





Szczegółowy opis yaku


Ihan yaku 一翻役


Nazwa japońska:	Riichi
Kanji:	立直
Nazwa angielska:	Reach
Można meldować?	Nie
Fan:	1 (2-3)
Opis:	W sytuacji gdy gracz do wygranej potrzebuje tylko jednego kamienia (jest w tenpai) oraz nie meldował żadnej grupy (wszystkie kamienie na jego ręce są ukryte) może zadeklarować riichi. Kosztuje to 1000pkt, które trzeba wyłożyć na stół (po zakończeniu rozgrywki są one doliczane do puli zwycięzcy). Po deklaracji riichi nie można zmieniać swojego układu kamieni, dobieramy z muru i od razu odrzucamy jeśli nie wygrywamy na dobranym kamieniu. Oczywiście można wygrać też na kamieniu odrzuconym przez przeciwnika. Riichi deklarujemy przy odrzucaniu kamienia (należy go wtedy położyć poziomo).
Przykładowy układ:	
Uwagi:	<p>1) Riichi jest sposobem na wygranie przy układzie, który normalnie nie byłby punktowany. Dlatego jeśli nie widzimy żadnych korzystnych perspektyw na ułożenie któregoś z yaku, warto zostawić ukrytą rękę tak długo aby wejść w tenpai i zadeklarować riichi. Dzięki temu można wygrać nawet przy bardzo słabym rozdaniu początkowym.</p> <p>2) Riichi warto zadeklarować również wtedy gdy jesteśmy w tenpai i posiadamy już yaku, ponieważ oprócz 1 fan który zwiększy naszą pulę jeśli wygramy, pozwala nam również na odsłonięcie uradory (oraz urakandory jeśli są odsłonięte kandory) dzięki czemu ilość punktów, które możemy zdobyć zwiększa się kilkakrotnie.</p> <p>3) Riichi może być też niebezpieczne, np. w sytuacji gdy po deklaracji dobierzemy bardzo niebezpieczny kamień musimy go wyrzucić, dlatego czasami warto zastanowić się czy warto mówić riichi jeśli w grze jest dużo kamieni które mogą dać zwycięstwo, któremuś z przeciwników.</p> <p>4) Jeśli zwycięstwo nastąpi w tej samej, nieprzerwanej kolejce (czyli po dobraniu i odrzuceniu kamienia kolejno przez wszystkich graczy <łącznie z nami>; żaden z odrzuconych kamieni nie może być przejęty przez innego gracza), dostajemy dodatkowy fan. Nazywa się to ippatsu 一発 czyli wygrana w „jednej kolejce”.</p> <p>5) Jeśli riichi zostało zadeklarowane przy odrzuceniu pierwszego kamienia (w pierwszej nieprzerwanej kolejce), jest warte 2 fan. Nazywa się wtedy daburu riichi ダブル立直 czyli „podwójne riichi”.</p>
Popularne kombinacje:	Riichi można połączyć z każdym yaku, jeśli nasz układ jest ukryty.

Nazwa japońska:	Menzen Tsumo
Pełna nazwa japońska:	Menzenchin Tsumo Hō
Kanji:	門前清自摸和
Nazwa angielska:	Concealed Self-Draw, Fully Concealed Hand
Można meldować?	Nie
Fan:	1
Opis:	Wygrana poprzez dobranie kamienia z muru (tsumo) w przypadku całkowicie ukrytej ręki (żadna grupa kamieni nie została zameldowana)
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Można posiadać ukryty kan, gdyż liczy się go jako grupę ukrytą.
Popularne kombinacje:	„Men-tan-pin” – jest to układ bardzo lubiany przez japońskich profesjonalistów, gdyż potrafi dosyć słabą rękę przekształcić w mangan'a. Men-tan-pin to skrót od trzech yaku: Menzen Tsumo, Tanyao i Pinfu. Łącznie z riichi daje minimalną wartość 4 fan przy czym jest duże prawdopodobieństwo zwiększenia tych punktów poprzez dory i ippatsu.

