



le Mahjong Japonais

selon Saki



Table des matières



Premiers pas	1
Le mahjong	2
Durée	3
Préparation	4
Tuiles	9
Indicateurs de Dora	13
Règles	14
Chii (suite)	15
Pon (triple), Kan (quadruple)	16
Riichi	19
Ron, Tsumo	20
Fin de partie	21
Furiten	23
Irrégularités	24
Annulation	25
Score	26
Glossaire et Lexique	38

Premiers pas

Ce document utilise un code couleur pour vous indiquer quels mots sont à retenir plus que d'autres.

violet: mots clés français

vert: vous pouvez vous en passer

orange: il est fortement conseillé de les connaître

rouge: vous devez absolument les apprendre

bleu: détails/notions générales importantes



Si vous jouez à ce jeu pour la première fois, vous aurez du mal à vous souvenir de tous les points de règles; ce n'est pas grave. Il faudra les assimiler progressivement, de préférence avec des amis. C'est parce qu'il est complexe que ce jeu se révèle d'une grande richesse, une fois passé les débuts difficiles.

Le Mahjong

Le mahjong est un jeu qui se joue à 4 joueurs. (mais il existe des versions “adaptées” à 2, 3 ou 5 joueurs)

D'origine chinoise, nous verrons ici les règles japonaises, que beaucoup considèrent comme une version plus complexe et aboutie de la version originelle, car elle met en avant le talent des joueurs et non le hasard.

Dans ce jeu, chaque joueur représente l'un des vents des 4 points cardinaux. Le vent d'Est est toujours le premier à commencer de jouer. Les joueurs commencent tous avec la même quantité de points de départ.

Le but du jeu est de rassembler des combinaisons spécifiques (“Yaku”) de tuiles, pour prendre le plus de points à ses adversaires.

Vous rencontrerez beaucoup de termes propre au mahjong. Il est conseillé d'apprendre petit à petit les plus fréquents, car traditionnellement, un joueur qui fait Mahjong (qui a rassemblé toutes les combinaisons nécessaires) doit annoncer toutes les combinaisons qui le compose.

Durée d'une partie

Une session de mahjong se déroule habituellement en 8 parties minimum; 4 parties où le vent d'Est est **dominant**, et 4 où le vent du Sud est **dominant**. Nous désignerons par la suite ces groupes de parties par les termes "**cercle Est**", et "**cercle Sud**". Une partie dure environ 20 minutes. Au total donc, 2h40.

A quoi sert le vent dominant? C'est un vent dont les tuiles correspondantes rapportent des points.

Dans le passé, on jouait les 4 vents dominants, soit 16 parties au total, et les sessions étaient très longues. Actuellement, on fait donc une **han-chan**, ce qui peut se traduire par "demi-jeu".

On peut aussi jouer un **Tonpuusen**, c'est à dire un **cercle d'Est** seul; mais dans ce cas, le hasard joue énormément.

han-chan 半莊戰	Cercle Est 東場	東一局	1
		東二局	2
		東三局	3
		東四局	4
莊	Cercle Sud 南場	南一局	1
		南二局	2
		南三局	3
		南四局	4
莊	Cercle Ouest 西場	西一局	1
		西二局	2
		西三局	3
		西四局	4
莊	Cercle Nord 北場	北一局	1
		北二局	2
		北三局	3
		北四局	4

