

Introduction

Ceci est le livret de renseignements pour le tournoi du 1er Omnium de riichi en Amérique du Nord (ORAN-1). Un peu de cette information est spécifique à l'évènement, un peu est spécifique aux règles du jeu applicables. Veuillez comprendre que nous assumons que le lecteur sait comment jouer au mah-jong et comment la plupart des règles et options sont jouées dans un contexte mondial. Néanmoins, les règles et options les plus importantes ainsi que de certaines options locales seront expliquées en détail.

Contenu

- 1 La liste des *yaku*
- 2 Survol des règles et options en vigueur au tournoi
- 3 Explications des options en vigueur
- 4 Explications des règles
- 5 Comment jouer, manières et respect
- 6 Les éléments essentiels du jeu
- 7 La motivation supportant les diverses tactiques et stratégies

Voici la liste des *yaku* permis au 1er ORAN. Les descriptions se trouvent à la section 4.4, par numéro de bloc inclus dans le tableau ci-bas.

E	C	Nom	Description	O	C	Nom	Description
=	1	Tan'yao	Pas de terminales/honneurs	1	2	Chanta	Groupes terminaux + hon.
				2	3	⊆ Junchan	∴ Groupes terminaux
				=	2	⊆ Honroutou	∴ Brelans terminaux + hon.
				Y	Y	⊆⊆ Tsuuiisou	∴ Brelans d'honneurs uniq.
				Y	Y	⊆⊆ Chinroutou	∴ Brelans de terminaux uniq.
1	2	Sanshoku doujun	3 suites: XYZp XYZs XYZm	=	2	Sanshoku doukou	3 brelans: XXXp XXXs XXXm
1	2	Ikkitsuukan	3 suites: 123x 456x 789x				
∅	1	Pinfu	4 suites, att. ouverte [!D/RW/SW]	=	2	San'ankou	3 brelans cachés
∅	1	Iipeikou	2 suites identiques	∅	Y	⊆ Suuankou	4 brelans cachés
∅	2	Chiitoitsu	7 paires [différentes]	=	2	Toitoui	4 brelans quelconques
∅	3	⊆ Ryanpeikou	Deux fois iipeikou (4 suites)	Y	Y	⊆ Suukantsu	4 carrés quelconques
∅	Y	⊆⊆ Daisharin	22334455667788x	=	2	Sankantsu	3 carrés quelconques
Ces yaku peuvent généralement s'ajouter à toute main ci-dessus ou bien compter seul. (Menzen ron et les dora ne sont pas des yaku, ippatsu requiert riichi.)							
2	3	Hon'itsu	Couleur mixte	=	1	Yakuhai	Brelan de dragon ou vent de tour ou vent de joueur
5	6	Chin'itsu	Couleur pure	=	2	Shousangen	2 brelans + paire des 3 dragons
Y	Y	Ryuuiisou	Main verte (23468s+dragon)	Y	Y	⊆ Daisangen	3 brelans de dragons
				Y	Y	⊆ Shousuushii	3 brelans + paire de 4 vents
				Y	Y	⊆ Daisuushii	4 brelans de vents
∅	1	Menzen tsumo	Main cachée gagnée à la pioche (10 fu par écart)	∅	1	Riichi	Main prête [1000 pt dépôt]
∅	0	Menzen ron		∅	1	Ippatsu	En un coup [!(P/K/C après)]
				∅	1	Double Riichi	Prêt au 1er tour [!(P/K/C)]
=	1	Dora	Tuile bonie	∅	1	Ura-dora	Bonus sous le dora
=	1	Kandora	Tuile bonie suite à un carré	∅	1	Ura-kandora	Bonus sous le kan-dora
=	1	Haitei tsumo	Gagner sur dernière pioche	∅	Y	Kokushi musou	13 orphelins + copie
=	1	Houtei ron	Gagner sur dernier écart	∅	Y	Chuuren poutou	1112345678999x + copie
=	1	Rinshan kaihou	Gagner sur la tuile de rempl.	∅	Y	Tenhou	Départ miraculeux (donneur)
=	1	Chankan	Gagner en volant un carré	∅	Y	Chiihou	Départ miraculeux (n-d) [!(P/K/C)]
				∅	5	Renhou	Départ miraculeux (écart) [!(P/K/C)]
				∅	5	Nagashi mangan	Pile fantastique [!(P/K/C) pour/contre]

Symboles et notes évidents :

∅ n'existe pas / n'est pas toléré pour une main exposée

= même valeur exposé ou caché

1,2,5 valeur moindre lorsqu'ouvert (-1 han)

[!(P/K/C)] Ne peut faire de réquisitions (*pon*, *kan*, *chii*), sinon généralement annulé / non permis.

⊆ [Un *yaku* préalable] est inclus dans [le *yaku* courant], ne peut compter les deux.

∴ Alors pour cette main... [restriction supplémentaire ajoutée].

Y Yakuman. Vaut 32 000 points (non-donneur, *ko*) ou 48 000 points (donneur, *oya*).



2 Survol des règles et options en vigueur au tournoi

Le tournoi consistera de 8 matchs (*hanchan*) sur 2 jours (4 samedi, 4 dimanche).

Sans nier le besoin pour un standard global, l'organisateur a décidé que pour un premier tournoi, les règles en vigueur devraient ressembler à un hybride entre les règles locales et ce qui a été présenté au Championnat mondial du riichi de 2014 tenu à Puteaux, France.

2.1 Options de base

- **Type** : du mah-jong *ari-ari*.
- **Points** : 30 000 au départ, un score négatif arrête la partie.
- **Dora** : Tous les *dora* standards, les *kandora* sont révélés tardivement (sauf *ankan*).
- **Chombo** : 10 000 points déduits, faits en fin de partie (un score négatif à délai), affectant le placement de la table. {Revisé le 1er mars.}
- **Priorité d'appel** : 0,5 secondes. Les déclarations pour *ron* ont toujours 3 secondes sans égard aux appels inférieurs.
- **Cinq rouges** : aucun.
- **Les matchs se terminent à Sud 4 ou lors d'une banqueroute.**
- **Bonus de placement (*jun'iten/uma*)** : 5-15, tel que dans les règles du CM-Riichi de 2014.
- **Priorité de victoire** : *Atama-hane*, c.-à-d. lors de *ron* multiples, seul le prochain gagne.

2.2 Options de comptage et de *yaku*

- Aucune annulation de partie
- Aucun *yakuman* compté. (11+ *han* = *sanbaiman*)
- Aucun *yakuman* multiple. (Limite absolue de 32 000 / 48 000)
- Pas de *paarenchan*. *Renhou* mérite uniquement 5 *han*.
- Pas de *ryanhan shibari*.
- *Tenpai-renchan*.
- Le *furiten* correct est imposé, tel que défini globalement.
- Les bâtons de riichi de la dernière main sont supprimés du compte.

2.3 Fautes mineures et graves

- 1 à 5 tuiles (tant que ce n'est pas d'une main adverse) = 1 000 pt en dépôt.
- 1 à 5 tuiles d'une main adverse = main morte.
- 6+ tuiles sans égard à la provenance = *chombo*.
- Faux *ron* déclaré sans tuiles montrées = main morte.
- Faux *ron* déclaré avec tuiles montrées = *chombo*.
- Changement illégal d'appel = *chombo*.

(Changement légal : Toute variation de "po-ron" ou "pon, je veux dire ron" fait vite (0,5 secondes) avant que des tuiles soient exposées. Prendre trop de temps, ou exposant deux tuiles pour une réquisition et ensuite changer est illégal.)



2.4 Jugements supplémentaires

- Les feuilles de score (pour l'enregistrement du score de la partie) ainsi que d'une grille de points seront fournies. Ceux-ci peuvent être consultés à la fin d'une partie (victoire ou nulle) pour assister au comptage. Si un autre joueur vous offre le score, veuillez accepter gracieusement leur assistance.
- Les feuilles de *yaku* ne sont pas fournies : les joueurs en possédant ne peuvent pas les consulter lors d'un match en cours (de Est 1 à Sud 4). En cas de doute sur la valeur en han d'un *yaku*, demandez suite à une victoire.
- Les violations aux règlements peuvent être assujettis à des pénalités de 10 000 points.
- La tricherie est passible d'expulsion. La validité de la preuve n'est pas sujette à dispute.
- L'auto-arbitrage est non seulement encouragée, mais requise. L'arbitre est responsable du tournoi, pas de chaque individu.
- Le score est comptabilisé avec des bâtons de points : veuillez payer ou surpayer promptement et efficacement. Veuillez ne pas faire de paiement de 26 bâtons verts.
- Toute réquisition et déclaration doivent être appelées clairement et sans ambiguïté. Si vous avez un problème à articuler P/R, ou avez une contrainte générale : faites-le savoir à la table. Si la table doit avertir un joueur deux fois, la troisième peut causer une pénalité de main morte.
- Les objets étrangers n'ont pas leur place sur les tables de jeu. Placer un breauvage, de la nourriture, une règle ou présentoir (ou tout autre chose inutile) sur la table est sujette à une déduction de 10 000 points par infraction. Se servir de la table comme surface pour montrer la feuille de points est toujours acceptable : soyez raisonnables.
- Les déclarations de score peuvent être demandés et fournies sur demande deux fois par match : en entrant dans le vent Sud, et en entamant Sud 4.

