

Riichi



Règles pour le
Mahjong Japonais



Table des matières

1	Les tuiles	5
1.1	Les trois familles	5
1.2	Honneurs	5
1.3	Tuiles supplémentaires	5
1.4	Équipement supplémentaire	5
2	Préparation	6
2.1	Vent du joueur	6
2.2	Vent dominant	6
2.3	Affectation des places autour de la table	6
2.4	Construction du mur	6
2.5	Ouverture du mur	6
2.6	Le mur mort	7
2.7	L'indicateur de dora	7
2.8	La distribution	8
3	Déroulement du jeu	9
3.1	Phases du jeu	9
3.2	Main valide	9
3.3	Le tour d'un joueur	9
3.3.1	L'écart le plus récent	10
3.3.2	Kong exposé	10
3.3.3	Pung exposé	10
3.3.4	Chow exposé	11
3.3.5	Exposer des éléments	11
3.3.6	Troisième pung de dragon exposé et quatrième pung de vent exposé	11
3.3.7	Étendre un pung exposé en kong	11
3.3.8	Kong caché	11
3.3.9	Quatrième kong	12
3.3.10	Mahjong sur un écart (ron)	12
3.3.11	Mahjong sur pioche (tsumo)	12
3.3.12	Riichi	12
3.4	Fin de la main	13
3.4.1	Dernière tuile	13
3.4.2	Partie du mur	13
3.4.3	Annulation de partie	13
3.4.4	Gestion des mises de riichi après les parties nulles	14
3.4.5	Furiten	14
3.4.6	Chombo	15
3.4.7	Main morte	15
3.4.8	Irrégularités mineures	15
3.4.9	Quand une victoire est déclarée	15
3.4.10	Compteurs	16
3.4.11	Cinq compteurs	16
3.4.12	Rotation du donneur	16

3.5	Continuation de la partie	16
3.6	Fin de la partie	16
3.6.1	Bonus du gagnant	16
4	Score	18
4.1	Évaluer une main gagnante	18
4.1.1	Minipoints	18
4.1.2	Calcul exact de la valeur de la main	19
4.1.3	Tables de score	20
4.2	Vue d'ensemble des Yaku	20
4.2.1	Un yaku	20
4.2.2	Deux yaku	21
4.2.3	Trois yaku	22
4.2.4	Cinq yaku	22
4.2.5	Yakuman	22

Préface

Le riichi (mahjong Japonais moderne) a été introduit dans plusieurs pays Européens de manière indépendante, et en conséquence les règles présentent de légères différences à travers le continent. Avec l'organisation du premier Championnat Européen de Riichi en 2008, le besoin de standardiser les règles riichi dans le contexte de l'European Mahjong Association est survenu.

Ce livret décrit les règles riichi standard de l'European Mahjong Association. Nous remercions Sjef Strik, Jenn Barr et Benjamin Boas pour leur aide précieuse afin de faire la lumière sur les différentes règles et usages, et pour leurs conseils inestimables.

Certaines règles qui se sont enracinées en Europe sont différentes au Japon, notamment ces trois cas :

1. Tout Ordinaire ne peut être comptabilisé que pour une main cachée.
2. Quand cinq compteurs sont sur la table, un minimum de deux yaku est nécessaire.
3. Il est autorisé de réclamer une tuile et d'écarter une tuile identique de sa main.

Tina Christensen
European Mahjong Association
Traduit par Sylvain Malbec
20 novembre 2008

Nous nous sommes efforcés de faire une traduction aussi proche que possible du document EMA original. Mais en cas de désaccord, le document officiel en Anglais fait référence.

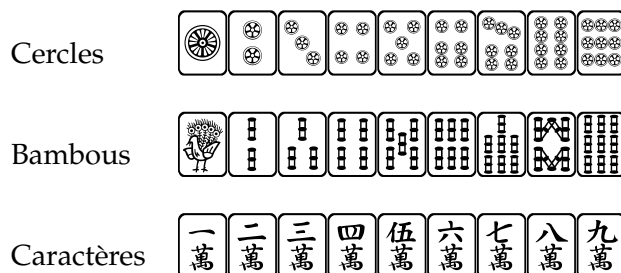
We have tried to make a translation as close as possible to the original EMA document. But in case of disagreement, the official English document takes precedence.

1 Les tuiles

Les 34 tuiles de base sont présentés ici. Un jeu de tuiles de mahjong complet contient quatre tuiles identiques de chacune d'entre elles.

1.1 Les trois familles

Il y a trois **familles**, chacune a ses tuiles numérotés de un à neuf :



Le un de bambou est généralement décoré avec un oiseau, le dessin de celui-ci varie souvent d'un jeu de mahjong à l'autre. Les uns et les neufs sont appelés **tuiles terminales**.

Trois **cinqs rouges** sont utilisés : un dans chaque famille :



1.2 Honneurs

En plus des tuiles des familles, il y a sept différentes **tuiles d'honneur** : quatre vents et trois dragons. **Les vents** sont représentés dans l'ordre : Est-Sud-Ouest-Nord. **Les dragons** sont représentés dans l'ordre : rouge-blanc-vert. Le dessin du dragon blanc varie d'un jeu de mahjong à l'autre ; généralement il s'agit soit d'une tuile vierge soit il est représenté par une bordure bleu.



1.3 Tuiles supplémentaires

Avec quatre de chacune des tuiles ci-dessus, un jeu de mahjong se compose de 136 tuiles. Parfois les jeux de mahjong contiennent d'autres tuiles : fleur, saison ou joker, qui ne sont pas utilisées au mahjong riichi.

1.4 Équipement supplémentaire

Les jeux de mahjong ont souvent des indicateurs pour indiquer le **vent dominant** et des bâtonnets utilisés pour garder le score et aussi utilisés comme compteurs et mises de riichi. Un jeu doit aussi avoir au moins deux dés.

2 Préparation

2.1 Vent du joueur

Le mahjong est joué par quatre joueurs, à chacun est associé un vent, dénoté **vent du joueur**. Le joueur qui commence est Est. Sud est assis à la droite de Est, Ouest est assis en face de Est, et Nord est assis à la gauche de Est. Notez que l'ordre inverse des aiguilles d'une montre Est-Sud-Ouest-Nord n'est pas ce que l'on pourrait attendre pas rapport aux direction d'une boussole. Pendant un jeu complet, chaque joueur est Est au moins deux fois.

