

TUILES

LES FAMILLES

Caractères



Cercles



Bambous



1 2 3 4 5 6 7 8 9

1 et 9 sont des terminales et de 2 à 8 ce sont des ordinaires

LES HONNEURS

Vents



Dragons



Vent dominant

1^{er} tour 東

2^{ème} tour 南

ELEMENTS DE BASE [Pioche possible ...]

Chii* Suite



[Sur le joueur précédent]

Pon* Brelan



[Sur tout le monde]

Kan* Carré



[Sur tout le monde]

+ Toitsu* Paire



[Sur tout le monde, pour déclarer une victoire]

POUR GAGNER

Avoir au moins une combinaison valide
composée de 4 éléments de base + 1 paire



TSUMO

en piochant soi-même la tuile gagnante

ou

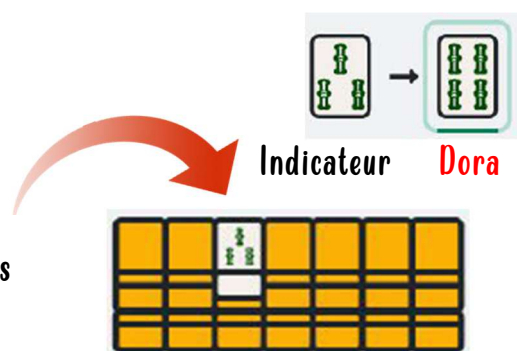
RON

en « volant » la tuile gagnante sur une défausse

LES DORAS

Le mur mort : composé de 14 tuiles non visibles sauf une et qui ne seront pas jouables durant chaque partie, excepté 4 pour fournir des tuiles de remplacement lors des Kans

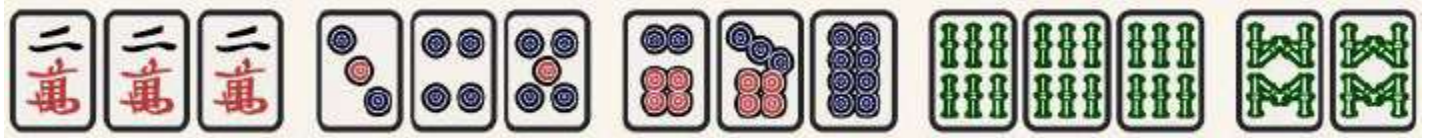
Les Doras sont les tuiles qui suivent les indicateurs (tuiles visibles dans le mur mort)



