

TUILES

LES FAMILLES

Caractères

Ronds

Bambous

1 terminale, 2-8 ordinaire, 9 terminale

LES HONNEURS

Vents

Dragons

Vent de la Partie

Vent de Joueur-se

LES ÉLÉMENTS DE BASE

Suite Chii Suite de 3 tuiles de la même famille <p>Sur joueur-se précédent-e</p>	Brelan Pon 3 tuiles identiques <p>Sur tout le monde</p>	Carré Kan 4 tuiles identiques <p>Sur tout le monde</p>	Paire Toitsu 2 tuiles identiques
---	--	---	--

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

QUELQUES COMBINAISONS / YAKUS « OUVERTS »

règles simplifiées

Tout Ordinaire • Tanyao (1) Main sans Terminales (1 ou 9) ni Honneurs. 	Brelan de Valeur • Yakuhai (1) Brelan de Dragon, de Vent de Joueur-se ou de Vent de la Partie.
Terminales et Honneurs Partout • Chanta (1) Une Terminale (1 ou 9) ou un Honneur dans chaque élément. 	Tout Brelans • Toitōi (2) Uniquement des Brelans (Pon) ou des Carrés (Kan), et la Paire.
Triple Suite • Sanshoku Doujun (1) La même Suite dans les trois familles différentes. 	Semi-Pure • Hon'itsu (2) Uniquement des tuiles de la même famille et des Honneurs.
Grande Suite Pure • Ittsuu (1) 123, 456 et 789 dans la même famille. 	Main Pure • Chin'itsu (5) Uniquement des tuiles de la même famille.

LES DORAS

règles simplifiées

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

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

indicateur de dora → **indicateur d'uradora** → **dora**

1 han bonus par tuile dora

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

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

LE FURITEN

RON IMPOSSIBLE : Sa défausse

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

- 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
- Après un riichi

Si on laisse passer une tuile pouvant compléter notre main, on reste furiten jusqu'à notre prochaine pioche, ou jusqu'à notre prochain appel.

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 « FERMÉS »

règles simplifiées

Tout Caché Tiré • Menzen Tsumo (1) Tsumo avec une main cachée (aucun appel durant la partie). 	Double Suite Pure • Ipeikou (1) Main cachée avec deux Suites identiques dans la même famille.
Pinfu • Pinfu (1) Main cachée avec 4 Suites et 1 Paire sans valeur, en double attente. 	Sept Paires • Chiitoitsu (2) Les doubles Paires ne sont pas autorisées.
Terminales et Honneurs Partout • Chanta (2) 	Grande Suite Pure • Ittsuu (2)
Triple Suite • Sanshoku Doujun (2) 	Semi-Pure • Hon'itsu (3)
Tout Caché Tiré • Menzen Tsumo (+1) Certains Yakus vus précédemment valent 1 han supplémentaire avec une main cachée :	Main Pure • Chin'itsu (6)