3 Explications des options en vigueur

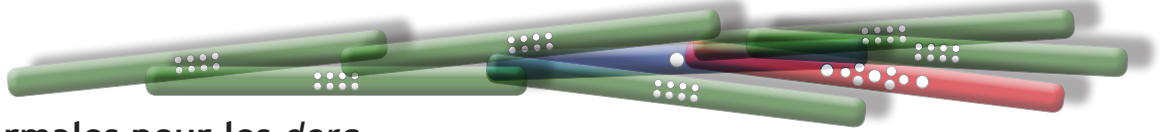
3.1 Options de base

3.1.1 Le mah-jong *ari-ari*

Ari-ari réfère à l'inclusion spécifique de la main simple (*tan'yao*) exposée comme un *yaku* accepté, ainsi que de l'inclusion d'*atozuke* comme la capacité de former un *yaku* tardif que ce soit avant ou au moment de déclarer victoire. Ce ne sont pas simplement des options : ils forment la base de mah-jong moderne. Ainsi, il est impératif de suivre le standard omniprésent à cet égard.

3.1.2 Points de départ et banqueroute

Les joueurs reçoivent tous 30 000 points pour jouer chacun de leurs matchs. La banqueroute au mah-jong réfère explicitement à un score négatif, c.-à-d. l'incapacité de régler ses paiements. Pour clarifier, le mah-jong n'est pas un jeu vidéo qui fait évanouir/tuer un joueur avec 0 PV. Pareillement, pour pouvoir déclarer *riichi*, il faut être en mesure de payer son dépôt (1 000, c'est bien; 900 non).



3.1.3 Options normales pour les *dora*

L'indicateur de *dora* est au troisième tas (pile de 2) derrière la brèche, et pointe à la prochaine tuile en ordre standard. Les *kandora* sont retournés après avoir complété l'action courante à partir du quatrième jusqu'au septième tas derrière la brèche, avec deux précisions : un carré caché peut révéler le prochain indicateur bonus (l'indicateur *kandora*) immédiatement, et les *kans* multiples permettent de révéler tout indicateur précédent. Pour illustrer, si un joueur pouvait faire trois *kan*, le premier suite à une réquisition, le deuxième en carré tardif sur un brelan exposé, et le troisième d'un carré caché (*ankan*), le premier nouvel indicateur peut être tourné au moment de déclarer le deuxième carré, et le deuxième et troisième peuvent être tournés lors de la déclaration de carré caché (le troisième du lot) puisque le troisième appel *kan* est caché mais le deuxième était exposé.

3.1.4 Chombo

Puisque les fautes graves peuvent influencer le jeu de manière injuste, les pénalités imposées seront directement déduites d'un joueur sans répartition des points perdus. La pénalité est fixée à 10 000 points sans égard au vent du joueur suite aux infractions méritant un *chombo*. Un donneur ayant provoqué une faute grave doit garder la donne.

[Édité le 1er mars 2015, valeur réduite de la pénalité du CM-Riichi de 20 000 points.]

3.1.5 Priorité d'appel

Les joueurs sont réputés devoir porter attention à leur jeu. Ceci implique leur besoin de suivre les défausses et de leur capacité d'incorporer un écart quelconque dans son jeu. En cas de conflit d'appels, la priorité est donnée à l'appel le plus significatif ***tant que*** c'est dans une période relativement instantanée, nominalement définie comme **0,5 seconde**. Autrement, un appel fait dans les 3 secondes suivant un écart peut forcer le prochain joueur à reculer et remettre une tuile qu'il peut potentiellement avoir vu. Les déclarations de victoire par *ron* sont aussi attendus en dedans de 3 secondes. Ceci étant dit, si la prochaine action n'a pas été prise, un appel valide peut toujours être fait. **Picasser sur ce point et jouer avec les règles plutôt que le jeu lui-même est fortement déconseillé. Le principe de l'arbitrage mutuel s'applique : fais chier la table et elle te fera chier à son tour.**

3.1.6 Pas de cinq rouges

Les cinq rouges ont une raison d'être : gonfler les scores et les changements de score pour faire un pari excitant. Comme ce n'est pas un événement de mises d'argent, les cinq rouges n'ont pas de raison d'être ici. Un rappel rapide quant au point saillant du mah-jong japonais : c'est le *furiten*, pas les cinq rouges.

3.1.7 Pas de prolongation

Pour fournir une compétition équitable pour tous, et pour ne pas excéder la limite de temps, il n'y a pas de parties dans le vent d'Ouest si les scores sont rapprochés en fin de partie. Malgré cela, il y a une forme de fin ultime au jeu : une banqueroute met fin dès qu'un joueur est négatif.

3.1.8 Bonus de placement

Le bonus de placement associé au match est dit de « 5-15 », impliquant que la première place obtient un bonus de 15P (ou 15 000 points), la deuxième place obtient 5P (5 000 points), la troisième place perd 5P (donc -5 000 points), et la quatrième place perd 15P (-15 000 points). Au mah-jong, il peut y avoir une variété de bonus de placement selon le milieu et le besoin : il est jugé inutile de mettre un bonus plus imposant comme 10-30 ou pire.

3.2 Les options de pointage et de yaku

3.2.1 Aucune annulation

Écarter quatre vents identiques au départ, montrer neuf terminales en début de partie, appeler quatre carrés ou déclarer quatre riichi n'arrêtera pas la partie en cours. Comme précision supplémentaire, seul 4 carrés peuvent être faits : toute tentative d'en réclamer un cinquième sera ignoré comme rien de plus que la diffusion involontaire de la main d'un joueur.

3.2.2 Aucun yakuman compté.

La limite pour le comptage de points est au plateau de 11 *han*, nommé *sanbaiman*. Le montant est de 24 000 points, ou 36 000 points pour le donneur, sans égard aux *yaku* et *dora* dans la main.

3.2.3 Aucun yakuman multiple.

La limite de pointage absolue est de 32 000 points, 48 000 points pour le donneur. Aucun *yakuman* n'est assez spécial pour mériter une valeur double. Les *yakuman* ne sont pas non plus cumulables dans un contexte compétitif.

3.2.4 Pas de paarenchan. Renhou à 5 han.

Paarenchan est une règle cherchant à achever une partie (ou un joueur) qui n'est même pas appliquée universellement de manière consistante, sans compter que certains ne comprennent pas sa raison d'être. Il n'y a aucun besoin d'exister si le temps mettra terme à la partie d'elle-même. *Renhou* est considéré de mériter une certaine valeur, mais pas au point de le traiter comme un *yakuman*. Si d'autres *yaku* existent dans la main, *renhou* avec la main qui l'accompagne peut valoir *haneman* ou plus.

3.2.5 Pas de ryanhan shibari (pas de restriction de 2 han).

Ryanhan shibari, comme *paarenchan*, n'a pas sa place dans un tournoi compétitif, créant des restrictions quasi-magiques lorsque rien de la sorte n'est nécessaire, voulu ou mérité dans le jeu.

3.2.6 Tenpai-renchan.

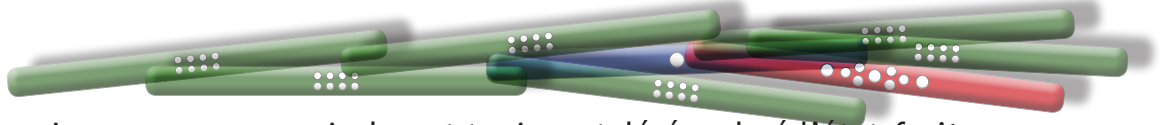
Un donneur qui finit une partie exhaustive sans être *tenpai* perd la donne. Les environnements de club peuvent utiliser *nanba-renchan* (les donneurs restent au vent Sud jusqu'au délogement), mais ceci n'est pas présent ni en compétition, ni dans un contexte de paris.

3.2.7 Le furiten correct est imposé, tel que défini globalement.

Pour ceux provenant d'autres variantes du mah-jong, ou bien de joueurs suivant les guides publiés par l'Association européenne de mah-jong, veuillez comprendre qu'il y a trois états de *furiten* (transitoire, persistant, permanent), et le seul moyen d'effacer son état *furiten* est après avoir joué son action impliquant une pioche ou réquisition suivi de son écart.

- **Le furiten transitoire** a lieu lorsqu'un joueur défausse une tuile qui pourrait t'accorder la victoire mais ne le fait pas, soit par inadvertance, par oubli, pour viser plus de points, ou même si la main aurait une forme gagnante mais sans *yaku* pour finir.
- **Le furiten persistant** a lieu lorsqu'un joueur a lui-même défaussé une tuile au cours de la partie lui permettant de gagner plus tard ou de former une main complète. Cet état de *furiten* persiste aussi longtemps que la main d'un joueur n'a pas changé pour ne plus être affecté par ses écarts.
- **Le furiten permanent** a lieu lorsqu'un joueur a déjà été dans une forme de *furiten* persistant au moment de déclarer riichi, ou dès la première occurrence d'un joueur qui ignore une tuile gagnante post-riichi (comme le *furiten* transitoire). Comme le nom implique, cela dure jusqu'à la fin de la partie en cours.

Les réquisitions de joueurs n'annulent pas le *furiten* transitoire ou persistant, sans égard aux



« tours sautés ». Néanmoins, gagner sur sa pioche est toujours toléré malgré l'état *furiten*.

3.2.8 Les bâtons de riichi de la dernière main sont supprimés du compte.
C'est apparemment une pratique commune en tournois compétitifs, alors on fait pareil.

3.3 Fautes mineures et graves

3.3.1 1 à 5 tuiles (sauf d'une main adverse) = 1 000 pt en dépôt.

La réserve (coll. : mur mort) n'a rien de sacré ou spécial.

3.3.2 1 à 5 tuiles d'une main adverse = main morte.

Ceci est une des trois fautes graves qui sont sanctionnées d'une main morte. C'est le minimum requis lorsqu'on touche aux possessions des autres.

