



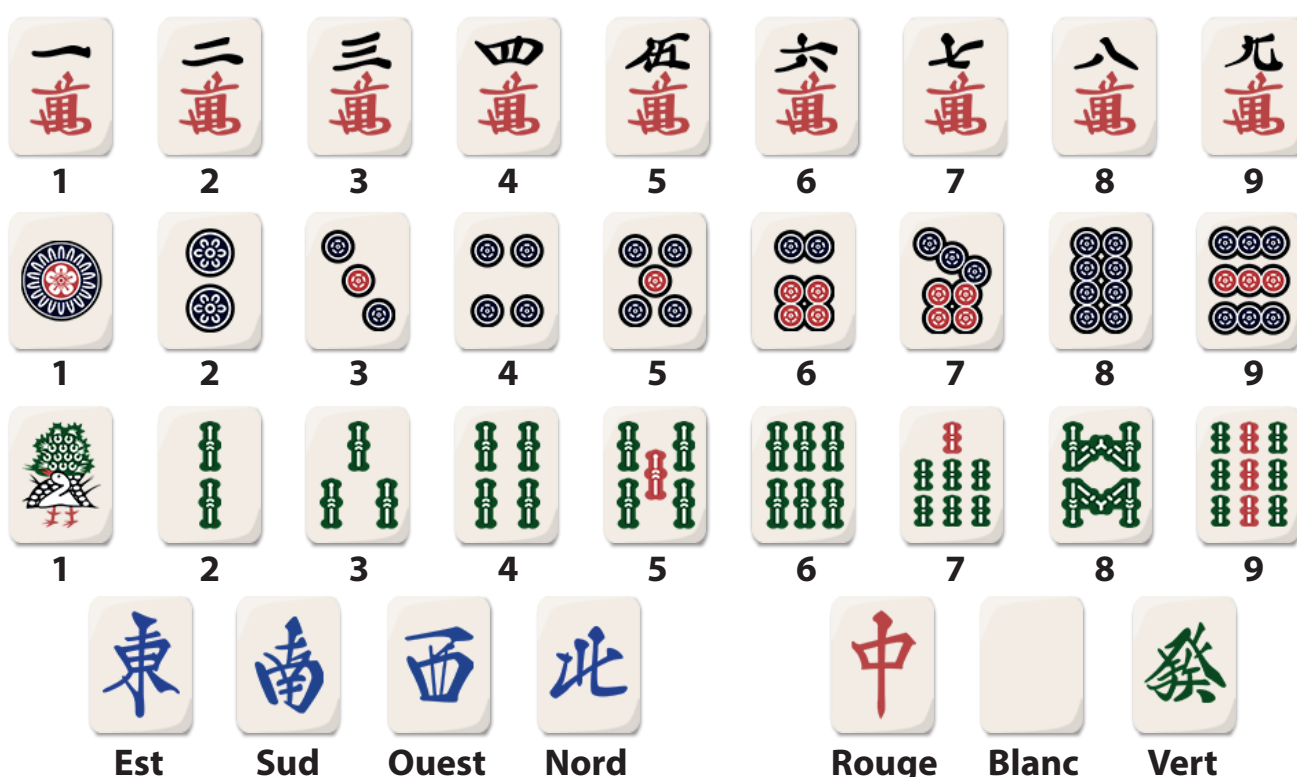
# AIDE DE JEU

## BUT DU JEU

Former une main composée de **4 combinaisons** de **3 tuiles** (*chii* ou *pon*) et **1 paire**



## SYMBOLES



## LEXIQUE

### Appels

- Chii** : Appel pour former une suite  
(en volant uniquement du joueur à gauche)
- Pon** : Appel pour former un brelan  
(en volant de n'importe quel joueur)
- Kan** : Appel pour former un carré  
(en volant de n'importe quel joueur)  
+ Piocher une tuile du mur mort
- Riichi** : Pari de victoire (voir au verso)
- Ron** : Victoire sur la défausse d'un adversaire
- Tsumo** : Victoire sur sa propre pioche

### Termes de jeu

- Tenpai** : Main prête, à une tuile de la victoire
- Yaku** : Condition de victoire (voir au verso)
- Dora** : Tuile bonus, ajoute de la valeur  
(ne compte pas comme un yaku)
- Furiten** : Interdiction de *ron* si la défausse contient une tuile qui complète la main  
(tsumo reste possible)
- Famille** : Caractères, Bambous ou Cercles
- Honneurs** : Tuiles de Vents ou Dragons
- Terminales** : Tuiles 1 ou 9
- Simple** : Tuiles de 2 à 8

# QUELQUES YAKU POUR COMMENCER...

## Riichi

- Ne pas voler de tuiles (pas de *chii*, *pon*, *kan* sur un autre joueur)
- Être tenpai
- Déclarer riichi et défausser sa tuile à l'horizontale
- Placer un bâtonnet de 1000 points devant sa défausse
- Impossible de modifier sa main

## Tanyao

*tout simples*

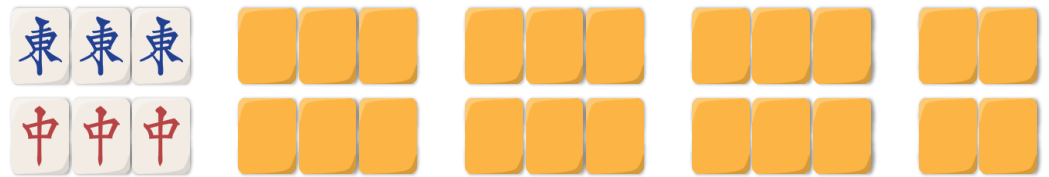
Que des simples, pas de terminales ni honneurs



## Fanpai

*honneurs*

Brelan de dragon ou de vent dominant / vent du joueur



## Toitoi

*tout pon*

4 brelans + une paire



## Sanshoku

*triple suite*

La même suite dans chaque famille



## Ittsu

*grande suite*

Groupes 123, 456 et 789 dans la même famille



## Honitsu

*main semi-pure*

Une seule famille + honneurs



## Chinitsu

*main pure*

Une seule famille



# YAKU DE FORME PARTICULIÈRE

## Chiitoitsu

*7 paires*

7 paires distinctes



## Kokushi Musou

*13 orphelins*

1 tuile de chaque terminales et honneurs + 1 en double

