



AIDE DE JEU

Crédits: Piti Phanpanich



Brussels Mahjong Club

BUT DU JEU :

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



Exemple de main gagnante

SYMBOLES



1 2 3 4 5 6 7 8 9



Est

Sud

Ouest

Nord

Rouge

Blanc

Vert

LEXIQUE

- chii** Appel suite (uniquement joueur à sa gauche)
- pon** Appel brelan (tout le monde)
- kan** Appel carré + pioche mur mort (tout le monde)
- tenpai** Etre à une tuile de la victoire
- ron** Victoire sur appel
- tsumo** Victoire sur pioche
- furiten** Impossibilité de **ron** si une tuile gagnante est déjà dans sa propre défausse (**tsumo** reste possible)
- yaku** Condition de victoire
- dora** Tuile bonus (ne compte pas comme un **yaku**)
- famille** **Caractère**, **Bambou** ou **Cercle**
- honneur** Vent (Est/Sud/Ouest/Nord) ou Dragon (Rouge/Blanc/Vert)
- terminale** Tuile 1 ou 9 d'une famille

QUELQUES YAKU POUR COMMENCER...

Riichi

- Ne pas voler (pas de **chii** ni de **pon**)
- Etre **tenpai**
- Déclarer "**riichi**" et défausser sa tuile à l'horizontale
- Placer **1000 points**
- **Impossible de modifier sa main**

Tanyao

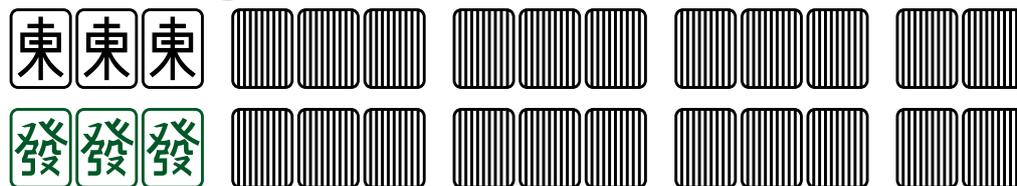
(tout simple)

Pas de terminale/honneur



Fanpai

Pon de **dragon** ou de **vent dominant/joueur**



Toitoi

(tout **pon**)

4 pon + 1 paire



Sanshoku

3 chii identique de chaque famille



Ittsu

(grande suite)

123, 456, 789 d'une famille



Honitsu

(semi-pure)

Une seule famille + honneurs



Chinitsu

(main pure)

Une seule famille



YAKU DE FORME PARTICULIÈRE

Chiitoitsu

(7 paires)

7 paires distinctes



Kokushi

(13 orphelins)

1 tuile de chaque terminale/honneur + 1 copie