3.3.3 6+ tuiles sans égard à la provenance = chombo.

Assez clair. 6 tuiles semble être un standard universel.

3.3.4 Faux ron déclaré sans tuiles montrées = main morte.

On s'est délié la langue trop vite? Une erreur de reconnaissance de tuile? Bon, ça peut arriver, mais ça va vous coûter. Une déclaration *ron* ou *tsumo* ne peut être déclassée : prenez soin en annonçant.

3.3.5 Faux ron déclaré avec tuiles montrées = chombo.

Reprendre sa main ne suffit plus, car trop d'information a été dévoilée.

3.3.6 Changement illégal d'appel = chombo.

Appeler *pon* / *chii*, prendre la tuile, décider quoi écarter et ensuite on décide de « gagner » ? C'est une faute grave.

On permet comme surclassement d'appel légal une correction rapide de *chii* / *pon* à ron. Aucune tuile ne devait avoir été exposée de la main au moment du surclassement, et ça doit être relativement vite du premier appel erroné.

3.4 Jugements supplémentaires

3.4.1 Les feuilles de pointage (pour comptabiliser le score final) ainsi qu'une grille de pointage seront fournies.

	Est : _____	Sud : _____	Ouest : _____	Nord : _____
Score brut	14600	22300	36900	46200
Score différentiel	-15400	-7700	+6900	+16200
Pénalité	...	-10000
Score ajusté	...	-17700
Diviser par 1000	-15.4	-17.7	+6.9	+16.2
Bonus de placement	-5	-15	+5	+15
Score net	-20.4	-32.7	+11.9	+31.2

3.4.2 Les feuilles de yaku ne sont pas fournies

Les joueurs en possédant n'ont pas le droit d'en consulter pendant un match (d'Est 1 à Sud 4). S'il y a dispute quant à l'application de règles obscures, demandez la table. Si vous cherchez à demander si votre main est valide, vous ne pouvez pas. Vous ne pouvez non plus demander aux autres durant une partie, comme cela pourrait divulguer de l'information stratégique.



3.4.3 Les infractions aux règles sont sujettes à des déductions de 10 000 points.
Chombo est sujet à cette pénalité. Être en retard (>10 s) à votre partie est aussi sujet à sanction.

3.4.4 Tricher mènera à une expulsion immédiate.

Les standards de la preuve ne sont pas sujets à interprétation.

3.4.5 L'auto-arbitrage est encouragé et requis.

L'arbitre est responsable du tournoi, pas pour chaque joueur. « Jouer aux règlements » plutôt qu'au jeu sera sévèrement averti une première fois, et sera pénalisé par la suite.

3.4.6 Le pointage se fait avec des bâtons de points.

Veillez surpayer rapidement et efficacement. Ne payez pas avec 26 bâtons verts. Si un paiement requiert 5 800 points, c'est le cas classique auquel il vaut mieux payer 6 000 et attendre la monnaie plutôt que de fouiller pour 8 bâtons verts.

3.4.7 Les appels doivent être annoncés clairement.

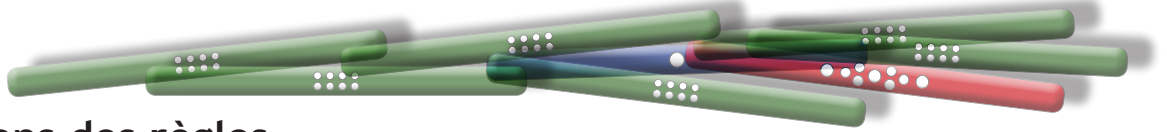
Si vous avez un problème à énoncer, articuler P/R, ou avez une contrainte générale : faites-le savoir à la table. Si la table a dû avertir un joueur deux fois, la troisième peut se faire infliger une sanction de main morte. Veuillez comprendre qu'on vous demande d'être vigilants à cet égard suite aux interactions globales sur le sujet. Il doit y avoir une différence entre un r roulant et un p explosif.

3.4.8 Aucun objet superflu permis.

Placer un breuvage, de la nourriture, une règle ou présentoir (ou tout objet inutile) sur la table de jeu est sujette à une déduction de 10 000 points par infraction. Si ce devait être accidentel, on demande aux joueurs de se servir de leur bon jugement à corriger l'erreur et poursuivre la partie. Les seuls objets devant s'y trouver sont les tuiles, les dés, les bâtons de points, les marqueurs novice, ainsi que de stylo et papier en fin de partie.

3.4.9 Déclarations : fréquence et limites

Les déclarations de points ne sont pas toujours obligatoires. Si un joueur demande le score de chacun, il peut le faire quand la table entre au vent Sud, ainsi que lorsque la partie est rendue à Sud 4. Il est obligatoire de répondre lorsque demandé à ces moments du match. Il est optionnel de demander et de répondre à ces questions à tout autre moment. Néanmoins, pour le principe de l'auto-arbitrage, c'est considéré comme une infraction de demander des points à un joueur et de lui refuser votre compte par après.



4 Explications des règles

Cette section, comme tout le reste du document, assume que le lecteur sait jouer au mah-jong. Ainsi, le but est de spécifier les actions et mécanismes au lieu de les faire apprendre. Quoique dans l'intérêt des joueurs novices, ces rappels peuvent leur être utiles. Les joueurs avancés peuvent ignorer cette section entièrement.

4.1 Taille d'une main valide

4.1.1 Main de départ

Une main de départ valide et toute main subséquente sans réquisitions doit avoir 13 tuiles lorsqu'un autre joueur fait son action, et 14 tuiles lorsque le joueur en question fait son action, ayant pris une tuile du mur et se préparant à écarter.

4.1.2 Main avec réquisitions

Une main valide avec réquisitions aura 13 tuiles moins 3 tuiles par groupe appelé (incluant les carrés, donc 1, 4, 7, 10 tuiles). Une main valide avec un joueur faisant son action aura une tuile de plus après avoir pioché ou appelé une tuile (2, 5, 8, 11 tuiles) avant d'écarter.

4.1.3 Main avec carrés

Une main avec des carrés aura 4 tuiles dans une réquisition placée à la droite. Comme le joueur dépense une tuile supplémentaire pour faire un groupe, suivant un appel de kan, le joueur doit prendre sa tuile de remplacement du fond du mur pour compenser pour la tuile dépensée. La main gagnante aura plus de 14 tuiles, mais aura toujours 4 groupes et une paire. Les carrés comptent comme des brelans pour tout yaku qui en demande; un carré complété exposé compte comme un brelan exposé, pas un brelan caché.

4.1.4 Taille erronée de la main

S'il est déterminé qu'un joueur n'a pas une main de longueur réglementaire, sa main est morte.

4.2 Main morte

4.2.1 Ce qui mérite une main morte

Une main morte peut être une sanction infligée en cas de taille erronée de la main (4.1.4), exposer une tuile d'une main adverse (3.3.2) ou faire une fausse déclaration sans exposer de tuiles (3.3.4).

4.2.2 Ce qu'une main morte implique

Le joueur en question doit continuer à piocher et écarter, vulnérable aux déclarations de victoire adverses. Ils ne peuvent pas faire de réquisitions, ni de riichi, ne peuvent pas gagner par ron ou tsumo, et ne collectent pas de bonus tenpai en fin de partie. La défense est toujours possible, aucune obligation d'écarter une tuile piochée n'est imposée. Parce que le point est souvent relevé, une main morte avec riichi valide ne récolte aucun point tenpai, mais n'est pas pénalisé de chombo.

4.3 Précisions de pointage numérique

4.3.1 Valeur d'une main

La valeur d'une main consiste à calculer une valeur de points *han* (exposant, doubles) et une valeur de points *fu* (base) et de transformer ces valeurs dans un pointage soit à travers la formule exponentielle, soit en consultant une grille de points.

4.3.2 Points han

Généralement assimilés à l'exposant dans la formule, les points han sont comptés en cumulant divers yaku ainsi que de l'obtention de tuiles bonus dans une main complétée (les dora). Certains yaku valent moins lorsque la main est ouverte : sanshoku plus junchan lorsque ouvert vaut 3 han, mais lorsque fermé, il vaut 5 han. Il faut toujours un minimum de 1 yaku pour gagner : les dora ne sont pas des yaku.

4.3.3 Points fu

Généralement assimilés à la base multiplicative dans la formule, les points fu sont comptés selon le comptage classique. Une main gagnante se voit accorder 20 fu plus divers points selon les groupes présents : 2 points par brelan, multipliés par le fait si ce sont des tuiles terminales (x2), cachés plutôt qu'exposés (x2), et si ce sont des carrés plutôt que des brelans (x4). Les attentes de nature unique (malgré qu'une main peut avoir plusieurs attentes : attentes de bord, attentes internes, attente pour finir une paire) gagnent 2 points. Une paire de tuiles de valeur (ceux qui en brelan donnent 1 yaku) donne 2 points, ainsi que de piocher soi-même sa tuile gagnante (2 points, seulement optionnel si le yaku pinfu est présent). Une main gagnant sur un écart compte le groupe complété comme exposé, même si la main peut être considérée fermée. Une main fermée gagnant sur un écart gagne un bonus de 10 fu. Une main fermée gagnant sur la pioche gagne 1 han au lieu des 10 fu (ce qui vaut toujours plus que 10 fu).

4.3.4 La formule

Les tableaux de points existent pour ne pas être obligés de mémoriser la formule. La plupart des joueurs mémorisent ces tableaux plutôt que la formule elle-même, tout en le gardant comme référence. Alors, pour présenter l'information complète, une « part » se calcule comme suit :

$$\text{part} = \text{fu} * 2^{(2+\text{han})}$$

(une part ne peut excéder 2000, sinon part = 2000)

Gagner rapporte 4 parts comme non-donneur (ko), ou 6 parts comme donneur (oya).