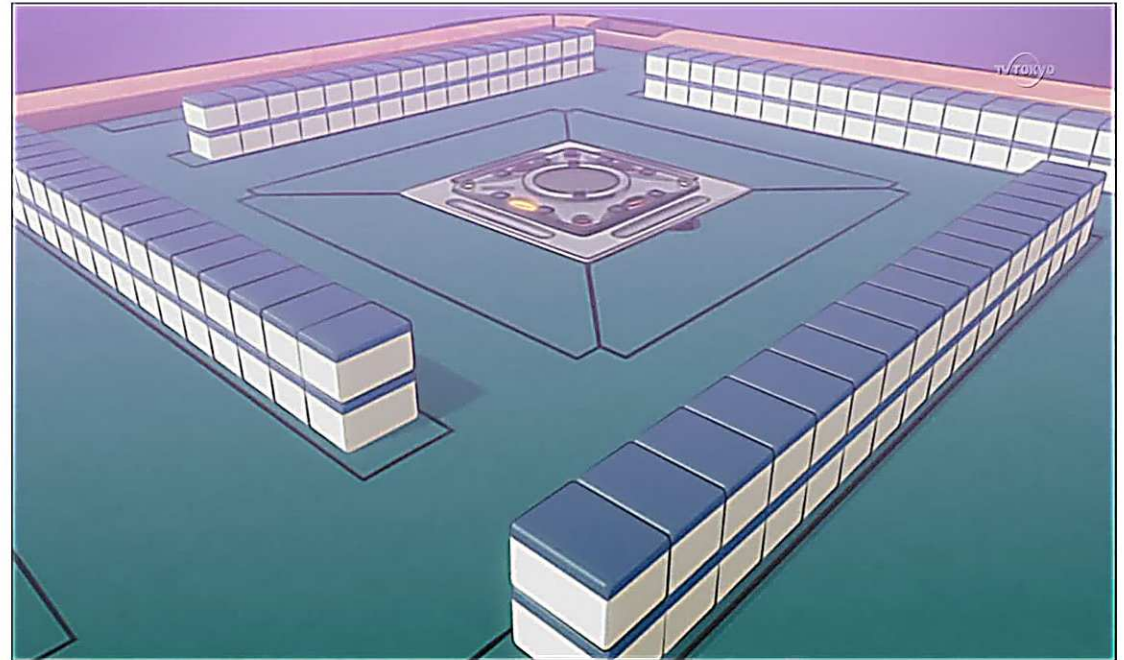
Préparation

Avec les tuiles mélangées, les joueurs commencent par construire des murs de 17 tuiles de long, et 2 de haut. Les tuiles sont toutes face cachée.

Important: Toutes les actions que nous verront ensuite se déroulent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, sauf quand il s'agit de la pioche des tuiles dans le mur.

Lors de la première partie, un joueur quelconque doit lancer les dés pour déterminer qui sera le vent d'Est. En commençant par lui même, et en tournant dans le sens inverse des aiguilles, Le résultat des dés désignera celui qui sera vent d'Est.

Les vents sont eux même répartis dans le sens inverse de la rose des vents. (Le Sud est à droite du joueur Est).



[En compétition, chaque joueur tire au hasard une tuile parmi celles des 4 vents. Ainsi les positions des joueurs sont complètement aléatoires.]

Préparation

Le **vent d'Est** lance les dés pour déterminer (en commençant par lui, et en comptant dans le sens inverse des aiguilles) quel est le **vent** qui aura une **brèche** dans son **mur**, et où (la même valeur est utilisée).

Dans cet exemple, le **vent d'Est** est en bas, et il a obtenu 3 aux dés.



Jeton "Vent dominant"

