas solo fichas seguras para no dar ron.

**Buttobi** (ぶっ飛び) — Quedar con puntos negativos y perder la partida. Ver *tobi*.

## C

**Chakan** o **kakan** (加槓) — Kan que se forma agregando la cuarta ficha a un pon que ya tenías a la vista.

**Chii** (チー) — La llamada para formar una secuencia, un *minshun*, con el descarte del jugador a tu izquierda.

**Chonbo** (チヨンボ, 錯和) — Falta grave que anula la mano. En los salones se paga como un mangan a los demás jugadores. En torneos y ligas (M-League, WRC, EMA) se descuentan 20 puntos (20.000) del resultado final.

**Chunchanpai** (中張牌) — Las fichas simples, del 2 al 8. También *tanyaohai* (断么牌).

## D

**Daburon** (ダブロン) — Dos jugadores hacen ron con el mismo descarte y los dos cobran. Lo contrario del *atamahane*.

**Daiminkan** (大明槓) — Kan abierto que se forma llamando la cuarta ficha del descarte de otro jugador, con un trío oculto en la mano.

**Damaten** (黙聴) — Tenpai silencioso: tenpai con la mano cerrada, sin declarar riichi. También *yamiten*.

**Digital** (デジタル) — Corriente de pensamiento que cree que el juego se puede medir y explicar con estadística y matemática, no con suerte ni supersticiones. Se opone al *occult*.

**Dora** (ドラ) — Ficha de bonificación. Cada dora en tu mano ganadora suma 1 han, pero no es un yaku: con dora y sin yaku no puedes ganar.

**Dora hyoujihai** (ドラ表示牌) — El indicador de dora. La ficha que le sigue en orden es la dora de esa mano.

## F

**Fu** (符) — Minipuntos. Miden la forma de la mano (grupos, par, espera y forma de ganar) al calcular el puntaje.

**Furikomi** (振り込み) — Dar la ficha ganadora a un rival, y pagar su mano.

**Furiten** (振聴) — Estar en tenpai con una ficha ganadora en tu propio río, o haber dejado pasar una ficha ganadora: hasta tu próximo turno, o hasta el final de la mano si estás en riichi. Te impide ganar por ron, no por tsumo.

**Furu** (振る) — Dar ron. Caer en la mano de alguien.

**Fuutei** (副底) — Los 20 fu de base con que empieza toda mano ganadora.

## G

**Genbutsu** (現物) — Una ficha que un jugador ya descartó. Contra ese jugador es 100 % segura: no te puede hacer ron con ella.

## H

**Haipai** (配牌) — "Mano inicial". El reparto de fichas a todos los jugadores al comienzo de la mano.

**Haiteihai** (海底牌) — La última ficha que se puede robar del muro. Significa "fondo del mar".

**Hakoten** (ハコテン) — Quedarse sin puntos. En Tenhou y Mahjong Soul la partida termina cuando un jugador queda por debajo de 0. Ver *tobi*.

**Han** (翻) — La unidad que mide el valor de una mano. Cada yaku y cada dora suman han. Los textos más viejos dicen *fan*.

**Hanchan** (半荘) — Una partida de dos rondas, Este y Sur. Es la más común en mahjong japonés.

**Harabote** (腹ボテ) — Una espera shanpon o tanki metida dentro de una secuencia. Por ejemplo, 4-5-5-6 esperando el 5. También *nakabukure* (中膨れ).

**Honba** (本場) — Contador que sube con cada renchan y con cada empate. Cada honba suma 300 puntos al pago del próximo ganador. Se marca con palitos de 100.

**Houjuu** (放銃) — Dar ron. Igual que *furikomi*.

**Houra** (和了) — Ganar una mano, como en *tsumohou* y *ronhou*. También aparece en el nombre de algunos yaku, como *toitoihou* (対々和).

**Houteihai** (河底牌) — El último descarte de una mano antes de un empate por agotamiento. Significa "fondo del río". Ganar con esa ficha es el yaku *houtei raoyui* (河底撈魚).