- Pour les mains gagnées sur un écart (ron), l'écarteur paie la totalité.
- Pour les mains gagnées par pioche (tsumo), un non-donneur reçoit 2 parts du donneur et 1 part des deux autres joueurs. Un donneur recevrait 2 parts de tous ses adversaires.

Les montants finaux sont arrondis à la centaine supérieure. 800 reste 800, 3840 devient 3900.

4.4 Explications des yaku

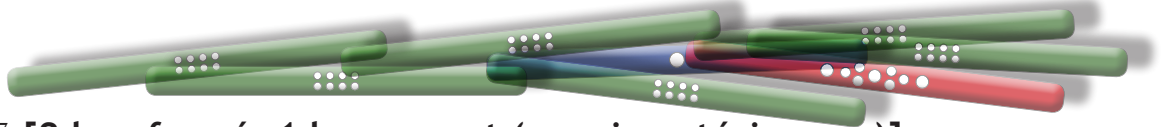
Les joueurs novices apprenant encore les divers yaku peuvent apprécier cette section, les joueurs avancés pourraient le trouver redondant. Veuillez noter l'usage de notation symbolique : certaines mains requièrent des tuiles d'une couleur donnée, et pourraient avoir besoin de tuiles d'une autre couleur. Avec l'exception de la main verte, toute main présentée avec une couleur peut être faite avec une autre couleur. Les mains gagnantes sont composées de 14 tuiles en 4 groupes de 3 tuiles (les carrés comptent comme groupes de 3) plus une paire, avec deux exceptions pour les sept paires et les 13 orphelins.

4.4.1.1 Tan'yao [1 han (« main simple »)]

Cette main est une main essentielle du riichi, dans lequel tous les tuiles sont des tuiles simples. Toute main ayant une forme légale et utilisant uniquement ces tuiles est valide. Aucun un, neuf, vent ou dragon permis.

Tuiles simples permises : ②③④⑤⑥⑦⑧②③④⑤⑥⑦⑧②③④⑤⑥⑦⑧

Exemple : ②③④ ⑦⑦⑦ ③④⑤ ⑤⑥⑦ ⑥⑥



4.4.2.1 Chanta[▽] [2 han fermé, 1 han ouvert (« main extérieure »)]

Cette main est l'opposée polaire de tan'yao, donc chaque groupe doit contenir des tuiles terminales. Les brelans et paires doivent être composés de tuiles terminales (les uns, les neufs, les vents et les dragons). Cette main permet aussi l'usage de suites externes, soit 123 ou 789. Parce qu'il y a des mains qui surclassent chanta, pour qu'une main soit considéré comme tel, il y aura toujours une suite, et soit un brelan ou paire de vents ou dragons.

Tuiles terminales permises en brelans et en paires : ①⑨①⑨①⑨ 東南西北中白發

Séquences externes aussi permises : ①②③ ⑦⑧⑨ ①②③ ⑦⑧⑨ ①②③ ⑦⑧⑨

Exemple : ⑦⑧⑨ ①①① ①②③ 西西西 白白

4.4.2.2 Junchan[▽] [3 han fermé, 2 han ouvert (« main extérieure pure »)]

Cette main est une version augmentée de chanta, où chaque groupe doit contenir au moins une tuile des uns ou des neufs. Aucun vent ni dragon n'est permis dans cette main.

Les mains augmentées comme junchan ne comptent pas les mains inférieures comme chanta.

Tuiles externes permises en brelans et en paires : ①⑨①⑨①⑨

Séquences externes aussi permises : ①②③ ⑦⑧⑨ ①②③ ⑦⑧⑨ ①②③ ⑦⑧⑨

Exemple : ①②③ ⑨⑨ ①②③ ⑦⑧⑨ ⑦⑧⑨

4.4.2.3 Honroutou [2 han (« tous brelans terminaux »)]

Cette main est une version augmentée de chanta, où chaque groupe ne contient aucune tuile autre que les uns, neufs, vents et dragons. Pas de suites.

Les mains augmentées comme honroutou ne comptent pas les mains inférieures comme chanta.

Tuiles terminales permises en brelans et en paires : ①⑨①⑨①⑨ 東南西北中白發

Exemple : ①①① ⑨⑨⑨ 南南南 北北北 中中

4.4.2.4 Tsuuiisou [yakuman (« tous vents et dragons »)]

Cette main est une version augmentée de chanta, où chaque groupe ne contient aucune tuile autre que les vents et dragons. Pas de suites.

Les mains augmentées comme tsuuiisou ne comptent pas les mains inférieures comme honroutou ou chanta, et les yakuman ne comptent pas les mains inférieures.

Wind and dragon tiles allowed in sets and pairs: 東南西北中白發

Example: 東東東 西西西 北北北 白白 發發發

4.4.2.5 Chinroutou [yakuman (« tous des extrémités »)]

Cette main est une version augmentée de chanta, où chaque groupe ne contient aucune tuile autre que les uns et neufs. Pas de suites.

Les mains augmentées comme chinroutou ne comptent pas les mains inférieures comme honroutou ou chanta, et les yakuman ne comptent pas les mains inférieures.

Extrémités permises en brelans et en paires : ①⑨①⑨①⑨

Example: ⑨⑨⑨ ①①① ⑨⑨ ①①① ⑨⑨⑨

4.4.3.1 Sanshoku doujun[▽] [2 han fermé, 1 exposé (« suites tricolores »)]

Cette main peut être formée en récoltant trois suites avec les mêmes valeurs numériques dans les trois couleurs du jeu. Cette main peut être composée seule ou comme complément aux autres yaku, que ce soit tan'yao ou chanta, tant que 3 suites peuvent être présents. Cette main peut être exposée ou non, mais la valeur chute en ouvrant, de 2 han à 1 han.

Tuiles permises dans le dernier groupe et la paire: n'importe

Exemple : ⑥⑦⑧ ⑥⑦⑧ ⑥⑦⑧ 北北北 白白

4.4.3.2 Ikkitsuukan[▽] [2 han fermé, 1 ouvert (« serpent »)]

Cette main est composée de trois suites couvrant tous les valeurs de la couleur de 1 à 9 dans la même couleur exclusivement. Cette main peut être composée seule ou en complément à d'autres yaku, tant que 3 suites peuvent être présents. Cette main peut être exposée ou non, mais la valeur chute en ouvrant, de 2 han à 1 han. Notez qu'il est insuffisant d'avoir uniquement les 9 valeurs numériques dans sa main : la forme finale doit délimiter trois séquences de « 1-2-3 », « 4-5-6 », et « 7-8-9 ».

Tuiles permises dans 3 suites : ①②③+④⑤⑥+⑦⑧⑨ / ①②③+④⑤⑥+⑦⑧⑨ / ①②③+④⑤⑥+⑦⑧⑨

Tuiles permises dans le dernier groupe et la paire : n'importe

Exemple : ①②③ ④⑤⑥ ⑦⑧⑨ ③④⑤ 白白

4.4.3.3 °Pinfu° [1 han, doit rester fermé (« main plate »)]

Cette main est une main fréquente qui requiert 4 suites et une paire, et qu'aucun point fu ne peut y être ajouté. Alors, ce qui suit doit être vrai :

- **Attente sur une suite** : ne peut attendre sur la paire.
- **Attente ouverte sur une suite** : la suite doit avoir les deux côtés disponibles pour finir.
67 acceptable; 5678 pas acceptable (paire-ou-paire, attente nobétan); _89_ pas acceptable (pas de tuile 10, ni de 0 pour _12_)
- **La paire ne peut pas être une tuile de valeur** : Ni dragon, ni vent du tour, ni vent du joueur permis. Les vents inutiles sont permis (p. ex. : la paire d'Est au vent Sud par tout joueur qui n'est pas Est est permise).

Si un joueur gagne sur sa pioche, les 2 fu accordés peuvent être ignorés.

Pinfu ron vaut toujours 30 fu. Pinfu tsumo vaut 20 fu (avec un minimum de 2 han pour « pinfu tsumo »).

Tuiles permises dans les groupes et la paire : les tuiles numériques

Tuiles potentiellement permises pour la paire : Les vents inutiles ne valant pas de *han* en brelan.

Exemple : ④⑤⑥ ②③④ ⑦⑧⑨ ①②③ 東東 (Jamais pour le donneur, jamais au vent d'Est)

4.4.3.4 °Iipeikou° [1 han, doit rester fermé (« suites identiques »)]

Cette main repose sur un concept simple, exigeant la possession de deux suites identiques avec les mêmes valeurs numériques dans sa forme finale. Il ne suffit pas d'avoir six tuiles de trois nombres successifs (voir 4.4.3.5 *Chiitoitsu*). Étant donné la facilité d'acquérir six tuiles quelconques, la main *iipeikou* doit rester cachée pour compter, pas seulement les deux suites. Les 8 autres tuiles peuvent être n'importe quoi, formant deux groupes et une paire, et la main peut attendre sur n'importe quoi pour finir. Aucune forme d'attente requise contrairement à *pinfu*.