Nazwa japońska:	Pinfu
Kanji:	平和
Nazwa angielska:	Peace, All Runs
Można meldować?	Nie
Fan:	1
Opis:	Cztery Chi i bezwartościowa para (czyli taka która nie jest smokiem ani wiatrem rundy lub gracza). Wygrywający kamień musi kończyć dwustronne oczekiwanie do Chi.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Liczenie fu dla tego układu jest bardzo proste, ponieważ zawsze wynosi: w przypadku Tsumo 20 fu, a gdy wygramy przez Ron 30 fu.
Popularne kombinacje:	Men-Tan-Pin

Nazwa japońska:	Iipeikō
Kanji:	一盃口
Nazwa angielska:	Pure Double Chow, Double-Run
Nazwa polska:	Dwa takie same Chi
Można meldować?	Nie
Fan:	1
Opis:	Dwa takie same Chi z jednej rodziny.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Inne kamienie mogą tworzyć dowolne grupy jednak wszystkie muszą być ukryte.
Popularne kombinacje:	Iipeikō + Pinfu, Iipeikō + Tanyao

Nazwa japońska:	Tanyao
Pełna nazwa japońska:	Tanyaochū
Kanji:	断么九
Nazwa angielska:	All Simples, Inside Hand, Two thru Eight
Nazwa polska:	Same Zwykle
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Wszystkie grupy oraz para składają się z kamieni zwykłych (chunchanpai).
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Nazwę tego układu można przetłumaczyć jako „Bez Yaochūpai” (czyli kamieni skrajnych i specjalnych)
Popularne kombinacje:	Men-Tan-Pin

Nazwa japońska:	Fanpai, Yakuhei
Kanji:	翻牌
Nazwa angielska:	Value Tiles
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Pon/Kan ze smoków, wiatru gracza lub wiatru rundy.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Gracz, który jest wiatrem wschodnim w pierwszej rundzie lub południowym w drugiej rundzie za Pon ze swojego wiatru otrzymuje 2 fan.


Nazwa japońska:	Rinshan
Pełna nazwa japońska:	Rinshan Kaihō
Kanji:	嶺上開花
Nazwa angielska:	After a Kong, King's Tile Draw
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Wygrana przy dobraniu kamienia z martwego muru (po zadeklarowaniu Kan).
Uwagi:	1) Liczy się jako Tsumo, lecz jeśli Kan został zrobiony z kamienia odrzuconego przez innego gracza (a nie dobranego przez nas samych) to punkty nie są wypłacane przez wszystkich, lecz właśnie tego jednego gracza. 2) Nawet jeśli kamień, który dobieramy z martwego muru znajduje się w naszej puli odrzuconych (furiten) to zwycięstwo jest uznane.


Nazwa japońska:	Chan Kan
Kanji:	槍槓
Nazwa angielska:	Robbing a Kong, Add-a-Quad Win
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Wygrana w momencie gdy któryś z graczy ulepsza zameldowany Pon w Kan - kamieniem, którego brakuje nam do wygranej.
Uwagi:	1) Kandora nie zostaje odkryta. 2) Jeśli jesteśmy w Tenpai do Kokushimusō to Chan Kan obowiązuje nawet przy meldowaniu ukrytego Kan.


Nazwa japońska:	Haitei
Pełna nazwa japońska:	Haitei Raoyue
Kanji:	海底撈月
Nazwa angielska:	Bottom of the Sea, Final Tile Win
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Wygrana na ostatnim kamieniu z muru.
Uwagi:	Pod koniec rozgrywki często melduje się grupy, aby wejść w tenpai (aby nie być stratnym w przypadku nierozegranego rozdania). Jednak drugim powodem takiej strategii jest też możliwość wygranej (nie posiadając układu z yaku) dzięki Haitei (lub Hōtei).


Nazwa japońska:	Hōtei
Pełna nazwa japońska:	Hōtei Raoyui
Kanji:	河底撈魚
Nazwa angielska:	Final Tile Win
Można meldować?	Tak
Fan:	1
Opis:	Wygrana na ostatnim odrzuconym kamieniu.
Uwagi:	Przy odrzuceniu ostatniego kamienia w rozgrywce należy bardzo uważać, gdyż inni gracze mogą na nim wygrać, będąc w tenpai bez yaku.


Ryanhan yaku 二翻役


Nazwa japońska:	Niko Niko / Chii Toitsu
Kanji:	七対子
Nazwa angielska:	Seven Pairs, All Pairs
Nazwa polska:	Siedem Par
Można meldować?	Nie
Fan:	2
Opis:	Jest to wyjątkowy układ, który nie składa się z czterech grup i pary tylko siedmiu różnych par.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Pary nie mogą się powtarzać (nie można mieć np. czterech jedynek kółek). Ważne jest aby uważnie obserwować kamienie, które są odrzucane przez innych graczy (ponieważ trzeba pamiętać, że gdy jesteśmy w tenpai do tego układu zwycięstwo mogą nam dać najwyżej 3 kamienie). 2) Warto też wiedzieć, że zawsze można zmienić ten układ (jeśli nie jest za późno) w Toi-toi co może dać lepszy rezultat. 3) Jedną z większych zalet Chii Toitsu jest to, że przeciwnikowi bardzo trudno jest odgadnąć w co idziemy i co może być niebezpieczne (gdy patrzą na nasze odrzucone kamienie)
Popularne kombinacje:	Chii Toitsu trudno jest łączyć z innymi układami, jednak jeśli uda się to mamy gwarantowane dużo punktów (np. z Riichi i Honitsu mamy co najmniej mangan'a)