2.2 Vent dominant

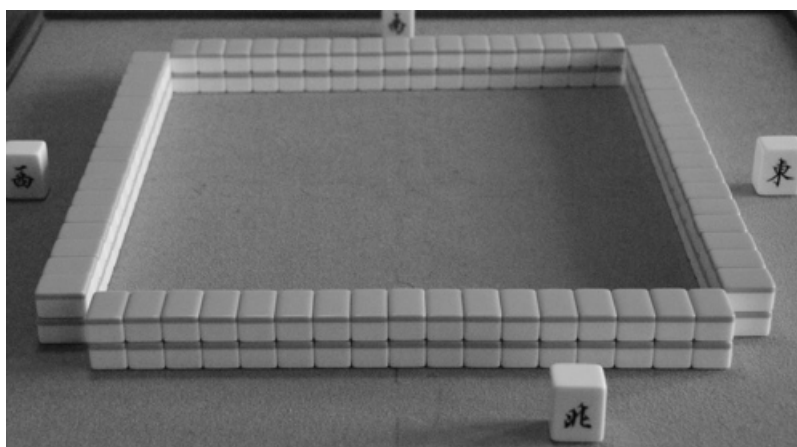
Quand la partie commence, le **vent dominant** est Est. Quand le joueur qui a commencé la partie comme étant Est devient Est à nouveau, après que tous les autres joueurs ont joués au moins une main comme étant Est, le tour du Sud commence, et le **vent dominant** est Sud. Un indicateur de vent doit en permanence être placé du côté du joueur qui a commencé comme étant Est, et quand ce joueur devient Est à nouveau après le premier tour (Est) du jeu, cet indicateur est retourné pour indiquer le nouveau vent dominant, Sud.

2.3 Affectation des places autour de la table

Les places des joueurs autour de la table sont déterminées par tirage aléatoire si elles ne sont pas prédéfinies par la planification du tournoi.

2.4 Construction du mur

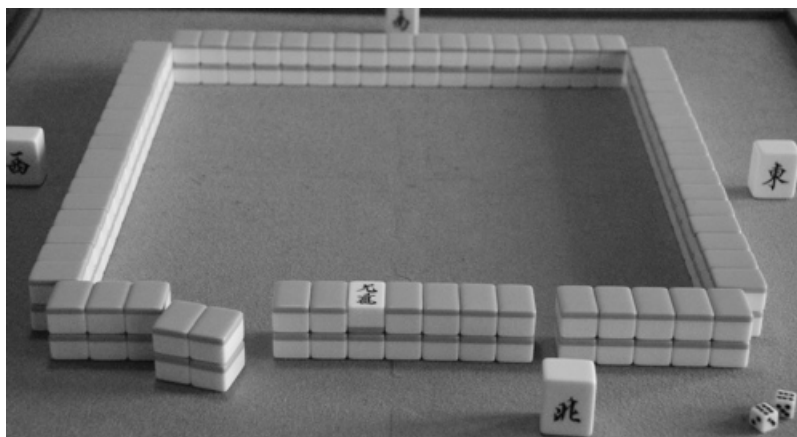
Les tuiles sont consciencieusement mélangés. Chaque joueur construit devant lui un mur de tuiles face caché, dix-sept tuiles de long et deux étages de haut. Les quatre murs sont réunis pour former un carré.



2.5 Ouverture du mur

Le joueur Est lance deux dés et compte ce nombre de joueurs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par lui-même. Le joueur ainsi déterminé ouvre

le mur devant lui, en comptant depuis la droite le même nombre de tuiles qu'indiqué par les dés. Après la dernière tuile comptée, le mur est ouvert en poussant les deux sections du mur un peu sur le côté. Si le jet de dé du joueur Est est 12, Nord ouvre le mur comme ceci :




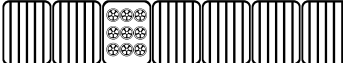






2.6 Le mur mort

Les sept piles de tuiles à la droite de l'ouverture constituent le **mur mort**. Le mur mort continu au-delà du coin sur le mur suivant, si la fin du mur est atteinte. Après la septième pile de tuiles, Les deux sections du mur sont poussées légèrement pour séparer le mur mort de la fin du mur. Les tuiles du mur mort ne sont pas utilisés durant jeu, excepté pour fournir des tuiles de remplacement pour les kongs.

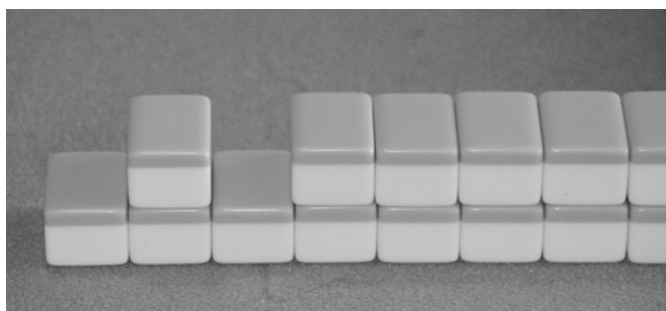
2.7 L'indicateur de dora

Comptez trois tuiles dans le mur mort depuis l'ouverture initiale du mur, et tournez la tuile du haut face visible pour déterminer l'**indicateur de dora**. Cette tuile indique quelle tuile est la **dora**. Si l'indicateur de dora est une tuile de famille, la dora est la tuile suivante dans la même famille, e.g. la dora est le sept de bambou si l'indicateur de dora est le six de bambou. Si l'indicateur est un neuf, la dora est le un de la même famille. Si l'indicateur est un dragon, la dora est aussi un dragon, et l'ordre suivant s'applique : rouge indique blanc, blanc indique vert, et vert indique rouge. Pour les vents, de la même manière, l'ordre suivant s'applique : Est-Sud-Ouest-Nord-Est.

	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	
	est la dora quand l'indicateur est	

2.8 La distribution

Le joueur Est prend les quatre premières tuiles du mur après l'ouverture initiale du mur. Les tuiles sont prises dans le sens **des aiguilles d'une montre**, alors que les tours des joueurs se déroulent dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre**, le joueur Sud prend les quatre tuiles suivantes, Ouest les quatre suivantes, Nord les quatre suivantes, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait douze tuiles. Le joueur Est continue en prenant deux tuiles : les tuiles au sommet de la première et de la troisième pile dans le mur¹. Sud, Ouest et Nord prennent chacun à leur tour une tuile. Est a maintenant une main de départ de quatorze tuiles, tandis que les autres joueurs ont treize tuiles.



Le joueur Est arrange ses tuiles debout devant lui, de façon qu'il soit le seul à pouvoir voir leurs faces. Les dés sont placés à la droite de Est ; de cette façon chaque joueur peut en permanence voir clairement quel joueur est Est.

¹Ceci correspond à Est prenant une tuile, attendant que chaque joueur prenne une tuile chacun, et alors Est prend sa quatorzième tuile

3 D roulement du jeu

L'objectif du jeu est de former une main compl te. L'objectif ultime de la partie est d'accumuler le plus de points gr ce aux mains gagnantes. Le nombre de mains que chaque joueur a gagn  n'a pas d'importance, le score accumul  d termine le vainqueur.