Tuiles permises dans les groupes restants et la paire : n'importe

Exemple : ②③④ ②③④ ①①① ⑨⑨⑨ 東東

4.4.3.5 °Chiitoitsu° [2 han, doit rester fermé (« sept paires »)]

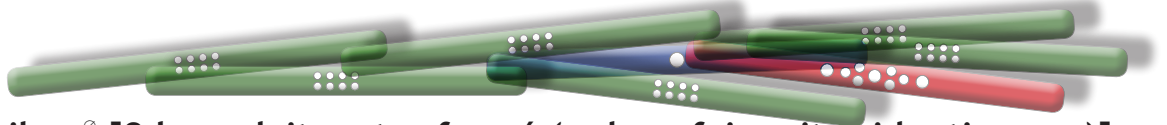
Cette main est une main spéciale avec une forme spéciale : assemblez sept paires de tuiles.

Naturellement, la main doit rester cachée puisque les réquisitions de paires n'existent pas. Si six tuiles en main forment trois paires consécutives, ceci est totalement ignoré : les tuiles ne forment pas deux suites mais trois paires. Cinq paires et quatre tuiles identiques ne qualifient pas pour cette main, ni aucun autre cas similaire et extrême.

Chiitoitsu vaut toujours 25 fu. Si une grille de points omet la colonne de 25 fu, lisez la ligne de 50 fu avec 1 han en moins. Une main chiitoitsu avec 6 han vaut toujours hanéman.

Tuiles permises dans les paires : tous, mais 7 paires distinctes sont requises.

Exemple : ③③ ②② ③③ ④④ ①① 東東 發發



4.4.3.6 ^oRyanpeikou^o [3 han, doit rester fermé (« deux fois suites identiques »)]

This hand is a hand with 12 tiles forming two groupings of two identical sequences in a concealed hand. This hand shares characteristics of both iipeikou (present twice), and could be seen as a hand with seven pairs. However, this is a hand that is viewed as a standard hand, formed with four sequences and a pair.

Improved hands such as ryanpeikou do not count its easier version such as iipeikou or chiitoitsu.

Tiles allowed in the four sequences: any numerical tiles

Tiles allowed in remaining 2 groups and pair: any

Exemple : 234 234 123 123 發發

4.4.3.7 ^oDaisharin^o [yakuman, doit rester fermé (“big wheel”)]

This yakuman hand is an ultimate form combining the restrictions of tan’yao, chin’itsu, pinfu and ryanpeikou. The tiles from 2 to 8 from one suit must be all present in two copies each.

Yakuman do not count smaller hands.

Special note: This tournament allows this hand as a yakuman. The chances of obtaining it are incredibly low. Many places, including the last WRC disallowed counting this hand. Despite this being a globally accepted practice, this is probably the biggest exception to standard practices.

This yakuman is allowed at the 1st NARO and is not binding on future NARO events here or anywhere. Without this yakuman, the hand would be worth sanbaiman regardless.

Simple tiles allowed: 2345678 OR 2345678 OR 2345678

Example: 22334455667788

4.4.4.1 Sanshoku doukou [2 han (“three-color triplets”)]

This hand is a simple concept to execute but rare to obtain in practice. Any numerical value can be used, with a triplet in pinzu, a triplet in souzu, and a triplet in manzu with the same numerical value. The other group (triplet or sequence) and the pair can be anything. Naturally, quads count as sets, and the identical digit tiles must form three triplets. Two sets of threes with 33345678 in the third suit would not qualify.

Tiles allowed in remaining group and pair: any

Example: 111 111 111 234 55 (Assume a five was not present and the third suit is in hand. Waiting on a 2 or 5 will count, not on a 6.)

4.4.4.2 San’ankou [2 han (“three concealed triplets”)]

This hand is a hand that requires that three groups be complete triplets and remain concealed in hand. The last group and the pair can be anything, exposed or concealed.

Note 1: This question always comes up, completing a set on a winning discard exposes the triplet. Even if the hand counts as concealed, the group does not. Self-picking the tile counts as maintaining a concealed triplet.

Note 2: This question comes up less often for quads. Concealed kans (ankan) count as concealed sets, called kans (daiminkan) are exposed sets even if three tiles were in hand. Filled kans (kakan/shouminkan) are naturally exposed sets that were upgraded.

Tiles allowed in concealed sets: any 3 concealed triplets

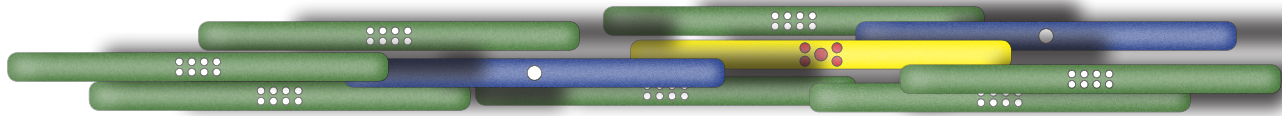
Last group: any, can be exposed or concealed, a triplet or a sequence.

Final pair: any.

Example: 999 111 99 111 999

4.4.4.3 ^oSuuankou^o [yakuman, doit rester fermé (“four concealed triplets”)]

This yakuman hand is an improved version of san’ankou, where four concealed triplets are in the hand. Naturally, no sequences can be present, and the hand by definition must be concealed.



However, the pair (single tile plus discard) may be the exposed hand element to win off a discard (ron). A two-pair wait must be won by self-pick (tsumo) to count the yakuman. Winning off a discard with three concealed triplets and two pairs in hand scores san'ankou and toitoi, not suuankou.

Yakuman do not count smaller hands.

Tiles allowed in sets and pairs: any

Example: ⑨⑨⑨ ④④④ ②②② ⑨⑨⑨ 東東 all concealed. Can ron East tile or tsumo other.

4.4.4.4 Toitoi [2 han (“tous brelans”)]

This hand is an easy to understand hand: all 4 groups must be triplets, plus a pair. Triplets may be exposed or concealed.

Tiles allowed in sets and pair: any

4.4.4.5 Suukantsu [yakuman (“quatre carrés”)]

This yakuman hand is a rare occurrence, in which a player can obtain four quads, to the exclusion of any other player forming a quad of their own. The player must still complete the hand by winning on the final pair. Quads may be concealed or exposed.

Tiles allowed in quads and pair: any

4.4.4.6 Sankantsu [2 han (“trois carrés”)]

This hand is a hand with three quads made by the same player. Because of the no-abort rule, another player may make a fourth quad without stopping the game. The last group can be a triplet or a sequence.

Tiles allowed in 3 quads, the last group and pair: any

4.4.5.1 Hon'itsu[▽] [3 han fermé, 2 han ouvert (“couleur mixte”)]

This hand is a hand that requires a player to build a complete hand using only one suit, along with winds and dragons. This hand is worth more closed but can be easily made as an open hand.

External tiles allowed in sets and pairs: any one suit plus winds and dragons

Example: ①①① ③③ ③④⑤ 發發發 中中中

4.4.5.2 Chin'itsu[▽] [6 han closed, 5 han open (“couleur pure”)]

This hand is an improved version of chanta, where ones and nines are the only tiles present.

Improved hands such as chinroutou do not count its easier version such as chanta or honroutou, and yakuman do not count smaller hands.

External tiles allowed in sets and pairs: any one suit only, no winds or dragons

Example: ①① ①②③ ④④④ ⑥⑦⑧ ⑧⑧⑧

4.4.5.3 Ryuuuisou [yakuman (“main verte”)]

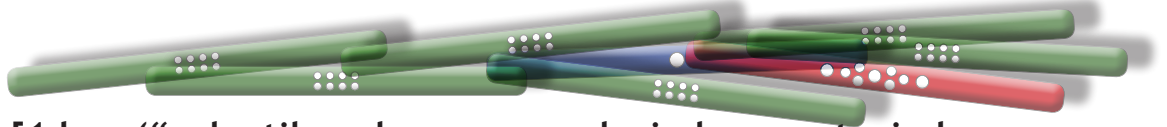
This yakuman is a special hand with the general form of 4 groups and a pair, restricted to the 2, 3, 4, 6, 8 of bamboo and the green dragon. Presence of the green dragon is optional: the hand is difficult enough as is to compose a 14-tile hand from a pool of 24 tiles. If a tile has another colour on it (usually 3-sou), it is assumed that it is still included as part of the “all green” yakuman.

This hand is special as it does not exist in the other two suits (pinzu or manzu), nor does Japanese recognize similar hands in other suits like Chinese variants.

Yakuman do not count smaller hands.

External tiles allowed in sets and pairs: ②③④⑥⑧發 only

Example: ②③④ ②③④ ⑧⑧⑧ 發發發 ③③



4.4.6.1 Yakuhai [1 han (“yaku tiles: dragon, round wind, or seat wind triplets”)]

This hand consists of having a triplet (or quad) of any dragon, or the current round wind, or the seat wind. The rest of the hand can be anything. Double winds (renfonpai) that are simultaneously both the round and seat wind are worth a total of 2 han.

Example: ②③④ ⑧⑧⑧ ③④⑤ 發發 中中中

4.4.6.2 Shousangen [2 han (“little three dragons”)]

This hand is a yaku that rewards not only the prerequisite two dragon yakuhai, but the presence of a pair of the third dragon. Concretely, this hand guarantees 4 han: two yakuhai, and two for shousangen. Because two dragon yakuhai can exist without the third pair, the hand is not part of the family of hands that exclude simpler components.

Example: ⑥⑦⑧ ①①① 發發發 中中中 白白

4.4.6.3 Daisangen [yakuman (“big three dragons”)]

This yakuman hand is simple to describe, and obviously very difficult to obtain. All that is needed are three dragon triplets. The other group and pair can be anything.

Improved hands such as daisangen do not count its easier version such as shousangen or yakuhai, and yakuman do not count smaller hands.