## I

**Ichan** (一莊) — Una partida de cuatro rondas: Este, Sur, Oeste y Norte. Más común en las variantes chinas.

**Ikasama** (イカサマ) — Hacer trampa con habilidad manual.

**Inchiki** (インチキ) — Hacer trampa en general. En línea incluye usar *bugs*, *hacks* o *exploits*.

**Iro** (色) — Palo. Significa "color". En los nombres de yaku aparece como *-shoku* o *-sou*: *sanshoku* (三色), *chinitzu* (清一色).

## J

**Jantou** (雀頭) — El par de una mano de mahjong. También *atama*.

**Jigokumachi** (地獄待ち) — "Espera del infierno". Esperar una sola ficha cuando ya hay tres a la vista.

**Jihai** (字牌) — Los honores: vientos y dragones. No confundir con *manzu*, el palo de caracteres.

**Jikaze** (自風) — Tu viento de asiento.

**Jun** (巡) — Cada vuelta de turnos dentro de una mano. Por ejemplo, *hachi junme* (8巡目) es el octavo turno.

## K

**Kabe** (壁) — "Pared". Contar las fichas a la vista, incluidas las de tu mano, para descartar formas que el rival no puede tener. Con los cuatro 8 de bambúes a la vista (*no chance*), nadie puede tener 7-8 ni 8-9 de bambúes, así que el 9 queda a salvo de esperas ryanmen. Con tres a la vista (*one chance*) es solo menos probable.

**Kamicha** (上家) — El jugador a tu izquierda.

**Kanchan** (嵌張) — La espera del medio, que suma 2 fu: falta la ficha central de una secuencia. Por ejemplo, 7-9 esperando el 8.

**Kandora** (槓ドラ) — Indicador de dora adicional que se da vuelta con cada kan.

**Kantsu** (槓子) — Kan: un grupo de cuatro fichas iguales. Hay que declararlo para que cuente como kan. Cuatro fichas iguales sin declarar no lo son.

**Karaten** (カラ聴) — Tenpai vacío: la mano espera fichas que ya no quedan, porque están todas a la vista o en tu propia mano.

**Kawa** (河) — El río: los descartes de cada jugador, en orden, frente a él.

**Kazehai** (風牌) — Las fichas de vientos.

**Kazoe yakuman** (数え役満) — Una mano normal que suma 13 han o más y cobra como yakuman. Es la regla de Tenhou y Mahjong Soul. En M-League y en las reglas EMA cobra como sanbaiman.

**Keishiki tenpai** (形式聴牌) — Tenpai sin yaku. La mano no puede ganar por ron, pero cuenta como tenpai en un empate por agotamiento.

**Kikenhai** (危険牌) — Fichas peligrosas: las que probablemente completan la mano de un rival.

**Kiriage mangan** (切り上げ満貫) — Regla que paga como mangan las manos de 4 han y 30 fu, y de 3 han y 60 fu. La usan M-League, las reglas WRC, las reglas EMA de 2025 y muchos salones. Tenhou y Mahjong Soul no la usan.

**Kiru** (切る) — "Cortar". Descartar una ficha.

**Ko** (子) — Cada no-dealer. Significa "hijo". El dealer es el *oya*.

**Koutsu** (刻子) — Trío: un grupo de tres fichas iguales. En los juegos de cartas del Río de la Plata se dice "pierna".

**Kuikae** (喰い替え) — Llamar una ficha y en el mismo turno descartar otra que habría completado el mismo grupo. Por ejemplo, llamar chii con un 1 para formar 1-2-3 y descartar el 4, o llamar pon de un 8 y descartar el cuarto 8. Hoy está prohibido en Tenhou, Mahjong Soul, M-League, WRC y EMA.

**Kuisagari** (喰い下がり) — Propiedad de algunos yaku: valen 1 han menos si la mano está abierta.

**Kuitan** (喰いタン, 食いタン) — Regla que permite el tanyao con la mano abierta. Es la regla estándar.

**Kyoku** (局) — Una mano, desde el reparto hasta una victoria o un empate. Se numeran Este 1 a 4 y Sur 1 a 4. Si el dealer repite, se conserva el número y se suma un honba: Este 1, 1 honba.

**Kyoutaku** (供託) — Los palitos de riichi que quedan en la mesa. Se los lleva el próximo ganador.

## M

**Machi** (待ち) — La espera de una mano en tenpai. Por ejemplo, ryanmen o kanchan.

**Mangan** (満貫) — El primer límite de puntaje: 8.000 para un no-dealer, 12.000 para el dealer. Le siguen haneman (跳満), baiman (倍満), sanbaiman (三倍満) y yakuman (役満). Ver [los límites](#).