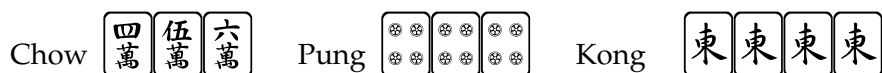
3.1 Phases du jeu

Le **tour d'un joueur** commence quand une tuile est prise et termine quand une tuile est  cart e. Durant un **tour de jeu**² tous les joueurs ont chacun leur tour. Un tour de jeu est interrompu si une tuile est r clam e pour un kong, pung ou chow, ou si un kong cach  est d clar . Une **main** dure jusqu'  ce qu'un joueur a compl t  une main et gagn , ou qu'une partie nulle arrive. Durant un **round** tous les joueurs ont leur tour. Une partie compl te consiste en deux rounds : le round Est et le round Sud.

3.2 Main valide

Une main valide compl te est compos e de quatre  l ments et une paire. Un  l ment peut aussi bien  tre un chow, un pung ou un kong. De plus, une main compl te doit avoir au moins un **yaku** (double). Un joueur qui est **furiten** n'est pas autoris    gagner sur un  cart.

Un **chow** est compos  de trois tuiles cons cutives de la m me famille. Les chows ne peuvent pas  tre faits avec des dragons ou des vents. 8-9-1 n'est *pas* un chow. Un **pung** est compos  de trois tuiles identiques. Un **kong** est compos  de quatre tuiles identiques. Une **paire** est compos e de deux tuiles identiques.



Deux mains sp ciales existent au riichi qui ne sont pas compos es de quatre  l ments et une paire : **Sept Paires** et **Treize Orphelins**.

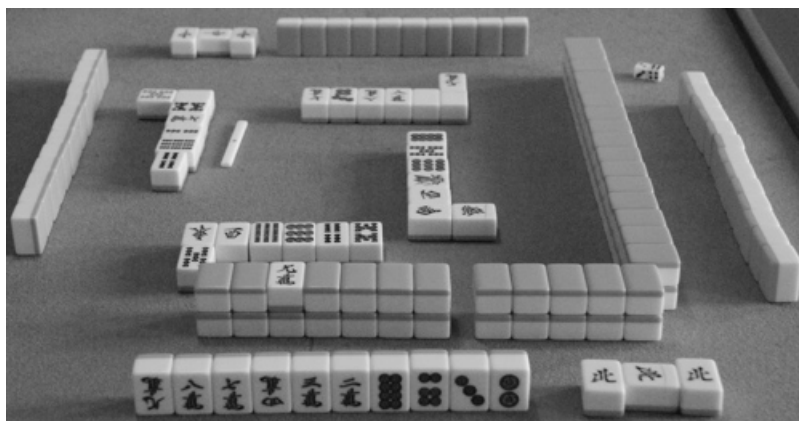
3.3 Le tour d'un joueur

Les joueurs prennent leur tour dans l'ordre. Le joueur Est commence, et l'ordre des tours suit dans le sens **inverse des aiguilles d'une montre**.

Un joueur commence son tour par piocher une tuile. Toutefois, comme Est commence avec quatorze tuiles, Est ne pioche pas de tuile lors de son premier tour. Si le joueur ne peut pas ou ne veut pas d clarer une victoire ou un kong, le joueur termine son tour en  cartant une de ses tuiles cach es. Sinon, le joueur doit placer la tuile   c t  ou derri re celles en position verticales.

Les ** carts** sont plac s de fa on ordonn e, six par ligne, devant chaque joueur et dans l'enceinte du mur, de fa on que l'on voit clairement qui a  cart e quelles tuiles et dans quel ordre.

²NDT : "go-around" est traduit ici par "tour de jeu" pour le distinguer du tour d'un joueur. Plus loin, "tour" pourra d signer soit un tour de jeu, soit le tour d'un joueur.



3.3.1 L'écart le plus récent

L'écart le plus récent peut être réclamé par n'importe quel autre joueur, à condition qu'il puisse compléter une main valide, un kong ou un pung. Un kong ou pung réclamé peut provoquer la perte de tour de joueurs, puisque le jeu continu depuis le joueur ayant réclamé, pas depuis le joueur ayant écarté. Si un joueur réclame une tuile pour gagner, toute réclamation simultanée pour pung est ignoré³. Il est possible pour plusieurs joueurs de gagner avec le même écart. Le joueur qui est sur le point de commencer son tour peut réclamer l'écart le plus récent pour un chow. Si ce joueur ne veut pas réclamer cet écart, il commence son tour en piochant une tuile du mur.

Réclamer une tuile pour gagner a priorité sur toute autre réclamation. Réclamer une tuile pour kong ou pung a priorité sur une réclamation pour chow, mais doit avoir lieu dans la limite de trois secondes. Un joueur qui a réclamé une tuile pour gagner, ou pour kong, pung ou chow, ne peut pas changer sa réclamation.

Si l'écart le plus récent est réclamé après que le joueur suivant ait pioché une tuile, mais dans la limite de trois secondes après l'écart, la tuile piochée est replacée dans le mur.

3.3.2 Kong exposé

La réclamation de la dernière tuile écartée pour un **kong exposé** est effectuée en disant clairement **kong** ou **kan**, et en plaçant la tuile face visible avec les trois tuiles correspondantes de la main. Après avoir révélée une nouvelle **kan dora**, le joueur prend une tuile de remplacement depuis le mur mort et continu son tour comme s'il avait pioché une tuile du mur.

Le mur mort contient toujours 14 tuiles, donc après un kong le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

3.3.3 Pung exposé

La réclamation de la dernière tuile écarté pour un **pung** est effectuée en disant clairement **pung** et en plaçant la tuile face visible avec les deux tuiles correspondantes de la main.

³NdT : Ceci ne se limite pas aux pungs, une réclamation pour kong ou chow sera aussi ignoré.

3.3.4 Chow exposé

Une tuile ne peut être réclamée pour un chow que si elle est écartée par le joueur de gauche. La réclamation de la dernière tuile écarté pour un **chow** est effectuée en disant clairement **chow** ou **chi**, et en plaçant la tuile face visible avec les deux tuiles de la main qui complètent l'élément.

3.3.5 Exposer des éléments

Les tuiles dans les éléments exposés ne peuvent pas être réarrangés pour former d'autres éléments, et ne peuvent pas être écartés.

Après avoir réclamé une tuile, les tuiles de la main qui sont en rapport sont immédiatement exposés. Il est autorisé de faire l'écart avant que la tuile réclamée soit prise. Si la tuile réclamée n'est pas prise dans la limite des tours des deux adversaires suivants, i.e. avant que deux autres écarts soit faits, le joueur a une **main morte**.

Les éléments exposés sont placés sur la droite des tuiles du joueur, clairement visibles des autres joueurs. Les tuiles réclamés sont tournés pour indiquer quel joueur a fait l'écart. Un kong exposé a une tuile tournée. Un kong formé en étendant un pung exposé a deux tuiles tournés : la tuile ajoutée est placée avec la tuile précédemment tournée.