Nazwa japońska:	Chanta
Pełna nazwa japońska:	Hon Chanta Yaochū
Kanji:	混全帯幺九
Nazwa angielska:	Outside Hand, Mixed Outside Hand
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	2 (1)
Opis:	Jest to układ w którym wszystkie grupy i para zawierają kamienie skrajne i specjalne (Yaochūpai). Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 2 fan do 1.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Należy uważać jeśli zadeklarujemy Riichi przy dwustronnym oczekiwaniu (na np. 1 i 4 manzu), gdyż w sytuacji gdy przeciwnik wyrzuci czwórkę manów, a my nie zadeklarujemy wygranej (bo, albo nie zauważymy, albo chciwość nam na to nie pozwoli), będziemy w furiten i wygrana od innego gracza stanie się niemożliwa (pozostanie jedynie tsumo). 2) Przynajmniej jedna z tych grup musi być Chi – inaczej nie będzie to Chanta tylko Honrōtō.
Popularne kombinacje:	Chanta + San Shoku Dōjun


Nazwa japońska:	Itsu
Pełna nazwa japońska:	Ikki Tsūkan
Kanji:	一気通貫
Nazwa angielska:	Pure Straight, Full Straight, One Suit Straight
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	2 (1)
Opis:	Trzy Chi z jednej rodziny, układające się kolejno w takie grupy: 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9. Czwarta grupa oraz para mogą być dowolne. Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 2 fan do 1.
Przykładowy układ:	
Popularne kombinacje:	Itsu + Honitsu


Nazwa japońska:	San Shoku Dōjun
Kanji:	三色同順
Nazwa angielska:	Three-Color Runs, Mixed Triple Chow
Nazwa polska:	BRAK
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	2 (1)
Opis:	Trzy takie same Chi, po jednym w każdej rodzinie. Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 2 fan do 1.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Jest to dosyć podstępny układ, gdyż należy pamiętać o zasadzie furiten. Jeśli mamy np. 2 i 3 manzu, oraz gotowe grupy 1-2-3 sōzu oraz 1-2-3 pinzu, to w momencie gdy dostaniemy 4 manzu i ją wyrzucimy i dojdziemy do sytuacji gdy jesteśmy w tenpai, ciągle potrzebując jedynek manzu, będziemy w Furiten i nie będziemy mogli wygrać poprzez Ron.
Popularne kombinacje:	San Shoku Dōjun + Chanta


Nazwa japońska:	San Shoku Dōkō
Kanji:	三色同刻
Nazwa angielska:	Triple Pung, Three-Color Triplets
Nazwa polska:	BRAK
Można meldować?	Tak
Fan:	2
Opis:	Trzy takie same Pon, po jednym w każdej rodzinie. Można meldować wszystkie grupy.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Każdy z tych Ponów może też być Kanem.

Nazwa japońska:	San Ankō
Kanji:	三暗刻
Nazwa angielska:	Three Concealed Triplets
Nazwa polska:	Trzy Ukryte Pon
Można meldować?	Tak
Fan:	2
Opis:	Trzy ukryte Pon, plus jedna dowolna grupa oraz para.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Każdy z tych Ponów może też być Kanem. 2) W tym układzie można zameldować wyłącznie czwartą grupę.
Popularne kombinacje:	Z trzech ukrytych Ponów blisko do czterech, które są już yakumanem, dlatego warto próbować łączyć ten układ z Toi-Toi.

Nazwa japońska:	San Kantsu
Kanji:	三槓子
Nazwa angielska:	Three Quads
Nazwa polska:	Trzy Kan
Można meldować?	Tak
Fan:	2
Opis:	Trzy grupy muszą być Kanami. Można meldować wszystkie grupy.
Przykładowy układ:	

Nazwa japońska:	Toi Toi
Pełna nazwa japońska:	Toi Toi Hō
Kanji:	対々和
Nazwa angielska:	All Triplets
Nazwa polska:	Same Pony
Można meldować?	Tak
Fan:	2
Opis:	Wszystkie grupy muszą być Ponami (mogą być też Kanami) plus dowolna para.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Jest to prosty do ułożenia układ, który można meldować dowolnie.