**Manzu** (萬子) — El palo de caracteres: arriba un número en kanji y abajo el carácter 萬, que significa 10.000.

**Mawashiuchi** (回し打ち) — Seguir armando tu mano mientras evitas descartar fichas peligrosas.

**Mentsu** (面子) — Los grupos: secuencia (*shuntsu*), trío (*koutsu*) y kan (*kantsu*). El par no es un mentsu. En los juegos de cartas se dice "juego".

**Menzen** (門前) — Mano completamente cerrada, sin grupos llamados.

**Min** (明) — "Claro, a la vista". Se refiere a fichas mostradas por una llamada.

**Minshun, minkou y minkan** (明順, 明刻, 明槓) — Secuencia, trío y kan formados con una llamada, respectivamente.

## N

**Naki** (鳴き) — Llamar una ficha: pon, chii o kan.

**Nan** (南) — Sur.

**Nobetán** (延べ単) — Doble espera tanki. Por ejemplo, 4-5-6-7 esperando el 4 o el 7.

**No chance** (ノーチャンス) — Las cuatro copias de una ficha están a la vista, así que ninguna espera ryanmen puede usarla. Ver *kabe*.

**Noten** (ノーテン, 不聴) — No estar en tenpai al terminar la mano en un empate por agotamiento.

**Noten bappu** (ノーテン罰符) — El pago al final de un empate por agotamiento. Los jugadores que no están en tenpai, o que eligen no mostrar la mano, pagan a los que muestran tenpai. Son 3.000 puntos en total.

**Nukidora** (抜きドラ) — Ficha que se aparta de la mano y cuenta como dora. Por ejemplo, el Norte en sanma (Tenhou, Mahjong Soul), o las flores en algunas reglas locales japonesas.

## O

**Occult** (オカルト) — Corriente de pensamiento contraria a la *digital*. Cree que el resultado depende de rachas, del *flow*, de demonios del mahjong, de niveles de suerte.

**Oka** (オカ) — El premio para el primer puesto: la diferencia entre el retorno y los puntos iniciales, por los cuatro jugadores. Con 25.000 iniciales y 30.000 de retorno son 20.000.

**Okkake riichi** (追っかけリーチ) — "Riichi de persecución". Declarar riichi después de otro jugador en vez de defenderte. También *oikake*.

**Okurikan** (送り槓) — Hacer un kan cerrado con cuatro fichas que ya tenías en la mano, quedándote con la ficha recién robada. Por ejemplo, con 3-3-3-3-4-5 robas el 6 y declaras kan de 3: te queda 4-5-6. Después de declarar riichi no se permite, porque solo puedes hacer kan con la ficha que acabas de robar.

**One chance** (ワンチャンス) — Tres copias de una ficha están a la vista. Una espera que pase por ella es menos probable, pero no imposible. Ver *kabe*.

**Oorasu** (オーラス) — "All last". La última mano de la partida: Sur 4 en un hanchan.

**Otakaze** (オタ風, 客風牌) — Los vientos que no dan han: ni tu viento de asiento ni el de la ronda. Por ejemplo, si eres Sur en la ronda Este, tus otakaze son Oeste y Norte.

**Oya** (親) — El dealer. Significa "padre". Los otros tres jugadores son *ko*, "hijos".

## P

**Pao** (包) — Responsabilidad de pago. Si das la ficha que completa el daisangen o el daisuushii de otro jugador, pagas por esa mano: todo el tsumo, o la mitad del ron. En M-League y WRC también rige para suukantsu. También *sekinin barai* (責任払い).

**Pei** (北) — Norte.

**Penchan** (辺張) — La espera del borde. Por ejemplo, 8-9 esperando el 7, o 1-2 esperando el 3.

**Pinzu** (筒子) — El palo de círculos.

**Pon** (ポン) — La llamada para formar un trío, un *minkou*, con el descarte de cualquier jugador.

## R

**Renchan** (連荘) — El dealer conserva su puesto, porque ganó o porque estaba en tenpai en un empate por agotamiento.

**Riichi** (立直, リーチ) — Declarar que tu mano cerrada está en tenpai. Pones un palito de 1.000 en la mesa y ya no puedes cambiar tu mano. Es también un yaku de 1 han.