3.3.6 Troisième pung de dragon exposé et quatrième pung de vent exposé

Un joueur qui nourrit le troisième pung de dragon d'un adversaire ou le quatrième pung de vent d'un adversaire doit payer la valeur totale de la main dans le cas où **Trois Grands Dragons** ou **Quatre Grands Vents** est terminé sur pioche (les deux autres joueurs ne payent rien). Dans le cas où un autre joueur nourrit le **Trois Grands Dragons** ou **Quatre Grands Vents**, il partage le paiement avec le joueur qui a nourrit le troisième pung de dragon ou le quatrième pung de vent.

3.3.7 Étendre un pung exposé en kong

Un pung exposé peut être étendu en kong exposé lors du tour d'un joueur, après que le joueur ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, i.e. *pas* lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour un chow ou un pung. Le joueur doit dire **kong** ou **kan** clairement, placer la quatrième tuile avec la tuile tournée du pung, laisser 3 secondes pour les déclarations de mahjong, et ensuite révéler une **kan dora** et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est réapprovisionné avec la dernière tuile du mur.

3.3.8 Kong caché

Un kong caché peut être déclaré lors du tour d'un joueur après que le joueur ait pris une tuile du mur ou une tuile de remplacement, i.e. *pas* lors d'un tour où une tuile a été réclamée pour un chow ou un pung. Le joueur doit dire **kong** clairement, révéler les quatre tuiles du kong, puis retourner les deux tuiles centrales face caché, révéler une **kan dora** et prendre une tuile de remplacement. Le mur mort est réapprovisionné avec la

dernière tuile du mur. Un joueur a toujours une main cachée après avoir déclaré un kong caché, si le joueur n'a pas exposé d'élément. Un kong caché ne peut pas être volé, excepté pour gagner avec **Treize Orphelins**.

Notez que quatre tuiles identiques forment un kong seulement si un kong caché est déclaré.

3.3.9 Quatrième kong

Si personne ne gagne sur l'écart après le **quatrième kong**, la main se termine en **annulation de partie**, excepté dans le cas où le même joueur a les quatre kongs, dans ce cas le jeu continue, mais plus aucun kong ne peut être déclaré.

3.3.10 Mahjong sur un écart (ron)

Un joueur qui peut former une main valide avec au moins un **yaku** avec le dernier écart, peut gagner en déclarant clairement **ron** ou **mahjong**, à moins qu'il soit **furiten**.

3.3.11 Mahjong sur pioche (tsumo)

Un joueur qui peut former une main valide avec au moins un **yaku** avec une tuile qu'il vient juste de piocher dans le mur, peut gagner en déclarant clairement **tsumo** ou **mahjong**. Le joueur doit garder la tuile gagnante à l'écart du reste de la main, ainsi il est clair pour tous les joueurs quelle est la tuile gagnante. Un joueur qui est **furiten** peut toujours gagner sur pioche.

3.3.12 Riichi

Un joueur avec une main cachée **en attente** peut déclarer **riichi** en disant clairement **riichi**, tournant la tuile écartée sur le côté et en payant 1000 points à la table en plaçant un bâtonnet avec les écarts. Si un opposant réclame l'écart tourné pour gagner, la déclaration de **riichi** est invalide. Si un opposant réclame la tuile tournée pour former un élément exposé, tournez la prochaine tuile que vous écartez.

Il n'est pas autorisé de déclarer **riichi** si il reste moins de quatre tuiles dans le mur.

Les 1000 points retournent au joueur qui a déclaré **riichi** si il gagne. Si un autre joueur est le gagnant de la main en cours, il récupère les 1000 points, et dans le cas d'une partie nulle la mise de **riichi** reste sur la table pour être réclamée par le prochain joueur qui gagne une main.

Un joueur qui déclare **riichi** ne peut plus changer sa main. Toutefois, il peut déclarer un kong caché si il pioche une tuile qui correspond avec un pung caché, si cela ne change pas le motif d'attente et si les trois tuiles à être kongées peuvent seulement être interprétés comme un pung dans la main **riichi** originale. (Dans le cas de trois pungs consécutifs de la même famille, un kong ne peut pas être déclaré, puisque les tuiles peuvent être interprétés comme trois chow identiques.)

Il est permis à un joueur qui est **furiten** de déclarer **riichi**. Un joueur qui après avoir déclaré **riichi**, choisi de ne pas gagner sur un écart qui complète la main, devient **furiten**. Un joueur qui est **furiten** peut toujours gagner sur pioche.

Riichi est un **yaku**. Un joueur qui gagne lors du premier tour après la déclaration de **riichi** (incluant la prochaine pioche du joueur) peut réclamer un **yaku** supplémentaire

pour **ippatsu**. La possibilité d'ippatsu est perdue si le tour est interrompu par une réclamation pour un kong, pung ou chow, incluant les kongs cachés.

Un joueur qui gagne après avoir déclaré riichi, révèle les tuiles sous l'indicateur de dora et les indicateurs de kan dora. Ces tuiles indiquent les **ura dora** qui peuvent être réclamés que par le joueur qui a déclaré riichi.

3.4 Fin de la main

Une main peut se terminer de trois façons : par partie du mur (personne ne déclare de victoire après l'écart après la dernière tuile), par annulation de partie ou par une victoire déclarée par un ou plusieurs joueurs.

3.4.1 Dernière tuile

La dernière tuile du mur ne peut être réclamée que pour gagner, pas pour un kong, pung ou chow. Dans le cas où un kong est déclaré sur l'avant-dernière tuile, la tuile de remplacement devient la **dernière tuile**.

3.4.2 Partie du mur

Une partie du mur arrive si personne ne déclare de victoire après l'écart après la **dernière tuile**. Les 14 tuiles du mur mort ne sont pas utilisés. Après une partie du mur les joueurs **noten** (joueurs qui ne peuvent pas ou ne veulent pas montrer une main tenpai) payent une pénalité aux joueurs **tenpai** (joueurs qui montrent une main en attente). Le total de la pénalité de noten s'élève à 3000 points. E.g. si trois joueurs sont tenpai, le joueur noten paye 1000 à chacun, alors que si un seul joueur est tenpai il reçoit 1000 points de chaque joueur noten. Un joueur n'est pas considéré tenpai si il attend seulement une tuile dont il en a déjà quatre. Un joueur est considéré tenpai même si toutes ses tuiles gagnantes sont visibles parmi les écarts et les éléments exposés. Les joueurs qui ont déclaré riichi sont obligés de montrer leur main tenpai dans le cas d'une partie du mur. Après une partie du mur, un **compteur** est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est.