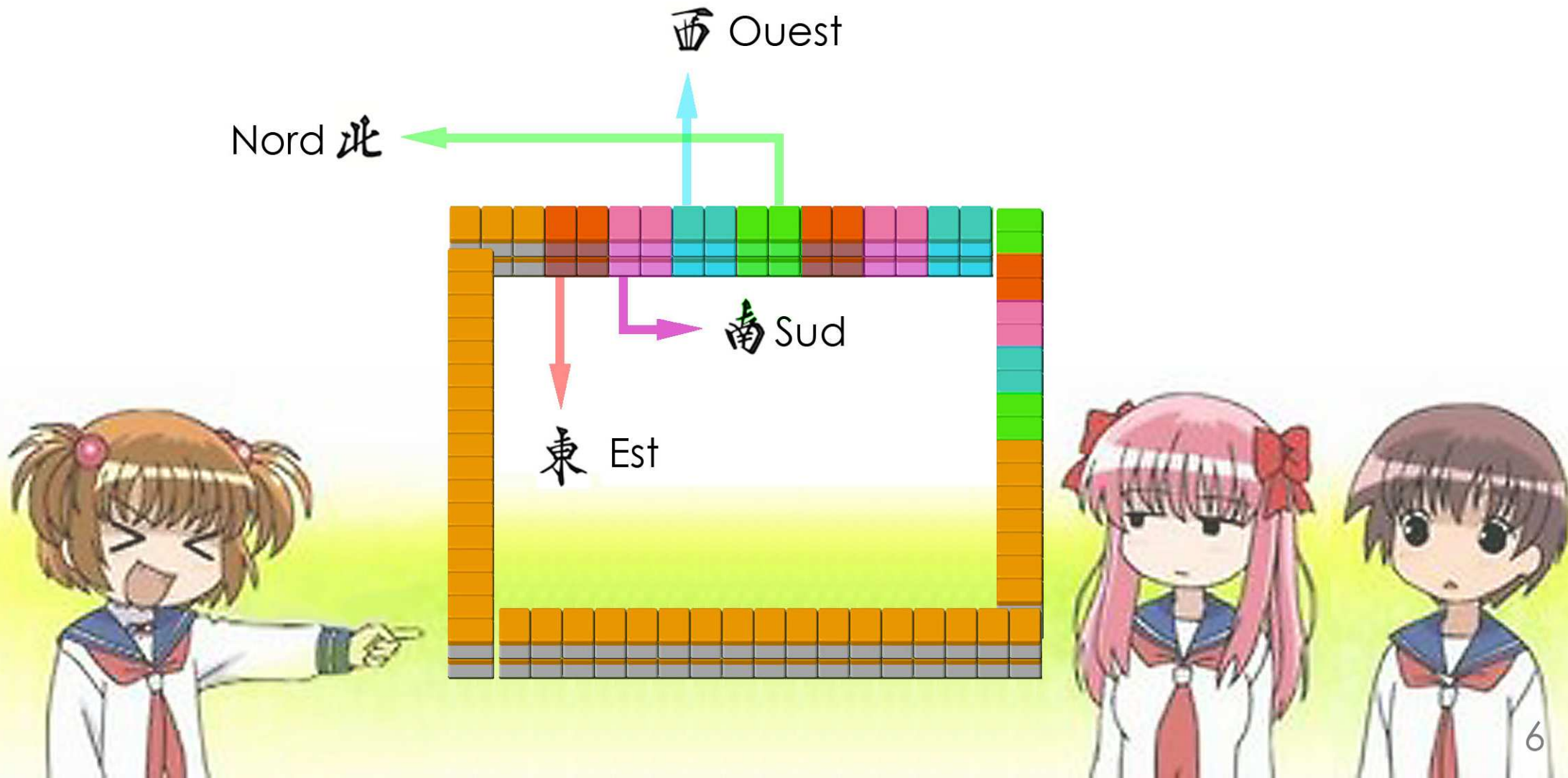
Ce jeton indique le vent dominant (ici Est), ainsi que le premier joueur du Cercle en cours.

南 Sud 2

Le vent d'Est est toujours celui qui distribue, "l'Oya." il garde les dés de son côté pour l'indiquer. 5