**Riipai** (理牌) — Ordenar las fichas de tu mano. También *riihai*.

**Rinshanpai** (嶺上牌) — La ficha de reemplazo que robas del muro muerto al declarar kan.

**Ron** (ロン, 榮和) — Ganar con el descarte de un rival.

**Routouhai** (老頭牌) — Los terminales: los 1 y los 9 de cada palo.

**Ryankan** (両嵌) — Dos formas kanchan seguidas. Por ejemplo, 3-5-7, que se completa con el 4 o con el 6.

**Ryanmen** (両面) — La espera de dos lados para completar una secuencia. Por ejemplo, 5-6 esperando el 4 o el 7.

**Ryuukyoku** (流局) — Empate por agotamiento: se acaban las fichas del muro y nadie ganó. También incluye los empates abortivos, *tochuu ryuukyoku*.

## S

**Saikoro** (骰子, サイコロ) — Los dados.

**Sakizuke** (先付け) — Regla contraria al *atozuke*: tu yaku tiene que estar asegurado en tu mano, sin depender de la ficha ganadora. Algunas reglas la exigen.

**Sangenpai** (三元牌) — Los dragones: *haku* (blanco), *hatsu* (verde) y *chun* (rojo). Significa "los tres principios". Fuera de Japón se los nombra por su color.

**Sanma** (三麻) — Mahjong de tres jugadores (三人麻雀).

**Sashikomi** (差し込み) — Descartar a propósito la ficha ganadora de un rival.

**Shaa** (西) — Oeste.

**Shabo** (シャボ) — Abreviatura de shanpon.

**Shanpon** (双碰) — Espera de dos pares, que esperan convertirse en trío.

**Shanten** (向聴) — Cuántas fichas le faltan a tu mano para llegar a tenpai: *iishanten*, *ryanshanten* y *sanshanten* son una, dos y tres.

**Shibori** (絞り) — "Apretar". Retener fichas que un rival querría llamar.

**Shimocha** (下家) — El jugador a tu derecha.

**Shonpai** (生牌) — Una ficha "viva", que todavía nadie descartó.

**Shuntsu** (順子) — Secuencia: un grupo de tres fichas seguidas del mismo palo. En los juegos de cartas se dice "escalera".

**Shuupai** o **suupai** (数牌) — Las fichas de número.

**Souzu** (索子) — El palo de bambúes.

**Suji** (筋) — "Línea". Las fichas a tres números de distancia que comparten esperas ryanmen: 1-4-7, 2-5-8 y 3-6-9. Es la base de muchas técnicas de lectura del río.

**Suteru** (捨てる) — Descartar una ficha.

## T

**Taatsu** (搭子) — Forma de espera: dos fichas a las que les falta una para formar una secuencia. Por ejemplo, 4-6 se completa con el 5. En sentido amplio, también un par.

**Tanki** (単騎) — La espera de una sola ficha que completa el par.

**Tanpin** (タンピン) — Tanyao con pinfu. Si además hay riichi, *mentanpin* (メンタンピン).

**Tedashi** (手出し) — Descartar una ficha de tu mano, no la que acabas de robar. Lo contrario de *tsumogiri*.

**Tenbou** (点棒) — Los palitos de puntos.

**Tenpai** (聴牌) — Una mano a la que le falta una sola ficha para ganar.

**Tobi** (飛び, トビ) — Quedar por debajo de 0 puntos. En Tenhou y Mahjong Soul la partida termina en ese momento. También *dobon* (ドボン).

**Tochuu ryuukyoku** (途中流局) — Empate abortivo: la mano se anula antes de agotarse el muro. Por ejemplo, cuando un jugador muestra nueve terminales y honores distintos en su mano inicial.

**Toimen** (対面) — El jugador de enfrente.

**Toitsu** (対子) — Un par de fichas iguales.

**Ton** (東) — Este.

**Tonpuusen** (東風戦) — Una partida de solo la ronda Este.

**Tsumo** (自摸) — Robar una ficha del muro. Se anuncia al ganar así, pero el término sirve para cualquier ficha robada y para la victoria por tsumo.