3.4.3 Annulation de partie

Après une annulation de partie aucune pénalité de noten n'est payée, et les joueurs qui ont déclarés riichi ne sont pas obligés de montrer leur main tenpai, sauf dans le cas de quatre déclarations de riichi. Après une annulation de partie, un **compteur** est placé sur la table sur le côté droit du joueur Est. Une annulation de partie peut arriver dans quatre cas :

- Un joueur qui après sa première pioche durant le premier tour ininterrompu a au moins neuf terminales et honneurs différentes peut déclarer l'annulation de partie.
- Personne ne gagne après l'écart après le **quatrième kong**, et les quatre kongs n'appartiennent pas au même joueur.
- Tous les joueurs écartent le même vent durant le premier tour ininterrompu.
- Tous les joueurs ont déclarés riichi, et personne ne déclare de victoire sur l'écart du quatrième joueur. Tous les joueurs sont obligés de montrer leur main tenpai.

3.4.4 Gestion des mises de riichi après les parties nulles

Dans le cas d'une partie nulle (que ce soit une partie du mur ou une annulation de partie), toutes les mises de riichi restent sur la table pour être réclamées par le prochain joueur à déclarer une victoire. Dans le cas où plus d'un joueur gagne lors du même tour, les mises de riichi vont au joueur le plus proche de la droite du jeteur.

3.4.5 Furiten

Si un joueur en attente peut former une main valide en utilisant l'un de ses précédents écarts, il est **furiten** et n'est pas autorisé à déclarer une victoire sur un écart.

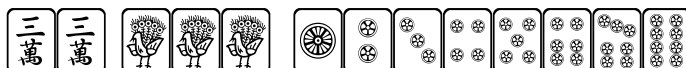
Un joueur qui est furiten peut choisir de changer sa main pour éviter d'être furiten (excepté s'il a déclaré riichi).

Un joueur qui est furiten peut toujours gagner sur une tuile piochée.

Un joueur qui manque de déclarer une victoire sur un écart qui complète une main valide, est **temporairement furiten**, même si la tuile passée ne lui donne pas de yaku, et il ne peut pas déclarer de victoire sur un écart durant le tour actuel. Si le tour est interrompu par une réclamation pour kong, pung ou chow, le joueur n'est plus "temporairement furiten". L'état de "temporairement furiten" s'arrête toujours quand le joueur pioche une tuile, i.e. aucun joueur ne peut être considéré furiten sur une tuile piochée.

Furiten – exemple 1 Si un joueur en attente peut former une main valide en utilisant un de ses précédents écarts, il est **furiten** et n'est pas autorisé à déclarer une victoire sur un écart, même si la main complétée avec l'écart précédent ne comporte pas de **yaku**.

Considérons un joueur avec la main suivante :



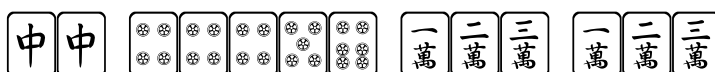
Le joueur a une triple attente 3-6-9. Le joueur est furiten si n'importe laquelle de ces trois tuiles attendues est parmi ses écarts.

Furiten – exemple 2 Considérons un joueur avec la main suivante :



Le joueur est en attente 1-4 cercle. Un 7 cercle écarté ne met **pas** le joueur furiten. Seulement si une de ses tuiles attendues (1 ou 4 cercle) est parmi les écarts, le joueur est furiten.

Furiten – exemple 3 Considérons un joueur avec la main suivante :



Le joueur est en attente sur trois tuiles : 4 et 7 cercle et dragon rouge. Si le joueur a écarté une de ces tuiles, il est furiten.

3.4.6 Chombo

Les offenses sévères sont punies par **chombo**, après quoi il y a une re-distribution de la main en cours. Si une victoire est déclarée au même moment qu'un chombo arrive, le combo est annulé.

La pénalité pour chombo est de la même valeur qu'un paiement de **mangan** : 4000 pour Est, 2000 pour chacun des autres joueurs. Si le joueur fautif est Est, il paye 4000 à chacun des autres joueurs.

Les offenses suivantes sont sujettes à une pénalité chombo :

- déclaration de victoire invalide
- déclaration de riichi sur une main qui n'est pas en attente (déterminé seulement en cas de partie nulle)
- faire un kong caché invalide après une déclaration de riichi (déterminé seulement si le joueur fautif déclare une victoire ou en cas de partie nulle)
- révéler plus de cinq tuiles du mur, de la main du joueur ou de la main d'un adversaire
- réclamer une tuile après que la main soit déclarée **main morte**

Après un chombo les mises de riichi sont restitués aux joueurs qui ont déclarés riichi, et il y a une re-distribution. Aucun compteur n'est placé, et le donneur ne tourne pas.

3.4.7 Main morte

Certaines irrégularités qui ne sont pas punies par chombo sont punies à la place par une **main morte**. Un joueur qui a une main morte n'est pas autorisée à déclarer une victoire, un kong, pung ou chow, et ne peut jamais être considéré **tenpai**.

Les irrégularités suivantes sont punies par une main morte :

- trop ou trop peu de tuiles dans la main
- révéler des tuiles de la main d'un adversaire ou du mur mort
- faire un kong, pung ou chow invalide

3.4.8 Irrégularités mineures

Les tuiles révélées du mur sont replacées dans le mur. Si plus de cinq tuiles sont révélés en même temps, toutefois, une pénalité **chombo** est appliquée.

3.4.9 Quand une victoire est déclarée

Quand une main se termine avec un ou plusieurs joueurs déclarant une victoire, la/les main(s) est/sont évaluée(s). Seulement les gagnants reçoivent un paiement. S'il y a plus d'une possibilité, le vainqueur est libre de déterminer de quelle manière la tuile gagnante termine sa main.

Un joueur gagnant sur pioche reçoit un paiement des trois adversaires. Un joueur dont l'écart résulte en une ou plusieurs déclarations de victoire, paye la totalité de chaque main au(x) gagnant(s).

Le joueur Est reçoit plus de points pour une victoire, mais aussi paye plus si un adversaire gagne sur pioche.

Quand Est gagne la main (que d'autres joueurs gagnent ou non), un **compteur** est placé sur la table du côté droit de Est.

3.4.10 Compteurs

Un **compteur** est placé sur la table du côté droit de Est après une main où Est a déclaré une victoire et après une **partie du mur** ou une **annulation de partie**.

Chaque compteur sur la table augmente la valeur d'une main gagnante de 300 points. Dans le cas d'une victoire sur pioche le paiement et partagé, ainsi chaque adversaire paye 100 points pour chaque compteur au gagnant, en plus des paiements standard pour la main.

Tout les compteurs sont retirés après une main où un joueur autre que Est déclare une victoire, et Est ne le fait pas.

3.4.11 Cinq compteurs

Dans le cas où cinq compteurs ou plus sont sur la table, un minimum de deux **yaku** est nécessaire pour déclarer une victoire.

3.4.12 Rotation du donneur

Après la fin d'une main, il est déterminé si Est reste Est ou si le privilège passe au joueur suivant.