Nazwa japońska:	Shō Sangen
Kanji:	小三元
Nazwa angielska:	Little Three Dragons, Little Dragons
Można meldować?	Tak
Fan:	2 (4)
Opis:	Dwa Pony ze smoków, dwie dowolne grupy, plus para smoków.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Układ ten tak naprawdę nigdy nie jest warty 2 fan, tylko co najmniej 4, ponieważ zawsze dodajemy do wartości podstawowej 2 fan za yakuhai ze smoków.
Popularne kombinacje:	Shō Sangen + Honitsu

Nazwa japońska:	Honrōtō
Kanji:	混老頭
Nazwa angielska:	All Terminals and Honors
Można meldować?	Tak
Fan:	2 (4)
Opis:	Wszystkie grupy muszą być Ponami z kamieni skrajnych i specjalnych (Yaochūpai).
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Układ ten tak naprawdę nigdy nie jest warty 2 fan tylko co najmniej 4, ponieważ zawsze dodajemy do wartości podstawowej 2 fan za Toi-Toi (lub ewentualnie Chii Toitsu-siedem par).


Sanhan yaku 三翻役

Nazwa japońska:	Ryan Peikō
Kanji:	二盃口
Nazwa angielska:	Twice Pure Double Chow, Two Double Runs
Można meldować?	Nie
Fan:	3
Opis:	Dwa razy dwa takie same Chi (czyli razem cztery Chi, przy czym każda para Chi musi być z tej samej rodziny jak w przypadku Iipeikō)
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Układ ten wygląda dokładnie jak Chii Toitsu (siedem par), jest jednak warty 1 fan więcej.
Popularne kombinacje:	Układ ten może łączyć się z Pinfu, lecz występuje wtedy ryzyko wygrania przez Iipeikō zamiast Ryan Peikō.


Nazwa japońska:	Junchan
Pełna nazwa japońska:	Junchan Taiyao Chū
Kanji:	純全帯么九
Nazwa angielska:	Terminals in All Sets, Pure Outside Hand
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	3 (2)
Opis:	Wszystkie grupy i para muszą zawierać kamień skrajny (Rōtōpai). Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 3 fan do 2.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Układ podobny do Chanty, jednak nie można mieć w tym przypadku żadnych kamieni specjalnych (Jihai). 2) Podobnie jak w Chanta należy uważać przy Riichi na podwójnym czekaniu. 3) Przynajmniej jedna z tych grup musi być Chi – inaczej nie będzie to Junchan tylko Chinrōtō.

Nazwa japońska:	Honitsu
Pełna nazwa japońska:	Hon Iisō
Kanji:	混一色
Nazwa angielska:	Half Flush
Nazwa polska:	Pół Kolor
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	3 (2)
Opis:	Układ ten musi składać się wyłącznie z kamieni z jednej rodziny oraz kamieni specjalnych. Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 3 fan do 2.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Przeciwnicy łatwo mogą się domyślić co próbujemy ułożyć, patrząc na nasze kamienie odrzucone.
Popularne kombinacje:	Honitsu + Fanpai


Ryūhan yaku 六翻役

Nazwa japońska:	Chinitsu
Pełna nazwa japońska:	Chin Iisō
Kanji:	清一色
Nazwa angielska:	Full Flush
Nazwa polska:	Pełny Kolor
Można meldować?	Tak, ale traci na wartości 1 fan
Fan:	6 (5)
Opis:	Wszystkie grupy i para musza składać się z kamieni tylko z jednej rodziny (bez kamieni specjalnych). Zameldowanie którejkolwiek z grup powoduje redukcję wartości układu z 6 fan do 5.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Przy tak dużej ilości kamieni z jednej rodziny łatwo jest się pogubić w tym jak chcemy ułożyć grupy, dlatego warto uważnie rozpatrzyć wszystkie możliwe konfiguracje kamieni.

Yakuman 役満

Nazwa japońska:	Kokushimusō
Kanji:	国土無双
Nazwa angielska:	Thirteen Orphans
Można meldować?	Nie
Opis:	Jest to drugi układ specjalny, który nie składa się z czterech grup i pary, tylko z trzynastu różnych kamieni skrajnych i specjalnych (Yaochūpai) (czyli po jednym smoku, wietrze oraz jedynce i dziewiątce z każdej rodziny). Czternasty kamień musi być powtórką czyli jeszcze jednym kamieniem Yaochūpai.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Gdy mamy 13 różnych kamieni Yaochūpai i czekamy na ostatnią powtórkę (co zdarza się bardzo rzadko, gdyż zazwyczaj wcześniej dojdzie drugi kamień z tych co już mamy), znajdziemy się w sytuacji gdy wygrać można na każdym odrzuconym kamieniu Yaochūpai, czyli jesteśmy w trzynastostronnym oczekiwaniu. Wedle niektórych zasad liczy się wtedy wartość układu podwójnie. 2) Jest to trudny układ do ułożenia ze względu na to, że wystarczy żeby ktoś zrobił Kan, lub Pon (przy czym 4 kamień będzie odrzucony) z Yaochūpai, którego potrzebujemy i już skończenie naszego układu nie będzie możliwe. Poza tym odrzucając tylko kamienie zwykle (Chūchanpai) bardzo łatwo podłożyć się w układ przeciwnika.