**Tsumogiri** (ツモ切り) — Descartar la misma ficha que acabas de robar.

## U

**Ukipai** (浮き牌) — Fichas sueltas o aisladas en la mano.

**Uma** (ウマ) — El bono por puesto al final de la partida. Por ejemplo, +20, +10, -10 y -20 del primero al último.

**Ura dora** (裏ドラ) — Al ganar con riichi se da vuelta la ficha que está debajo de cada indicador de dora, también los de kan. Cada una funciona como otro indicador.

## W

**Wanpai** (王牌) — El muro muerto. Literalmente, "fichas del rey". Es la parte del muro que no se roba, salvo los reemplazos del kan, y que guarda los indicadores de dora. Siempre tiene 14 fichas, así que una parte de las fichas nunca entra en juego.

**Wareme** (割れ目) — Regla por la que el jugador cuyo muro se abre paga y cobra el doble en esa mano, salvo los pagos de noten bappu.

## Y

**Yakitori** (焼き鳥) — Un jugador que no ganó ni una sola mano en la partida, o la regla que lo castiga.

**Yaku** (役) — Una combinación de la mano que da han. Una mano necesita al menos un yaku para ganar. Las dora no son yaku.

**Yakunashi** (役なし) — Una mano completa sin yaku. No puede ganar. Con la mano cerrada todavía puedes conseguir un yaku declarando riichi o ganando por tsumo.

**Yama** (山) — El muro. Significa "montaña". Por eso la ficha de reemplazo del kan está "sobre la cumbre" (嶺上 *rinshan*), la última ficha del muro es el "fondo del mar" (海底 *haitei*) y el último descarte es el "fondo del río" (河底 *houtei*).

**Yamiten** (闇テン) — Tenpai oculto: tenpai con la mano cerrada, sin declarar riichi. También *damaten*.

**Yaochuuhai** (么九牌) — Los terminales (*routouhai*) más los honores (*jihai*).

## Z

**Zentsuppa** (全ツツパ) — Atacar a toda costa, sin importar el riesgo de dar ron. También *zentsu* (全ツ).

## PARA CERRAR

# Agradecimientos

*A quienes hicieron posible este libro, en 2010 y hoy.*

---

## Gracias

Primero, a cada miembro del Club Argentino de Mahjong. El club hizo posible que me acercara al juego y que creciera en él, y no deja de sumar jugadores nuevos y distintos a la mesa.

A los recursos en línea que en 2010 acercaban el mahjong japonés a quien no lee japonés: Wikipedia, la Japanese Mahjong Wiki (hoy Riichi Wiki) y ReachMahjong.com, con sus administradores, por su trabajo y su ayuda constante a la comunidad occidental.

A la comunidad de Osamuko, hoy Osamuko's Mahjong Blog, por las estrategias, los términos, los artículos y los conceptos que no conocía. Y por cientos de partidas y horas de diversión juntos.

A C-EGG y a Tsunoda Shingo (角田真吾), por crear y sostener Tenhou, mi servidor de mahjong en línea favorito.

A las organizaciones que mantienen vivo el circuito de mahjong riichi. Al 日本プロ麻雀協会 (Nihon Pro Mahjong Kyoukai), mi organización. Al 日本プロ麻雀連盟 (Japan Professional Mahjong League), al 最高位戦日本プロ麻雀協会 (Saikouisen) y a la M-League. Y fuera de Japón, a la World Riichi Championship (WRC) y a la European Mahjong Association (EMA).

Por último, a ti, por tomarte el tiempo y la constancia de aprender con este libro. Un libro no reemplaza la práctica en la mesa, pero aquí está todo lo que pude reunir de teoría, reglamento y términos.

*Nicolas Pro, Osaka, 2026*

N P M A H J O N G

## Sigue aprendiendo

Herramientas gratuitas, artículos y la versión interactiva de este libro, con ejercicios, en [npmahjong.com](https://npmahjong.com).

[npmahjong.com/es/libro](https://npmahjong.com/es/libro)

Reviso tus partidas de Mahjong Soul o Tenhou y te digo qué cambiar. Clases en español o en inglés.

[npmahjong.com/services](https://npmahjong.com/services)