Est reste Est si il déclare mahjong ou si il réclame des points pour **tenpai**. Sinon, la donne tourne, et le joueur qui était Sud devient maintenant Est, pendant que Ouest devient Sud, Nord devient Ouest et Est devient Nord.

3.5 Continuation de la partie

Quand la rotation du donneur est résolue, les tuiles sont mélangées face cachée, et une nouvelle main est commencée.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant Est devient à nouveau Est après que chaque adversaire ait eu au moins une main en tant que Est, le round Sud commence.

Quand le joueur qui a commencé la partie en étant Est devient à nouveau Est après que chaque adversaire ait eu au moins une main en tant que Est durant le tour Sud, la partie s'arrête.

3.6 Fin de la partie

Quand le round Sud se termine, et que la partie est terminée, le gagnant est le joueur qui a le plus de points. Le nombre de mains gagné est sans conséquence, la somme totale des points détermine le gagnant. Une égalité peut survenir. Toutes les mises de riichi qui restent sur la table sont collectés par le gagnant.

3.6.1 Bonus du gagnant

A la fin de la partie un bonus/malus (**uma**) est appliqué aux scores. Les deux joueurs les mieux classés reçoivent un bonus de la part des deux joueurs les moins bien classés de la partie, suivant ce schéma : Le gagnant reçoit 9000 points, le second reçoit 3000 points, le troisième est pénalisé de -3000 points et le dernier est pénalisé de -9000 points.

Si il y a égalité, les points pour les places en question sont partagés entre les joueurs à égalité. E.g. si deux joueurs sont à égalité à la première place, chacun reçoit un bonus de 6000 points.

4 Score

4.1 Évaluer une main gagnante

En premier, trouvez le nombre de **fan** (doubles) : Additionnez le nombre de yaku (au moins un), le nombre de cinq rouges, de tuiles dora, kan dora, et en cas de riichi le nombre de tuiles ura dora dans la main. Cette somme est la valeur de fan de la main.

Ensuite la valeur de base de la main, les **minipoints**, sont calculés. Arrondissez le nombre à la dizaine supérieure (e.g. 32 minipoints sont arrondi à 40). Pour les mains à cinq fans ou plus les minipoints n'entrent pas en compte.

La valeur de la main peut maintenant être trouvée sur les tableaux à la page 24. Voir 4.1.3 pour une description détaillée des tableaux. À la valeur dans la table est ajoutée 100 pour chaque compteur sur la table en cas de victoire sur pioche, et 300 en cas de victoire sur écart. En plus toutes les mises de riichi provenant des joueurs qui n'ont pas gagné la main sont collectés par le vainqueur.

Dans le cas où plus d'un joueur gagne en même temps, le jeteur règle les scores avec chaque gagnant individuellement. Chaque vainqueur reçoit la valeur de sa main, en incluant la valeur des compteurs en jeu.

Dans le cas où plus d'un joueur gagne en même temps, les mises de riichi provenant de joueurs qui ont déclaré riichi sans gagner vont au gagnant le plus proche de la droite du jeteur. Ceux qui ont déclaré riichi et gagné, récupèrent toujours leur mise de riichi.

4.1.1 Minipoints

Vous obtenez toujours des minipoints pour une de ces façons de gagner :

Minipoints pour avoir gagné :

Main caché sur un écart	30
Sept paires (aucun autre minipoint n'est ajouté)	25
Autre (Pioche ou Main exposée)	20

Ajoutez les minipoints pour les pungs et les kongs de la main. Les chows ne rapportent pas de minipoint. Si la tuile gagnante termine un pung, il compte comme un pung caché dans le cas d'une victoire sur pioche, et il compte comme un pung exposé dans le cas d'une victoire sur écart.

Minipoints	Exposé	Caché
Pung, 2-8	2	4
Pung, terminales/honneurs	4	8
Kong, 2-8	8	16
Kong, terminales/honneurs	16	32

En plus 2 minipoints sont ajoutés pour chaque :

2 minipoints pour :

Paire de dragon

Paire de vent du joueur

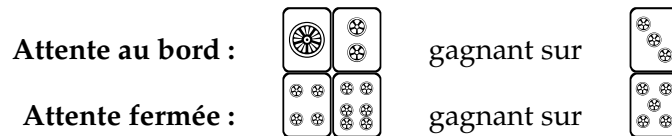
Paire de vent dominant

Gagner sur une attente au bord, fermée ou sur la paire

Gagner sur pioche (sauf en cas de pinfu)

Pinfu ouvert

Les 2 minipoints pour attente au bord, fermée ou sur la paire peuvent être réclamés même si la main est en attente sur d'autres tuiles. Une attente au bord est 1-2 attendant un 3, ou 8-9 attendant un 7. Une attente fermée est une attente sur la tuile centrale d'un chow. Une attente sur la paire est une attente pour finir la paire.



La gagnant décide quel élément est terminé par la tuile gagnante. Considérons le cas d'attente suivant :



En gagnant sur le 7, le joueur peut choisir si il veut réclamer 2 minipoints pour attente au bord ou réclamer 0 minipoints pour finir sur le chow 5-6-7 avec attente des deux côtés. Le dernier choix autoriserait le joueur à réclamer un yaku pour pinfu avec une main cachée.

2 minipoints sont accordés pour gagner sur une tuile piochée soi-même. Ceci est annulé, toutefois, dans le cas où un yaku est réclamée pour **pinfu**.

Une main exposée qui ne vaut aucun minipoint est récompensée de 2 minipoints pour **pinfu ouvert**. E.g. :



4.1.2 Calcul exact de la valeur de la main

Au lieu de calculer manuellement la valeur de la main, les tables fournies à la page 24 sont recommandées. Pour être complet, toutefois, la procédure de calcul est donnée ici.

Pour les mains valant cinq fan ou plus, la table des mains de limite est utilisée. Pour les mains valant moins de cinq fan, la valeur est calculée ainsi :

La valeur de base de la main (les minipoints arrondis) est doublée pour chaque fan plus 2. Cette somme est la somme de base qui doit être payée par chacun des trois adversaires en cas de pioche. Pour Est, toutefois, cette somme est doublée une fois de plus. Est reçoit le double du paiement, mais aussi paye deux fois le montant de la somme de base dans le cas d'une victoire sur pioche d'un adversaire. Les paiements sont arrondis à la centaine supérieure, mais ne dépassent jamais la valeur d'un **mangan**.

En cas de victoire sur un écart, le joueur qui a écarté la tuile doit payer pour tous les opposants, y compris Est, i.e. quatre fois la somme de base si le vainqueur n'est pas Est, et trois fois le double de la somme de base si le vainqueur est Est. Le payement est arrondi à la centaine supérieure, mais ne dépasse jamais la valeur d'un **mangan**.

En plus de ceci, on ajoute la valeur des compteurs et des mises de riichi sur la table.