Quelques Yakus (validations) en main ouverte

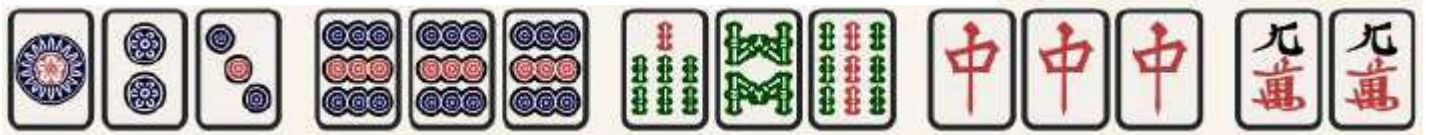
Tan'yao* *Tout ordinaire*

Main sans Terminales (1 et/ou 9) ni Honneurs



Chanta* *Terminales et Honneurs partout*

Main avec Terminales (1 et/ou 9) et/ou Honneurs dans chaque élément



Sanshoku doujun* *Triple Chii*

La même suite dans les 3 Familles différentes



Ittsuu* *Grande Suite pure*

123, 456, 789 dans une même Famille



Yakuhai* *Pon de valeur*

Pon de Dragon, Vent du joueur ou Vent dominant



Toitoi* *Tout Pons*

Uniquement des Pons (ou Kans) et 1 Paire



Hon'itsu* *Semi-pure*

Tuiles d'une seule Famille et des Honneurs



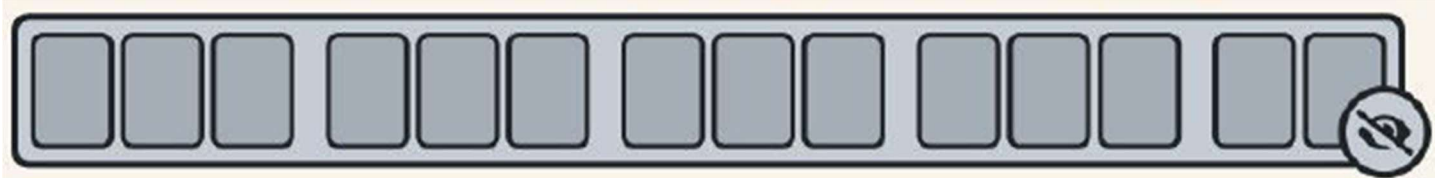
Chin'itsu* *Main pure*

Uniquement des tuiles d'une seule Famille

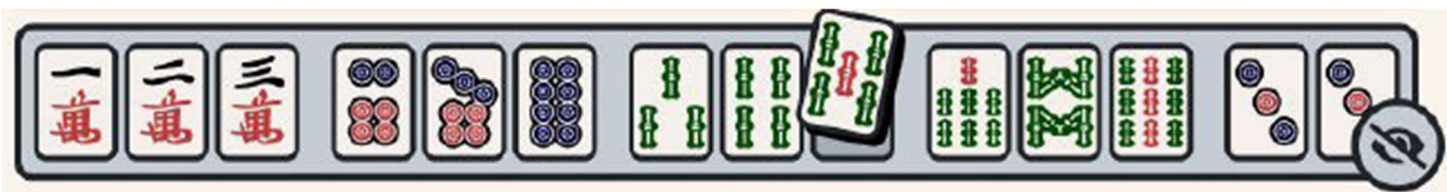


Quelques Yakus (validations) en main fermée

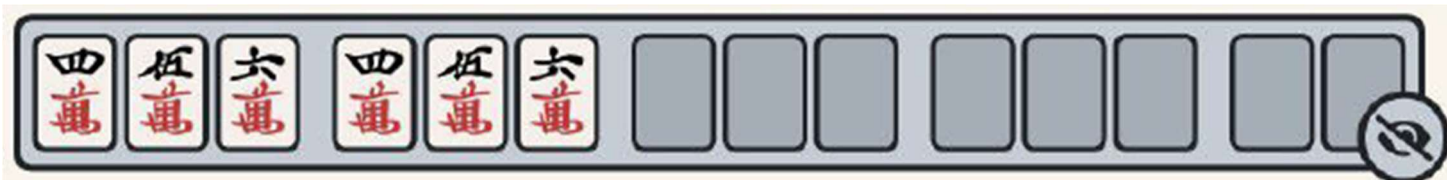
Menzen Tsumo* *Tout caché tiré* Tsumo avec main entièrement cachée



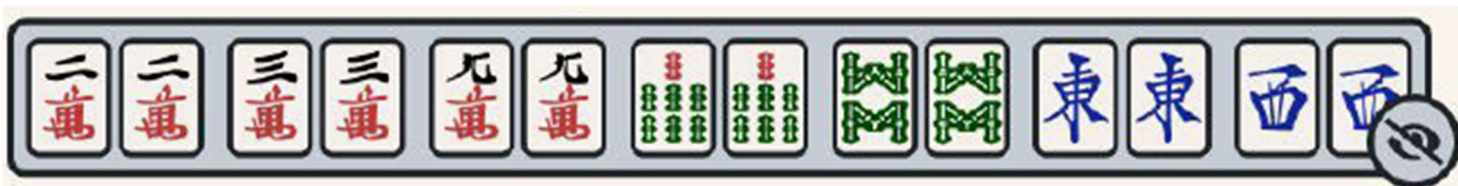
Pinfu* *Pinfu* 4 Suites et 1 Paire sans valeur, en attente aux bords



Iipeikou* *Double Suite pure* 2 Suites identiques dans la même Famille



Chiitoitsu* *Sept Paires* 7 Paires, sans double Paire



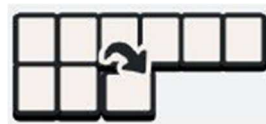
Le Riichi Mode d'emploi Attendre une dernière tuile pour gagner

1. Annoncer clairement « RIICHI »

2. Incliner sa tuile de défausse pour indiquer quand le Riichi a eu lieu

3. Miser 1000 ten

4. Plus possible de changer sa main



En cas de victoire :

➤ dans le premier tour ininterrompu suivant le Riichi

➤ **Ippatsu** (+ 1 han)

➤ On révèle les indicateurs d'**uradora**

Le Furiten

Règle qui interdit de gagner avec un **RON** (sur la défausse d'un autre joueur) dans les 3 situations suivantes :

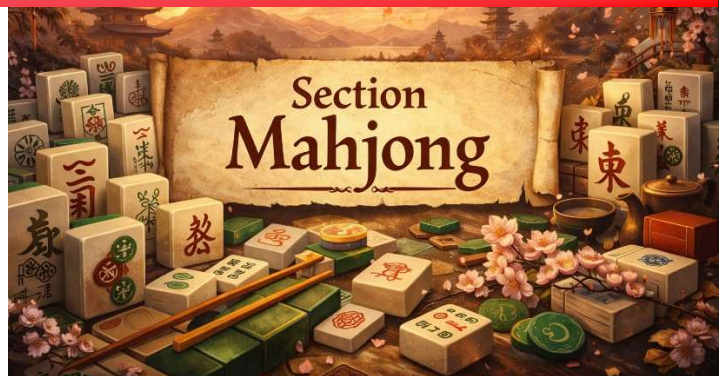
1. Si on a déjà défaussé soi-même n'importe quelle tuile pouvant compléter sa main
2. Si on laisse passer une tuile de défausse pouvant compléter sa main, on reste Furiten jusqu'à sa prochaine pioche ou mon prochain appel de tuile défaussée
3. Si on laisse passer une tuile pouvant compléter sa main après avoir annoncé Riichi, et ce jusqu'à la fin de la partie

Notre Club de Mahjong Riichi



Site internet

➤ roles-riichi.fr



Discord