Example: ⑨⑨ ⑥⑦⑧ 發發發 中中中 白白白

4.4.6.4 Shousuushii [yakuman (“little four winds”)]

This yakuman hand is simple to describe, and obviously very difficult to obtain. All that is needed are three wind triplets and a pair of the fourth. The other group can be anything.

Yakuman do not count smaller hands.

Example: ⑥⑦⑧ 東東東 南南南 西西 北北北

4.4.6.5 Daisuushii [yakuman (“big four winds”)]

This yakuman hand is simple to describe, and obviously very difficult to obtain. All that is needed are four wind triplets. The final pair can be anything.

Yakuman do not count smaller hands.

Example: ⑦⑦ 東東東 南南南 西西西 北北北

4.4.7.1 ^oMenzen tsumo^o [1 han, closed (“fully concealed (self-picked) hand”)]

This hand requires that the contents of the hand have been obtained solely by self-picking everything, including the last tile needed. The hand can be anything that conforms to the standard shape (4 groups and a pair), or the seven pairs shape. This yaku is not counted when kokushi musou is earned, as a yakuman hand ignores smaller hands.

4.4.7.2 ^oMenzen ron^o [important: not a yaku (“fully concealed hand won off a discard”)]

Actual reward: 10 fu points.

This hand requires that the contents of the hand have been obtained solely by self-picking everything, except the last tile needed, obtained from a discard. The hand can be anything that conforms to the standard shape (4 groups and a pair), or the seven pairs shape. This yaku is not counted when kokushi musou is earned, as a yakuman hand ignores smaller hands.



4.4.2.5 Dora [important: not a yaku (“bonus tile”)]

Actual reward: 1 han per dora tile. Multiple dora indicators will multiply the bonuses earned. This is not a hand, but a bonus earned by including in the winning hand the bonus tile indicated in the dead wall. **This is not a yaku:** having a dora with no yaku will cause a major foul, forcing a chombo payment.

4.4.7.4 Kandora [important: not a yaku (“added bonus tiles from kans”)]

Actual reward: 1 han per kandora tile. Multiple dora and kandora indicators will multiply the bonuses earned.

This is not a hand, but a bonus earned by including in the winning hand the bonus tile indicated in the dead wall. **This is not a yaku:** having a kandora with no yaku will cause a major foul, forcing a chombo payment.

4.4.8.1 [⊙]Riichi[⊙] [1 han (“ready hand”)]

This hand requires that the player seeking to earn the riichi yaku, along with the ability to check ura-dora and ura-kandora, declare a ready hand (waiting on a tile to win) by turning the tile to be discarded, calling “riichi”, and depositing a 1,000-point deposit, earned by the winner of the hand. The deposit is only confirmed if no one claims that immediate discard to win, although the discarder will pay up more regardless.

Winning by self-pick: riichi, menzen tsumo, ...

Winning by discard: riichi, (+10 fu for menzen ron), ...

Extra bonuses: Ura-dora and ura-kandora bonuses; the indicators are under the dora and exposed kandora.

4.4.8.2 [⊙]Ippatsu[⊙] [+1 han (“one-shot”)]

This is an extra bonus earned after declaring riichi: a player who declares riichi and can win before or on their next discard earns one extra han. Should there be any calls for tiles, this bonus is void. Riichi calls from other players do not void this bonus.

4.4.8.3 [⊙]Double riichi[⊙] [+1 han (“starting ready hand”)]

This is an extra bonus to the riichi yaku, earned if the player declares riichi on their very first turn. Should there have been any calls for tiles prior to calling riichi, this bonus is void.

Note: In club games allowing open riichi, the bonuses are cumulative, not multiplied.

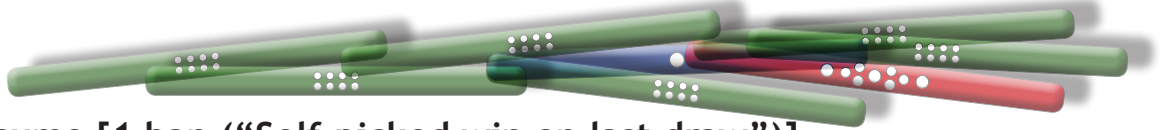
4.4.8.4 [⊙]Ura-dora[⊙] [important: not a yaku (“bonus tile under dora indicator”)]

Actual reward: 1 han per ura-dora tile. Multiple dora indicators will multiply the bonuses earned. This is not a hand, but a bonus earned by including in the winning hand the bonus tile indicated in the dead wall under the dora indicator when winning after a riichi declaration. **This is not a yaku:** ura-dora can only exist following a successful riichi declaration and win.

4.4.8.5 [⊙]Ura-kandora[⊙] [important : pas un yaku (« bonus tile under added dora indicator after kans »)]

Actual reward: 1 han per ura-kandora tile. Multiple dora indicators will multiply the bonuses earned.

This is not a hand, but a bonus earned by including in the winning hand the bonus tile indicated in the dead wall under the kandora indicators when winning after a riichi declaration. **This is not a yaku:** ura-kandora can only exist following a successful riichi declaration and win.



4.4.9.1 Haitei tsumo [1 han (“Self-picked win on last draw”)]

This hand is a circumstantial hand that counts even if no other yaku are present. The player who draws the very last tile from the live wall who manages to complete his hand can earn 1 han with this yaku.

Note: You may not claim this yaku if you call the second last tile from the live wall, call a kan then declare a win (see Section 4.4.9.3). The kan replacement tile is the very last tile, but not “the very last tile from the live wall.”

4.4.9.2 Houtei ron [1 han (“Win off final discard”)]

As opposed to *haitei tsumo* (4.4.9.1), the player who makes the final discard is liable to pay whoever can win on the final discard one extra han with this circumstantial yaku. The final discard does not have to be the same tile as the final draw. This is a proper yaku in its own right: a hand without any other yaku can still win with this.

4.4.9.3 Rinshan kaihou [1 han (“Win off the replacement tile”)]

This hand is a circumstantial yaku where a player who can declare a quad can win off the replacement tile provided immediately following the kan call. This hand is a proper yaku in its own right: a hand without any other yaku can still win with this. This hand cannot cumulate with *haitei tsumo* (see Section 4.4.9.1).

4.4.9.4 Chankan [1 han (“Robbing the quad”)]

This hand is a circumstantial yaku where a player who sees someone declare a quad with their winning tile can win off the player who immediately made the quad. This hand is a proper yaku in its own right: a hand without any other yaku can still win with this. The kan must be an open kan (known as a late or filled kan) that adds a fourth tile to three already exposed tiles in a called set. A simultaneous call for a completed kan (from 3 tiles in hand) and a win off a discard ignores the kan call. A concealed kan for a terminal tile could be overridden for winning with 13 Orphans only.

4.4.10.1 ^oKokushi musou^o [yakuman (« 13 orphelins »)]

Cette main yakuman spéciale requiert la présence de chacun des 13 terminales (les uns, les neufs, les vents et les dragons), plus une copie d’une de ces tuiles. Cette main est si spéciale qu’elle peut déroger à la règle en permettant une victoire sur un carré volé même si le carré est caché au moment de la déclaration kan.

Example: ①⑨東南西北北①①⑨中白發+⑨

4.4.10.2 ^oChuuren poutou^o [yakuman (« neuf lanternes »)]

Cette main yakuman est une main consistant à recueillir d’une même couleur trois copies du 1, trois copies du 9, une copie de chaque tuile de 2 à 8 ainsi que d’une copie supplémentaire d’une tuile, toujours et tous de la même couleur. Peu importe la tuile manquante, il y a toujours moyen de former une main légale avec des 14 tuiles avec une main cachée. Cette main est par contre susceptible à des conflits provenant du furiten avec des attentes ne donnant pas yakuman. Les trois couleurs donnent accès à faire cette main, mais toujours une seule couleur dans la main. La main peut gagner sur un écart mais la main doit rester cachée.

Les mains augmentées comme *chuuren poutou* ne comptent pas les yaku inférieurs comme chin’itsu et ikkitsuukan, et les yakuman ne comptent jamais les autres mains inférieurs.

Forme requise, tout caché : ①①①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑨⑨+★

Forme requise, tout caché : ①①①②③③④⑤⑦⑧⑨⑨⑨+★ (6 seulement, autres attentes 1 et 9)

4.4.10.3 Tenhou [yakuman (« départ miraculeux (pioche, donneur) »)]

This yakuman hand is a simple concept: start the game as dealer with a complete hand on the deal. No other yaku are required. Chances of obtaining a miracle start are about 7 per million. Miracle starts are yakuman and do not count smaller hands.

4.4.10.4 Chiihou [yakuman (« départ miraculeux (pioche, non-donneur) »)]

This yakuman hand is a simple concept: start the game as a non-dealer with a complete hand on the first draw on the first turn. No other yaku are required. chances of obtaining a miracle start are about 7 per million.

Note: A call for tiles, including closed quads made prior to playing invalidate this hand. Miracle starts are yakuman and do not count smaller hands.

4.4.10.5 Renhou [5 han (« départ miraculeux (écart, non-donneur) »)]

This yakuman hand is a simple concept: start the game as a non-dealer with a complete hand won off someone's discard prior to making a first draw on the first turn. No other yaku are required.

Note: A call for tiles, including closed quads made prior to playing invalidate this hand. Renhou has many possible settings for winning scores. Some places score yakuman, others nothing. At the 1st NARO, renhou is a 5-han yaku that can add points from other yaku if present.

4.4.10.6 Nagashi mangan [yaku spécial de 5 han (« pile fantastique »)]

This special hand is not in the hand, but discarded from it. Should a hand end on the 70th discard with no winner, if a player has discarded nothing but terminal tiles, has not called any tile, nor has had any discard of theirs called, the player would then earn a mangan payment for nagashi mangan. This overrides the tenpai/noten payments as well as any check for furiten riichi.