4.1.3 Tables de score

Les tables de scores sur la page 24 sont catégorisées suivant si le gagnant est Est ou non, et suivant si la victoire est sur un écart (**ron**) ou sur pioche (**tsumo**).

Sur le tableau approprié, utilisez la colonne qui indique la valeur de fan de la main et la ligne qui indique la valeur de minipoints de la main.

La table *Est, sur pioche (Tsumo)* donne le montant que chaque adversaire doit payer à Est. La table *Autres, sur pioche (Tsumo)* donne deux nombres ; le plus grand nombre est le payement de Est, l'autre nombre est le payement de chacun des deux autres adversaires. Les tables pour victoire sur un écart (Ron) donnent le montant que le jeteur doit payer au gagnant. Les tables pour les mains de limite donnent le montant que chaque adversaire doit payer pour une victoire sur pioche. En cas de victoire sur un écart, le jeteur paye pour tous, e.g. pour un haneman le payement est 18 000 pour Est ou 12 000 sinon.

Les valeurs de chaque compteur et mise de riichi sont ajoutées à la valeur trouvée dans les tables.

4.2 Vue d'ensemble des Yaku

Plusieurs yaku nécessitent que la main soient cachée. Une **main cachée** peut être gagnée sur un écart. Si la tuile gagnante écarté finie un pung, le pung est considéré ouvert pour évaluer les minipoints, main la main en elle-même est quand même cachée.

Les yaku sont tous cumulatifs, ainsi plusieurs yaku peuvent être combinées dans la même main. E.g. une main cachée avec **Tout Ordinaire** et **Trois Chow Similaires** vaut 4 yaku en cas de victoire sur pioche. Si la main est ouverte, elle vaut seulement un yaku. On ne peut pas obtenir plus de treize fan de cette façon.

Les yakuman ne sont pas cumulatifs.

4.2.1 Un yaku

Riichi - Riichi - RIICHI Main en attente **cachée** déclarée avec une mise de 1000 points. Voir 3.3.12 pour les règles détaillés sur la déclaration de riichi. Un yaku supplémentaire, IPPATSU, est accordé pour une victoire durant le premier tour in-interrompu après la déclaration de riichi, en incluant la prochaine pioche du joueur qui a déclaré riichi. Si le tour est interrompu par une réclamation pour kong, pung ou chow, incluant les kongs cachés, la possibilité pour IPPATSU est perdue.

Un yaku supplémentaire, DABURU RIICHI, est accordé pour déclarer riichi durant le premier tour, i.e. durant le tout premier tour des joueurs. Le premier tour ne doit pas être interrompu, i.e. si une réclamation pour kong, pung ou chow, incluant les kong cachés, se produit avant la déclaration de riichi, DABURU RIICHI n'est pas possible.

Tout Caché Tiré - Fully Concealed Hand - MENZEN TSUMO Victoire sur pioche sur une main cachée.

Tout Ordinaire - All Simple - TANYAO CHUU Main **cachée** sans terminale ni honneur.

Pinfu - Pinfu - PINFU Main de chow **cachée** avec une paire sans valeur. I.e. une main cachée avec quatre chows et une paire qui n'est ni de dragon, ni du vent du joueur, ni du vent dominant. Il est requis que la tuile gagnante termine un chow avec une attente des deux côtés. Par définition la main ne rapporte pas de minipoints, seulement la base de 30 sur un écart ou 20 sur pioche.

Double Chows Purs - Pure Double Chow - IPEIKOU Main **cachée** avec deux chows complètement identiques, i.e. de la même valeur dans la même famille, e.g. :



Triple Chows - Mixed Triple Chow - SAN SHOKU DOUJUN Main avec trois chows de la même séquence numérique, un dans chaque famille, e.g. :



Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

Grande Suite Pure - Pure Straight - ITSU Main avec trois chows consécutifs dans la même famille, e.g. :



Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

Pung de Dragon - Dragon Pung - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong de dragon.

Vent du Joueur - Seat Wind - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong du vent du joueur.

Vent Dominant - Prevalent Wind - FANPAI/YAKUHAI Pung/kong du vent dominant.

Terminales et Honneurs Partout - Outside Hand - CHANTA Tous les éléments contiennent des terminales ou des honneurs. La main contient au moins un chow. Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

Finir sur Kong - After a kong - RINCHAN KAIHOU Gagner sur la tuile de remplacement après avoir déclaré un kong. Compte comme étant une victoire sur pioche.

Voler un Kong - Robbing the kong - CHAN KAN Gagner sur la tuile qu'un opposant ajoute à un pung exposé afin de former un kong, voir la section 3.3.7. Comme le kong n'a pas été déclaré avec succès, la kan dora n'est pas révélée. Compte comme étant une victoire sur un écart (ron).

Fond de la Mer - Under the Sea - HAITEI Gagner sur pioche sur la dernière tuile du mur.

Fond de la Mer - Under the Sea - HOUTEI Gagner sur un écart après la dernière tuile du mur. (Cet écart ne peut être réclaté que pour une victoire, pas pour un kong, pung ou chow).

4.2.2 Deux yaku

Sept paires - Seven pairs - CHII TOITSU Main **cachée** contenant sept paires différentes. Il n'est pas autorisé d'avoir deux paires identiques.

Triple Pungs - Triple Pung - SAN SHOKU DOKOU Main contenant trois pungs/kongs, un dans chaque famille, du même numéro, e.g. :



Trois Pungs Cachés - Three Concealed Pungs - SAN ANKOU Main contenant trois pungs/kongs cachés. Note : Il n'est pas requis que la main entière soit cachée.

Trois Kongs - Three Kongs - SAN KAN TSU Main contenant trois kongs.

Tout Pung - All Pungs - TOI-TOI HOU Main contenant quatre pungs/kongs et une paire.

Semi Pure - Half Flush - HONITSU Main qui ne contient qu'une seule des trois familles, en combinaison avec des honneurs. Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

Trois Petits Dragons - Little Three Dragons - SHOU SANGEN Main avec deux pungs/kongs de dragon et une paire de dragons. Les deux yaku pour les pungs de dragon individuels sont ajoutés.

Tout Terminales et Honneurs - All Terminals and Honours - HONROUTOU Main ne contenant que des terminales et des honneurs. Les deux yaku pour Tout Pung (TOI-TOI HOU)⁴ sont ajoutés.

Terminales Partout - Terminals in All Sets - JUNCHAN TAIYAI Chaque élément contient des terminales. La main contient au moins un chow. Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

4.2.3 Trois yaku

Deux Fois Double Chows Purs - Twice Pure Double Chows - RYAN PEIKOU Main **cachée** contenant quatre chows qui forment deux à deux Double Chows Purs, e.g. :



On ne compte pas de yaku supplémentaires pour Double Chows Purs (IPEIKOU).

4.2.4 Cinq yaku

Main Pure - Full Flush - CHINITSU Main composée entièrement de tuiles d'une seule des trois familles. Les honneurs ne sont pas autorisés. Donne un yaku supplémentaire si **caché**.

