

TUILES

LES FAMILLES

Caractères 一萬 二萬 三萬 四萬 五萬 六萬 七萬 八萬 九萬

Ronds [Diagrams of circular tiles]

Bambous [Diagrams of bamboo tiles]

1 terminale 2 3 4 5 6 7 8 9 terminale
ordinaires

LES HONNEURS

Vents 東 南 西 北 (Est, Sud, Ouest, Nord)

Dragons 白 (Blanc), 緑 (Vert), 紅 (Rouge)

Vent de la Partie [Diagram showing wind directions]

Vent de Joueur-se [Diagram showing player's wind]

LES DORAS

Le mur mort
Ces 14 tuiles ne sont pas piochées durant le jeu, excepté pour fournir des tuiles de remplacement lors des Kans.

indicateur de dora [Diagram showing dora indicator]

indicateur d'uradora [Diagram showing uradora indicator]

dora [Diagram showing dora tile]

+1 1 han bonus par tuile dora

D'autres indicateurs peuvent être révélés sous certaines conditions (Kan, Riichi)

Connaître la dora
La dora est la tuile qui suit immédiatement l'indicateur, les Honneurs ont un ordre défini.

LES ÉLÉMENTS DE BASE

Suite • Chii
Suite de 3 tuiles de la même famille
[Diagram]

Brelan • Pon
3 tuiles identiques
[Diagram]

Carré • Kan
4 tuiles identiques
[Diagram]

Paire • Toitsu
2 tuiles identiques
[Diagram]

Sur joueur-se précédent-e / Sur tout le monde

LE RIICHI

RIICHI

- Avoir une main cachée en attente d'une dernière tuile pour gagner
- Annoncer clairement « Riichi »
- Pencher sa tuile de défausse pour indiquer quand le Riichi a eu lieu
- Miser 1000 points

1 Le Riichi est un **yaku à 1 han**, il peut être réalisé seul, ou en combinaison avec d'autres yakus

+1 En cas de victoire dans le premier tour ininterrompu suivant le Riichi, **+1 han (Ippatsu)**

En cas de victoire, on **révèle les indicateurs d'uradora**, qui peuvent rapporter des han bonus

Une fois un Riichi annoncé, il n'est **plus possible de changer sa main**

COMMENT GAGNER ?

MAIN GAGNANTE

Avoir une main composée de **4 éléments** de base et **1 paire**

Avec au moins une combinaison valide → Voir les yakus ci-dessous

TSUMO En piochant soi-même la dernière tuile

RON En prenant la tuile défaussée par un-e joueur-se

LE FURITEN

RON IMPOSSIBLE
Le furiten est une règle qui nous interdit de gagner sur la défausse des adversaires (Ron) dans 3 situations différentes :

- Sa défausse**: Si on a déjà défaussé n'importe quelle tuile pouvant compléter notre main, on reste furiten jusqu'à ce qu'on change notre ou nos attentes.
- Autres défausses**: Si on laisse passer une tuile pouvant compléter notre main, on reste furiten jusqu'à notre prochaine pioche, ou jusqu'à notre prochain appel.
- Après un riichi**: Si on laisse passer une tuile pouvant compléter notre main après avoir annoncé Riichi, on reste furiten jusqu'à la fin de la partie.

QUELQUES COMBINAISONS / YAKUS « OUVERTS »

Tout Ordinaire • Tan'yao [1] Main sans Terminales (1 ou 9) ni Honneurs.

Terminales et Honneurs Partout • Chanta [1] Une Terminale (1 ou 9) ou un Honneur dans chaque élément.

Triple Suite • Sanshoku doujun [1] La même Suite dans les trois familles différentes.

Grande Suite Pure • Ittsuu [1] 123, 456 et 789 dans la même famille.

Brelan de Valeur • Yakuhai [1] Brelan de Dragon, de Vent de Joueur-se ou de Vent de la Partie.

Tout Brelans • Toitai [2] Uniquement des Brelans (Pon) ou des Carrés (Kan), et la Paire.

Semi-Pure • Hon'itsu [2] Uniquement des tuiles de la même famille et des Honneurs.

Main Pure • Chin'itsu [5] Uniquement des tuiles de la même famille.

QUELQUES COMBINAISONS / YAKUS « FERMÉS »

Tout Caché Tiré • Menzen Tsumo [1] Tsumo avec une main cachée (aucun appel durant la partie).

Pinfu • Pinfu [1] Main cachée avec 4 Suites et 1 Paire sans valeur, en double attente.

Double Suite Pure • Iipeikou [1] Main cachée avec deux Suites identiques dans la même famille.

Sept Paires • Chiitoitsu [2] Les doubles Paires ne sont pas autorisées.

Grande Suite Pure • Ittsuu [2]

Terminales et Honneurs Partout • Chanta [2]

Triple Suite • Sanshoku doujun [2]

Semi-Pure • Hon'itsu [3]

Main Pure • Chin'itsu [6]