

# Riichi

## Furiten

Si un joueur en attente peut former un mahjong en utilisant un de ses précédents écarts, il est **furiten** et n'est plus autorisé à réclamer un écart pour faire mahjong, même si la main complétée avec l'ancien écart ne comporte pas de **yaku**.

## Temporairement furiten

Un joueur qui laisse passer un écart qui complète un mahjong est **temporairement furiten** et ne peut pas réclamer d'écart pour faire mahjong pendant ce tour, i.e. jusqu'à ce que le tour soit interrompu par une réclamation de tuile pour kong, pung ou chow, ou jusqu'à la prochaine pioche du joueur.

## Partie du mur. Pénalité de noten

**Tenpai**: Avoir une main en attente, i.e. être à seulement une tuile d'un mahjong.

Si le mur est épuisé sans que personne ne déclare mahjong, les mains tenpai sont récompensés; aucun yaku n'est nécessaire. Un total de 3000 points est payé par les joueurs qui ne sont pas en attente (noten) aux joueurs en attente. Les joueurs qui ont déclarés riichi sont obligés de montrer leur main tenpai.

## Annulation de partie

Une **annulation de partie** arrive si: Un joueur qui a au moins **neuf honneurs et terminales différentes** durant le tout premier tour choisi de le déclarer. Après l'écart suivant le **quatrième kong**, à moins que les 4 kongs appartiennent au même joueur. Tous les joueurs écartent le même vent durant le tout premier tour. Après que les quatre joueurs ont déclarés riichi, dans ce cas tous les joueurs sont obligés de montrer leur main tenpai.

Après une annulation de partie un compteur est placé, mais aucune pénalité de noten n'est payée. Les joueurs qui ont déclarés riichi sont obligés de montrer leur main tenpai.

## Chombo

Pénalité: 4000 pour Est et 2000 pour les autres, ou 4000 pour chacun si Est a commis la faute.

Un Chombo arrive dans le cas: d'une déclaration invalide de victoire (faux mahjong), faux riichi, kong illégal après riichi, révéler 5 ou plus tuiles du mur, de sa main ou de la main d'un adversaire, réclamer une tuile après que sa main soit déclarée **main morte**.

Après un chombo les mises de riichi sont retournés aux joueurs, aucun compteur n'est placé, le donneur ne change pas est il y a une redistribution.

## Main morte

Une main est déclarée **main morte** si: il y a trop ou trop peu de tuiles dans la main, des tuiles sont révélés de la main d'un adversaire ou du mur mort, un kong, pung ou chow invalide est formé.

## Tuiles révélées

Les tuiles révélés du mur sont remplacées.

## Compteurs

Chaque compteur en jeu augmente la valeur du mahjong de 300 points.

Un compteur est placé après une partie du mur, et après une main où Est a déclaré mahjong.

Tous les compteurs sont retirés après une main où un autre joueur que Est a déclaré mahjong alors que Est ne l'a pas fait.

Dans le cas où il y aurait 5 compteurs ou plus, deux yaku sont nécessaires pour déclarer mahjong.

## Changement du vent des joueurs

Est reste Est si Est déclare mahjong ou réclame des points pour tenpai.

## Cinqs Rouges

Trois cinqs rouges sont utilisés, un dans chaque famille.

## Kan-dora

Après avoir déclaré un kong, piochez une tuile de remplacement et révéléz un indicateur de kan-dora avant d'écartier.

## Mahjong réclamé (Ron)

Un joueur peut réclamer le dernier écart pour faire mahjong s'il est en attente, qu'il a au moins un **yaku** et n'est pas **furiten**. Que la tuile termine un pung, un chow ou une paire est sans importance.

## Mahjong pioché (Tsumo)

Un joueur qui a au moins un **yaku** peut toujours déclarer mahjong, même s'il est **furiten**.

## Riichi

Un joueur qui est en attente avec une main caché peut déclarer riichi.

Il est possible de déclarer riichi en étant **furiten**.

Placez 1000 points comme mise, et tournez votre écart. Si cet écart est réclamé pour faire mahjong, la déclaration de riichi ne prend pas effet.

Une main "riichi" ne peut pas être modifiée. Il est possible de déclarer un kong caché si cela ne modifie en rien la main. (Dans le cas de trois pungs consécutifs de la même famille, on ne peut pas déclarer de kong, étant donné que les tuiles peuvent être interprétés comme trois chows identiques.)

Si un joueur laisse passer un écart qui complétait son mahjong, il devient **furiten** et par la suite ne peut déclarer mahjong que sur pioche.