5 How to play, manners, basic etiquette

As with Section 4, this section is in the interest of new learners and initiated novices still seeking aid to master the basics of the game.

5.1 Concepts de base et mise en place

5.1.1a Matériel

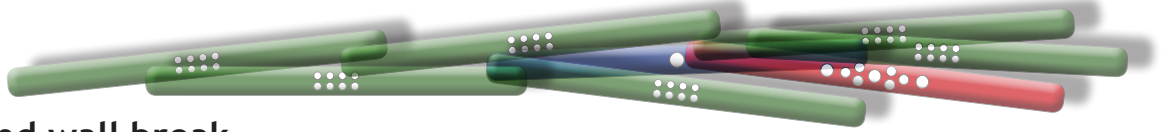
Un jeu de mah-jong doit contenir 136 tuiles [*hai*] pour jouer avec, des bâtons de points [*tenbou*] ou des jetons, deux dés, et en option, un marquer de premier donneur [*chiicha*].

5.1.1b Positions des joueurs

Les joueurs prennent chacun leur tour à être donneur de manière séquentielle, la donne passant à droite. Ceci veut dire que presque tout au mah-jong japonais se déroule de manière anti-horaire. ♂ Le premier donneur choisi est désigné le vent d'Est, la personne à sa droite est le vent du Sud, la personne en face le vent d'Ouest, et la personne à gauche le vent du Nord. Lorsque la donne change de main, la personne ayant été Sud devient donneur (Est), Ouest devient Sud, Nord devient Ouest, et le donneur précédent (Est) devient le joueur Nord. **Tout ceci est contraire à la rose des vents, c'est comme ça.**

5.1.2a Mise en place des tuiles

Les tuiles sont brassées face cachée, pour ensuite bâtir un mur [fig.: *yama*, lit.: *kabe*]. Ce mur sert la même fonction qu'un paquet de cartes. Le mur est composé de quatre côtés/murets, un devant chaque joueur, faisant 17 tuiles de long et 2 tuiles de haut.



5.1.2b Dice roll and wall break

After the walls are built, the dealer throws the dice and counts which wall to break from, starting from himself (1), going counter-clockwise (2, 6, 10 to the right; 3, 7, 11 across; 4, 8, 12 to the left) to select the wall. Once the wall is selected, the break is performed by moving **clockwise** on the selected player's wall and separating as many tile stacks as indicated by the dice.

5.1.2c La donne

Le donneur prend les deux prochains tas pour ajouter 4 tuiles à sa main initiale. Le joueur Sud prend les deux prochains tas, et ainsi de suite en direction horaire. Comme exemple, si le donneur lance un 12 aux dés, le donneur prendra les tuiles du mur à sa gauche, et à partir du coin entre Nord et Est, comptera 12 tas en sens horaire et fera la brèche à cet endroit. Il prendra les 13e et 14e tas, Sud prendra les 15e et 16 tas, Ouest prendra le 17e tas ainsi que le 1er tas du mur Ouest, comme il n'en reste plus dans le mur Nord. Procédez ainsi jusqu'à ce que tous aient en main 12 tuiles après avoir pigé trois groupes de quatre tuiles du mur. Le joueur Est prendra une tuile du haut du prochain tas, le joueur Sud prendra celle en-dessous, le joueur Ouest prendra du haut du tas suivant, et Nord prendra en dessous de celle-ci. Comme Est doit commencer la partie, il prendra une tuile du haut du tas suivant. En pratique, les donneurs prennent souvent les 13e et 14e tuiles en même temps, après que tous les joueurs en ont 12 chacun.

5.1.2d La défausse

La zone de tuiles écartées est appelée la défausse, ou la rivière [*kawa*]. Chaque joueur écartera à son tour de manière ordonnée, formant des lignes de six tuiles de large et plaçant les tuiles subséquentes sous celles-ci. Il est souhaitable de laisser une zone carrée de six à sept largeurs de tuiles au centre et de placer ses écarts hors de cette zone. Si aucune zone n'est définie, veuillez faire de votre mieux pour laisser cette espace vide, c'est grandement apprécié.

5.2.1 Phases de jeu

Le jeu possède une hiérarchie de phases : un match (souvent un *hanchan*) > un vent (tour de table) > une partie (coll. : « une main ») > tour > action.

5.3.1a Phases d'action

Lorsque c'est à un joueur de jouer son action [*ban*] (4 actions de joueur ou moins par tour [*jun*] :

- Il peut piocher une tuile, et écarter une tuile.
- Il peut faire une réquisition de tuile (faire un appel) avec la tuile qui vient d'être écartée s'il peut exposer un groupe valide pour le réclamer, et ensuite écarter sans piocher.
- Il peut déclarer une victoire sur la tuile qui vient d'être écartée (*ron*).
- Il peut piocher et déclarer une victoire à ce moment (*tsumo*).
- Il peut piocher une tuile, réclamer son carré (« *kan* »), obtenir une tuile de remplacement, et soit écarter, déclarer une victoire, ou faire *kan* de nouveau.
- Il peut faire une réquisition de tuile pour compléter un carré, obtenir une tuile de remplacement, et soit écarter, déclarer une victoire ou faire *kan* de nouveau.

Avant d'écarter, un joueur ayant une main **prête et cachée** peut déclarer « *riichi* » pour signaler la main prête, moyennant un dépôt de 1 000 points.



5.3.1b Types d'appels légaux

A player can call to complete a sequence with a tile discarded by the player to his left only. This form of melding is called “*chii*”.

A player can call to complete a triplet with a tile discarded by any other player. This form of melding is called “*pon*”.

A player can call to complete a quad with a tile discarded by another player, adding it to a concealed triplet from their hand. This form of melding is announced “*kan*”. *Kan* itself can be used to designate the quad, or any of the three methods of announcing a quad.

A player can call “*ron*” to claim a discard to complete his hand. The hand will score points as long as it has a winning condition, known as a “*yaku*”, and is not in a “*furiten*” state.

A player on his own turn can call “*kan*” to add a tile to an exposed triplet or to reveal a closed *kan* with 4 tiles from the hand, and can claim a replacement tile.

A player on his own turn can call “*tsumo*” to signal a complete and winning hand. The hand will score points as long as it has a winning condition, known as a “*yaku*”.

5.3.2 Scénarios de fin de partie

5.3.2a Victoire par la pioche

A player can declare *tsumo* to announce a self-picked winning hand.

5.3.2b Victoire sur écart

A player can declare *ron* to announce a winning hand, claiming someone's discard.

5.4.1 Main nulle exhaustive

An exhaustive draw [*ryuukyoku*] can occur if after 70 discards in the river, no one has claimed a winning hand.

5.4.2 Main nulle torpillée

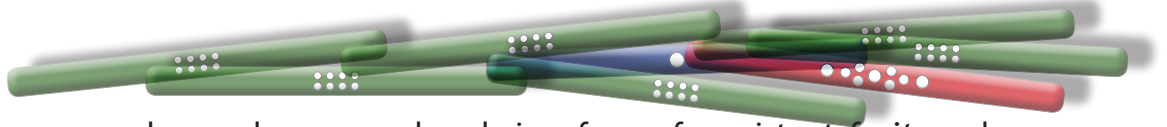
While not used in the tournament, there are ways of causing a game to abort. Four identical discarded winds on the first turn, four *riichi*, four quads by different people, and three simultaneous win calls off the same discard can provoke this result.

5.4.3a Furiten

(Echoing Section 3.2.7 of the tournament rules)

Furiten is a vital component of Japanese Mahjong that cannot be ignored. *Furiten* is a collection of restrictions that severely punish hands that could have potentially won with a previous discard (from someone else) or a discarded tile (from one's own river). There are three forms of *furiten* (transient, persistent, permanent), and the only way to erase the state of *furiten* is after one's own player action involving a draw or call, followed by a discard.

- **Transient furiten** occurs when a player discards a tile that you could win on but do not, due to ignoring it, missing it, aiming for more points, or even if your hand had a winning shape but no *yaku* on that wait.
- **Persistent furiten** occurs when a player has discarded on their own a tile that could later be used to form a winning hand or the shape of a winning hand. This state persists for as long as a player does not change his hand's shape and wait to not be affected by said tile any longer.



- **Permanent furiten** occurs when a player was already in a form of persistent *furiten* when calling *riichi*, or at the very first occurrence of a player ignoring a winning tile (like transient *furiten*) and as the name implies, lasts for the rest of the current hand.

Player calls do not reset transient or persistent *furiten*, irrespective whether the calls “skip over” a player or not. Also, self-picking a winning tile is always allowed despite being in *furiten*.