Nagashi Mangan - All Terminals and Honours Discard - NAGASHI MANGAN Cette main spéciale ne peut être combinée avec aucune autre main. Après une partie du mur, un joueur peut réclamer cette main spéciale s'il a une main **cachée**, a écarté seulement des terminales et des honneurs et aucun de ces écart n'a été réclaté. Le joueur reçoit le paiement équivalent à un **mangan** pioché, plus les compteurs et les mises de riichi.

4.2.5 Yakuman

Treize Orphelins - Thirteen Orphans - KOKU SHIMUSOU Main **cachée** contenant chacune des 13 tuiles terminales et honneurs différentes plus une tuile de terminale ou d'honneur supplémentaire, e.g. :



En cas de victoire avec une **attente de treize côtés**, i.e. gagner sur la tuile qui forme la paire, un yakuman supplémentaire est accordé.

⁴NDT : ou Sept Paires (CHI TOITSU)

Neuf Portes - Nine Gates - CHUUREN POOTO Main **cachée** constituée par les tuiles 1112345678999 dans la même famille plus n'importe quelle tuile supplémentaire de la même famille, e.g. :



En cas de victoire avec une **attente de neuf côtés**, i.e. gagner sur la tuile supplémentaire, un yakuman supplémentaire est accordé.

Bénédictio du Ciel - Blessing of Heaven - TENHO Le joueur Est gagne sur sa distribution initiale. Les kongs cachés ne sont pas autorisés. Aucun yakuman supplémentaire ne peut être obtenu pour une attente de treize côtés, neuf côtés ou attente unique.

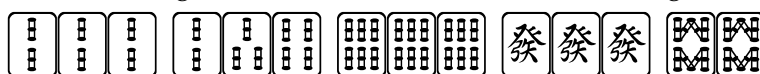
Bénédictio de la Terre - Blessing of Earth - CHIHO Gagner sur pioche durant le tout premier tour in-interrompu. Les kongs cachés ne sont pas autorisés.

Bénédictio de l'Homme - Blessing of Man - RENHO Gagner sur un écart durant le tout premier tour in-interrompu. Les kongs cachés sont aussi considérés comme interrompant le tour.

Quatre Pungs Cachés - Four Concealed Pungs - SUU ANKOU Main **cachée** contenant quatre pungs/kongs cachés. Gagner sur un écart n'est autorisé que dans le cas d'un attente unique sur la paire. En cas de victoire sur une attente unique sur la paire, un yakuman supplémentaire est accordé.

Quatre Kongs - Four kongs - SUU KAN TSU Main contenant quatre kongs.

Main Verte - All Green - RYUU IISOU Main composée entièrement de tuiles vertes. Les tuiles vertes sont : dragon vert et 2, 3, 4, 6 et 8 de bambou. E.g. :



Tout Terminales - All Terminals - CHINROUTO Main composée entièrement de tuiles terminales.

Tout Honneurs - All Honours - TSUU IISOU Main composée entièrement de tuiles d'honneur.

Trois Grands Dragons - Big Three Dragons - DAI SANGEN Main contenant trois pungs/kongs de dragons. Dans le cas de trois pungs/kongs de dragon exposés, le joueur nourrissant le troisième élément de dragons doit payer pour la main entière dans le cas d'une victoire sur pioche, et partage le paiement avec le jeteur en cas de victoire sur un écart. Voir la section 3.3.6.

Quatre Petits Vents - Little Four Winds - SHOO SUUSHII Main contenant trois pungs/kongs de vent et une paire de vent.

Quatre Grands Vents - Big Four Winds - DAI SUUSHII Main contenant quatre pungs/kongs de vent. Cette main rapporte deux yakuman. Dans le cas de quatre pungs/kongs de vent exposés, le joueur nourrissant le quatrième élément de vents doit payer pour la main entière dans le cas d'une victoire sur pioche, et partage le paiement avec le jeteur en cas de victoire sur un écart. Voir la section 3.3.6.

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
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	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
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	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
80	700 1300	1300 2600	2000 4000	2000 4000
90	800 1500	1500 2900	2000 4000	2000 4000
100	800 1600	1600 3200	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
80	2600	5200	8000	8000
90	2900	5800	8000	8000
100	3200	6400	8000	8000

Mains de limite

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

Les tables sont décrites au § 4.1.3, p. 20.

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 Doit finir sur un chow avec attente des deux cotés
- <i>Double Chows Purs Iipeikou</i>	Deux chow identiques de la même famille
Triple Chows San shoku doujun	Même chow dans chaque famille +1 : Main cachée
Grande Suite Pure Itsu	Les trois chow, 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9, de la même famille +1 : Main cachée
Pung de Dragon Fanpai	Pung/kong de dragons
Vent du Joueur / Dominant Fanpai	Pung/kong du vent du joueur ou du vent dominant
Terminales et Honn. Partout Chanta	Chaque élément contient des terminales ou honneurs. Au moins un chow. +1 : Main cachée
Finir sur Kong Rinchan kaihou	Mahjong sur une tuile de remplacement
Voler un Kong Chan kan	Mahjong quand un pung est promu en kong
Fond de la Mer Haitei	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
Triple Pungs San shoku dokou	Même pung/kong dans chaque famille
Trois Pungs Cachés San ankou	Trois pungs/kongs cachés
Trois Kongs San kan tsu	
Tout Pung Toi-toi hou	Quatre pungs/kongs et une paire
Semi Pure Honitsu	Une famille avec vents/dragons +1 : Main cachée
Trois Petits Dragons Shou sangan	Deux pungs/kongs de dragons et une paire de dragons
Tout Terminales et Honn. Honroutou	Ne contient que des terminales et honneurs.
Terminales Partout Junchan taiyai	Chaque élément contient des term. Au moins un chow. +1 : Main cachée

Trois yaku Sanhan yaku

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

Cinq yaku Uhan yaku

Main Pure Chinitou	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>	112345678999 + 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
Quatre Kongs Suu kan tsu	
Main Verte Ryuu iisou	Main de bambou verts (2, 3, 4, 6, 8) et de dragon verts
Tout Terminales Chinrouto	
Tout Honneurs Tsuu iisou	
Trois Grands Dragons Dai sangan	Trois pungs/kongs de dragons
Quatre Petits Vents Shoo suushii	Trois pungs/kongs de vents et une paire de vents

Two yakuman

Quatre Grands Vents Dai suushii	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	1300
25		700	1300	2600
30	300	500	1000	2000
40	400	700	1300	2000
50	400	800	1600	2000
60	500	1000	2000	2000
70	600	1200	2000	2000

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
Mangan	5	4000	2000 4000
Haneman	6-7	6000	3000 6000
Baiman	8-10	8000	4000 8000
Sanbaiman	11-12	12000	6000 12000
Yakuman	13+	16000	8000 16000