# Riichi

## Un yaku Iihan yaku

- <i>Riichi Riichi</i>	Déclaration de main en attente avec mise de 1000 points +1: Mahjong au premier tour après riichi Ippatsu +1: Riichi lors du tout premier tour Daburu riichi
- <i>Tout Caché Tiré Menzen tsumo</i>	Pioche sur une main cachée
- <i>Tout Ordinaire Tanyao chuu</i>	Pas de terminales ni d'honneurs
- <i>Pinfu Pinfu</i>	Quatre chows et une paire sans points <b>Doit finir sur un chow avec attente des deux cotés</b>
- <i>Double Chows Purs Iipeikou</i>	Deux chow identiques de la même famille
<b>Triple Chows San shoku doujun</b>	Même chow dans chaque famille +1: Main cachée
<b>Grande Suite Pure Itsu</b>	Les trois chow, 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9, de la même famille +1: Main cachée
<b>Pung de Dragon Fanpai</b>	Pung/kong de dragons
<b>Vent du Joueur / Dominant Fanpai</b>	Pung/kong du vent du joueur ou du vent dominant
<b>Terminales et Honn. Partout Chanta</b>	Chaque élément contient des terminales ou honneurs. Au moins un chow. +1: Main cachée
<b>Finir sur Kong Rinchan kaihou</b>	Mahjong sur une tuile de remplacement
<b>Voler un Kong Chan kan</b>	Mahjong quand un pung est promu en kong
<b>Fond de la Mer Haitei</b>	Mahjong sur la dernière tuile, ou sur l'écart qui la suit

## Deux yaku Ryanhan yaku

- <i>Sept Paires Chii toitsu</i>	Pas deux paires identiques
<b>Triple Pungs San shoku dokou</b>	Même pung/kong dans chaque famille
<b>Trois Pungs Cachés San ankou</b>	Trois pungs/kongs cachés
<b>Trois Kongs San kan tsu</b>	
<b>Tout Pung Toi-toi hou</b>	Quatre pungs/kongs et une paire
<b>Semi Pure Honitsu</b>	Une famille avec vents/dragons +1: Main cachée
<b>Trois Petits Dragons Shou sangan</b>	Deux pungs/kongs de dragons et une paire de dragons
<b>Tout Terminales et Honn. Honroutou</b>	Ne contient que des terminales et honneurs.
<b>Terminales Partout Junchan taiyai</b>	Chaque élément contient des term. Au moins un chow. +1: Main cachée

## Trois yaku Sanhan yaku

- <i>2xDouble Chows Purs Ryan peikou</i>	Deux fois deux chow identiques et une paire
--	---

## Cinq yaku Uhan yaku

<b>Main Pure Chinitsu</b>	Une famille, pas de vents/dragons +1: Main cachée
- <i>Nagashi Mangan Nagashi mangan</i>	Écart de termin./honn. (aucun réclamé), partie du mur

## Yakuman

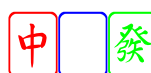
- <i>Treize Orphelins Koku shimusou</i>	Un de chaque honneur et terminale et un doublon +1 yakuman: Attente sur 13 tuiles
- <i>Neuf Portes Chuuren pooto</i>	1112345678999 + un doublon de la même famille +1 yakuman: Attente sur 9 tuiles
- <i>Bénédictio du Ciel Tenho</i>	Est fait mahjong sur ses 14 tuiles initiales
- <i>Bénédictio de la Terre Chiho</i>	Mahjong sur pioche durant le premier tour
- <i>Bénédictio de l'Homme Renho</i>	Mahjong sur écart durant le premier tour
- <i>Quatre Pungs Cachés Suu ankou</i>	Quatre pungs/kongs cachés et une paire +1 yakuman: attente unique

<b>Quatre Kongs Suu kan tsu</b>	
<b>Main Verte Ryuu iisou</b>	Main de bambou verts (2, 3, 4, 6, 8) et de dragon verts
<b>Tout Terminales Chinrouto</b>	
<b>Tout Honneurs Tsuu iisou</b>	
<b>Trois Grands Dragons Dai sangan</b>	Trois pungs/kongs de dragons
<b>Quatre Petits Vents Shoo suushii</b>	Trois pungs/kongs de vents et une paire de vents

## Two yakuman

<b>Quatre Grands Vents Dai suushii</b>	Quatre pungs/kongs de vents
--	-----------------------------

European Mahjong Association 2008 *Note: Les mains en italique doivent être cachées!*



1 2 3 4 5 6 7 8 9 Est Sud West Nord Succession des dragons

Minipoints	Ouvert	Caché
Pung, ordinaires	2	4
Pung, terminales/honn.	4	8
Kong, ordinaires	8	16
Kong, terminales/honn.	16	32

### Minipoints:

Paire de dragons	2
Paire de vent du joueur/dominant	2
Attente au bord, fermée ou sur la paire	2
Pioche (sauf en cas de pinfu)	2
Pinfu ouvert	2

### Minipoints de victoire:

Main caché, finit sur écart	30
Sept paires (pas d'autres points ajoutés)	25
Main ouverte et/ou pioche	20

### Est, sur pioche Tsumo

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		700	1300	2600
25			1600	3200
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000

### Est, sur écart Ron

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000

### Autres, sur pioche Tsumo

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	2000 4000
50	400 800	800 1600	1600 3200	2000 4000
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	2000 4000
70	600 1200	1200 2300	2000 4000	2000 4000

### Autres, sur écart Ron

Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	8000
50	1600	3200	6400	8000
60	2000	3900	7700	8000
70	2300	4500	8000	8000

### Mains de limite

Main	Fan	Est	Autres
<b>Mangan</b>	5	4000	2000 4000
<b>Haneman</b>	6-7	6000	3000 6000
<b>Baiman</b>	8-10	8000	4000 8000
<b>Sanbaiman</b>	11-12	12000	6000 12000
<b>Yakuman</b>	13+	16000	8000 16000