5.4.3b Furiten examples

To add more detail to the description, here are examples of *furiten* in action:

- **Transient furiten example:** South is ready, and discards. West plays next, and discards a tile South could win on. If South does not call a win on that tile, because South wants points from East, play can continue, but South cannot win off anyone’s discard until South has had a chance to play and discard. If a call skips South’s action, South is still in the *furiten* state up until South can play his own action. North could discard a winning tile, East can as well... as long as South cannot play, South cannot win, regardless of the number of turns have elapsed.
- **Persistent furiten example:** A West player gets lucky and draws tiles to build a yaku worth a fair amount of points, such as the straight [ikkitsuukan]. However, the hand now requires a 4s with a 4--7s wait to score (e.g.: 123p 123s _56_s 789s 66m). The 7s does not provide the winning yaku, but is a potential wait. The player previously discarded a 7s and is present in another player’s call, East called it with the other two copies of the 7s. Because West previously discarded a 7s, even if it is no longer physically in the player’s river, he cannot win on anything in the hand because the 7s could theoretically complete the hand. This example is ignoring whether the hand is concealed or exposed... exposed, it would depend on the straight yaku, concealed it could potentially score pinfu. It does not matter. **When a persistent furiten occurs, it does not matter if you draw and discard a tile: you persist to be furiten until the wait changes to no longer include any affected waits.** Draw, change the wait, discard, and then persistent *furiten* will end.
- **Permanent furiten example:** Say a player needs a lot of points to win, otherwise the end in 3rd. Here’s one: 33p 678p 678s 67788m, waiting on 6--9m. Winning on 6m would award *riichi*, *tanyao*, *pinfu*, *sanshoku doukou*, *iipeikou* (6 han) but the 9m would only give *riichi* and *pinfu* (2 han). If someone discards 9m, a player can accept the smaller hand, or fall into *furiten*. Once fallen, the player cannot purge the *furiten* state. The other players could drop 6m in total impunity. If the *furiten*-afflicted player calls 6m, he has committed a major foul, and must pay the *chombo* penalty (this applies regardless of the *furiten* type). The *furiten*-afflicted player who let a 9m slide, then sees a 6m drop must continue to wait. The *furiten*-afflicted player could also pick a 9m himself, and discard it, aiming solely for the 6m. Either a player’s discard or an opponent’s discard trigger *furiten*: both of course can occur or not.

5.4.3c Furiten tsumo

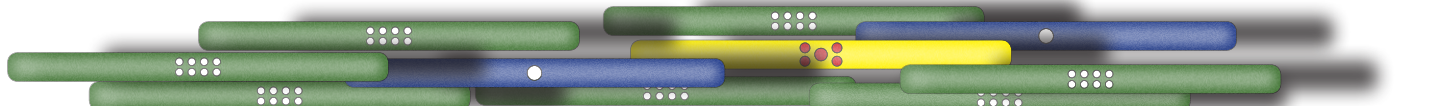
It is always possible to win a hand that fell into a state of *furiten* by self-picking the winning tile. *Furiten* exists as a defensive mechanism allowing players to deduce what could be a safe discard with a variable degree of certainty. There is no defense for self-picking.

5.4.3d Furiten ron

This is what causes the *chombo* penalty.

5.4.4 Pénalité chombo

The penalty for *chombo* can vary depending on your local game environment. For the purposes of the tournament, and to prevent collusion, a *chombo* is a direct score deduction with no payment



to the players otherwise inconvenienced at the table. This score is set at -10P (-10,000 points). In the context of the 2014 WRC, the chombo penalty was -20P (-20,000 points). Some competitive leagues in Japan have set the chombo penalty at -40P (-40,000 points) which is incredibly strict. In club-style games, a chombo is usually a reverse mangan payment (4,000 points to the dealer, 2,000 points to non-dealers; or the dealer pays everyone 4,000 points).

5.5 Comptabilisation des points

See Section 4.3.

5.6 Scores des plateaux de points

A hand scoring 8,000 points (12,000 for dealer, separated by slashes afterwards) is known as a *mangan* hand. This is the limit of hands under 5 han with sufficient fu points, as well as all 5-han hands. The next plateau is for hands worth 6 or 7 han, worth 12,000/18,000 points, called *haneman* (1.5x *mangan*). The next plateau is for hands worth 8 to 10 han, worth 16,000/24,000 points, called *baiman* (2x *mangan*). The next plateau is for hands worth 11 or more han, worth 12,000/18,000 points, called *sanbaiman* (3x *mangan*). *Yakuman* hands are worth 32,000/48,000 points.

Note: In environments outside competitive play, hands worth 13+ han are considered counted yakuman [kazoe yakuman]. When this is accepted, it is not cumulable with other yakuman.

5.7 Continuances [renchan]

A dealer who wins his hand or manages to be and remain *tenpai* at the end of a hand finishing in an exhaustive draw retains the dealership. Winds do not rotate, a virtual counter (usually a 100-point stick) is used to indicate the hand has a small bonus of 300 points attached to winning the next hand per counter, and accumulate as long as the dealer retains the dealership.

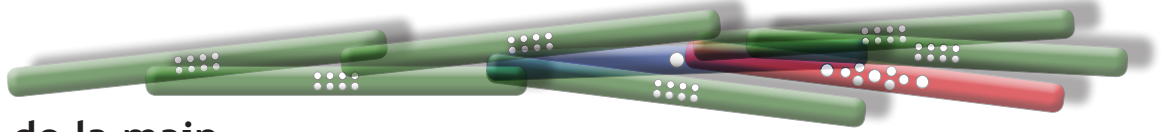
If the dealer does not retain the deal, one of the two cases is true:

- **Someone else won:** that winner wins whatever bonuses were attached to the current round, and the next dealer starts the next hand with 0 virtual counters, starting fresh.
- **No one won, and the dealer is not tenpai:** the dealer takes whatever virtual counters he had on the table back, and the next person to become dealer places that number plus one on board for the next hand.

6 Building blocks of the game

Japanese Mahjong is a game that has vocabulary to describe almost everything. While a beginning player may not need to retain this set of vocabulary or its function, exposure to it can only be beneficial. Most importantly for people of other variants: it is important to consider that groups and melds are not the same thing (sequence = shuntsu; called sequence = chii; however sequence is not equal to chii).

Additionally, the section may simply equate a word with another, with providing a brief explanation only.



6.1 Éléments de la main

- 6.1.1... **Shuntsu**: Sequence (simp.: “run”). Three tiles of a same suit in sequential numerical order.
- 6.1.2... **Koutsu**: Triplet (simp.: “set”). Three identical tiles, among the 4 available.
- 6.1.3... **Kantsu**: Quad. Four identical tiles. Functionally counts as a triplet, as a replacement tile is taken to compensate for the missing tile in hand when calling kan to form a quad.
- 6.1.4... **Toitsu**: Pair. Two identical tiles among the 4 available.
- 6.1.5... **Taatsu**: Proto-group. Two tiles that are either identical (pair), in the same suit separated by 1, or separated by 2. The idea is that a taatsu is composed of two tiles missing a third to form a complete group (sequence or triplet).
- 6.1.6... **Jantou**: Final pair. Every mahjong hand requires 4 groups and a pair to finish, excluding the two exceptions for seven pairs and 13 orphans. This final pair is known as the **head** colloquially, as the *tou* in *jantou* means head. Also called *atama* for the same reason.

6.2 Précisions des éléments de la main

Hand elements are often subdivided into two general classifications: concealed and exposed elements. A concealed elements required no discarded tiles from other players, and an exposed element would have required a discarded tile to complete. By using a prefix to indicate the state of the group’s visibility and a suffix to denote the type of group, the following two-syllable words are used to succinctly describe what takes longer to say in other languages.

- 6.2.1a... **Minjun**: Exposed sequence.
- 6.2.1b... **Anjun**: Concealed sequence.
- 6.2.2a... **Minkou**: Exposed triplet.
- 6.2.2b... **Ankou**: Concealed triplet.
- 6.2.3a... **Minkan**: Exposed quad.
- 6.2.3b... **Ankan**: Concealed quad.

6.3 Formes des attentes

6.4 Shanten et mécanismes

6.5 ...

6.7 Désignations

6.9 Termes reliés à la tricherie

Scoring tables

Winning off a discard [<i>ron</i>]							
Dealer [<i>oya</i>]	20	25	30	40	50	60	70 ¹
1 han	---	---	1,500	2,000	2,400	2,900	3,400
2 han	2,000	2,400	2,900	3,900	4,800	5,800	3,400
3 han	3,900	4,800	5,800	7,700	9,600	11,600	12k
4 han	7,700	9,600	11,600	12k	12k	12k	12k
Non-dealer [<i>ko</i>]	20	25	30	40	50	60	70 ¹
1 han	---	---	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300
2 han	1,300	1,600	2,000	2,600	3,200	3,900	4,500
3 han	2,600	3,200	3,900	5,200	6,400	7,700	8k
4 han	5,200	6,400	7,700	8k	8k	8k	8k

1. 70 is not a maximum fu score. For brevity's sake, we left out the columns that have next to no chance of happening. Should it occur, adding the score from the 50 fu column to the remaining difference will give the correct score.

Note:

The scores above reflect the total amount for a hand winning off a discard (*ron*). Wins by self-pick (*tsumo*) receive a portion of the amount (in 2-2-2 or 2-1-1 shares), rounded up to the next 100 points where necessary. A 7,700 point hand would give the dealer 7,800 points (3 times 2,600) and a non-dealer 7,900 points (nondealers pay 2,000 each; dealer pays 3,900).

Winning by self-pick [<i>tsumo</i>]							
Dealer [<i>oya</i>]	20	25	30	40	50	60	70 ¹
1 han	---	---	500	700	800	1,000	1,200
2 han	700	800	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300
3 han	1,300	1,600	1,000	2,600	3,200	3,900	4k
4 han	2,600	3,200	3,900	4k	4k	4k	4k
Non-dealer [<i>ko</i>]	20	25	30	40	50	60	70 ¹
1 han	---	---	300	400	400	500	600
			500	700	800	1,000	1,200
2 han	400	400	500	700	800	1,000	1,200
	700	800	1,000	1,300	1,600	2,000	2,300
3 han	700	800	1,000	1,300	1,600	2,000	2k
	1,300	1,600	1,000	2,600	3,200	3,900	4k
4 han	1,300	1,600	2,000	2k	2k	2k	2k
	2,600	3,200	3,900	4k	4k	4k	4k