Nazwa japońska:	Chūren Pōtō
Kanji:	九連宝燈 (九蓮宝灯)
Nazwa angielska:	Nine Gates, Nine Treasures
Można meldować?	Nie
Opis:	Jest to specyficzny układ, składający się z kamieni wyłącznie z jednej rodziny, podobnie jak Chin'itsu, jednak muszą to być dokładnie takie kamienie: 1112345678999 plus jedna powtórka.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	1) Legenda głosi, że ułożenie tego układu jest zwiastunem niechybnej śmierci. 2) Gdy uda nam się zebrać 13 kamieni i będzie nam brakowało wyłącznie jednej powtórki, będziemy w dziewięciostroнным oczekiwaniu, czyli dowolny kamień z naszej rodziny da nam zwycięstwo. Zdarza się to tak rzadko że wedle niektórych zasad, za wygraną liczy się wtedy podwójną ilość punktów.

Nazwa japońska:	Sū Ankō
Kanji:	四暗刻
Nazwa angielska:	Four Concealded Triplets
Nazwa polska:	Cztery Ukryte Pon
Można meldować?	Nie
Opis:	Cztery ukryte Pony i dowolna para.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Wszystkie Pony muszą być zebrane przez nas samych, dlatego jeśli mamy już trzy ukryte Pony i dwie pary w momencie gdy ktoś wyrzuci nasz wygrywający kamień (i zadeklarujemy wygraną) nasz układ będzie policzony jako: Toi-toi, San Ankō plus inne ewentualne dodatki, czyli wartość punktowa będzie znacznie mniejsza.

Nazwa japońska:	Tenhō
Kanji:	天和
Nazwa angielska:	Instant Win, Heavenly Win, Blessing of Heaven
Można meldować?	Nie
Opis:	Jeśli jesteśmy wschodem i od razu po rozdaniu kamieni mamy już gotowe cztery układy i parę, otrzymujemy maksymalną ilość punktów.

Nazwa japońska:	Chihō
Kanji:	地和
Nazwa angielska:	Instant Win, Earthly Win, Blessing of Earth
Można meldować?	Nie
Opis:	Wygrana przez dobranie kamienia z muru w pierwszej nieprzerwanej kolejce rozgrywki.
Uwagi:	1) Jest to odpowiednik Tenhō dla graczy wiatrów południa, zachodu i północy. 2) Nieprzerwana kolejka oznacza, że żaden z graczy nie zameldował żadnej z grup.

Nazwa japońska:	Renhō
Kanji:	人和
Nazwa angielska:	Blessing of Man
Można meldować?	Nie
Opis:	Jeśli w pierwszej nieprzerwanej kolejce rozgrywki, gracz wygra na odrzuconym kamieniu, otrzymuje on maksymalną ilość punktów.
Uwagi:	Nieprzerwana kolejka oznacza, że żaden z graczy nie zameldował żadnej z grup.

Nazwa japońska:	Sū Kantsu
Kanji:	四槓子
Nazwa angielska:	Four Quads
Nazwa polska:	Cztery Kan
Można meldować?	Tak
Opis:	Układ ten musi składać się z czterech Kan oraz dowolnej pary. Można meldować wszystkie Kany.
Przykładowy układ:	
Uwagi:	Trzeba pamiętać o zasadzie mówiącej, że w przypadku deklaracji czwartego kan w danej rozgrywce, zostaje one przerwana i uznana za nierozegraną (chyba że wszystkie Kany zadeklarował jeden gracz, wtedy gra się toczy aż ktoś zrobi piąty Kan lub wygra)

Nazwa japońska:	Dai Sangen
Kanji:	大三元
Nazwa angielska:	Three Big Dragons
Można meldować?	Tak
Opis:	Trzy grupy muszą być Ponami ze smoków, czwarta grupa i para mogą składać się z dowolnych kamieni. Można meldować wszystkie grupy.
Przykładowy układ:	