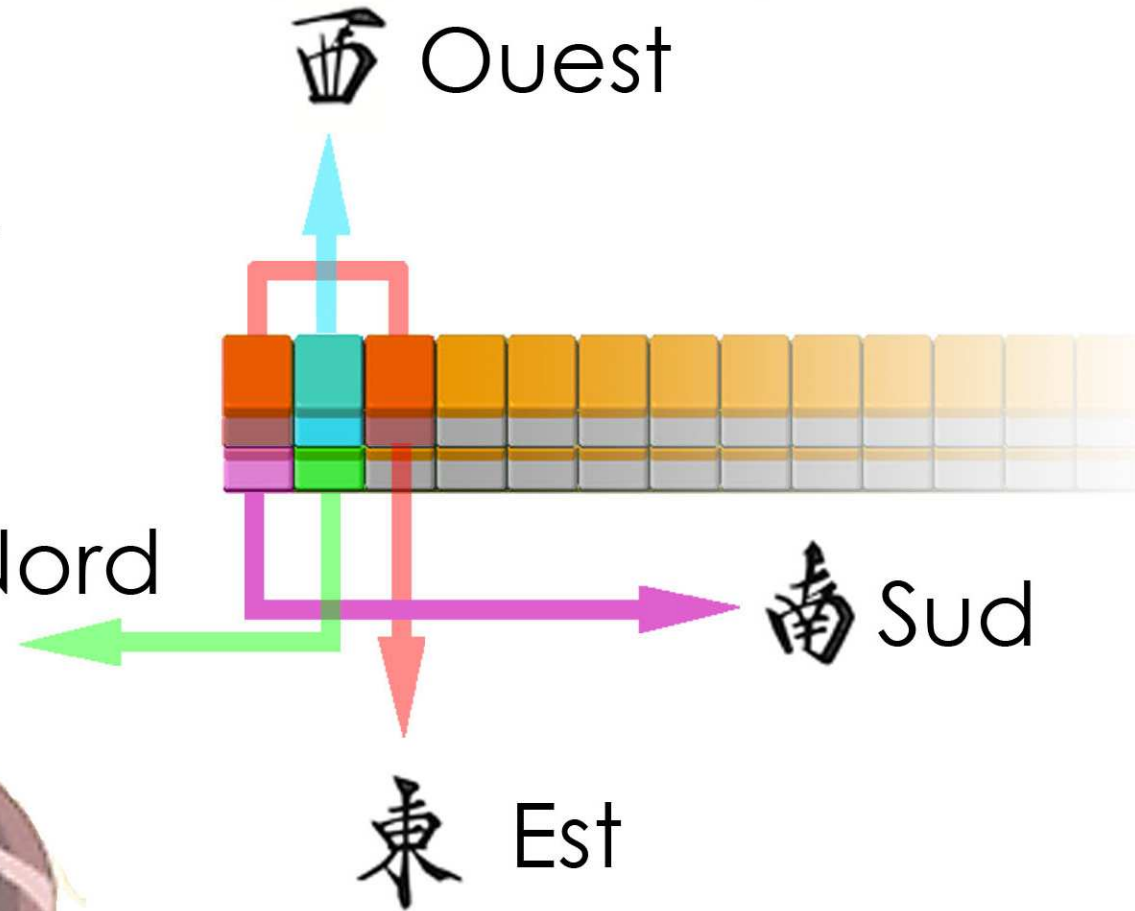
Préparation

La distribution (**haipai**) se fait dans cet ordre, par blocs de 4 **tuiles**, jusqu'à ce que les joueurs aient 12 **tuiles** chacun.



Préparation

Le joueur **Est** prend ensuite ses deux dernières **tuiles** de cette manière, puis les autres joueurs piochent une dernière **tuile** chacun. Ainsi, le joueur **Est** doit avoir 14 **tuiles** et les autres 13 **tuiles**. Le joueur **Est** commencera la partie, sans piocher.



Préparation

Une fois la distribution terminée, on sépare les 14 **tuiles** qui sont placées avant la **brèche**. Elles constitueront le **Mont intouchable** (**wanpai**). On retourne ensuite la 3ème **tuile** du dessus en partant de la **brèche**. C'est un "**indicateur de Dora**"; nous verrons plus loin de quoi il s'agit. La partie sera finie quand toutes les **tuiles** sauf le **mont intouchable** auront été piochées.

Indicateur Dora

C'est le joueur de ce mur qui doit retourner la tuile. (Ici: Ouest)

西 Ouest

Pour différencier l'extrémité du mont intouchable de celle du mur, vous pouvez placer la première tuile à côté de la seconde pour faire une "queue".

Mont intouchable

Aussi appelé parfois "mur mort"

Nord 北

南 Sud

東 Est



Les Tuiles

Toutes les tuiles sont en 4 exemplaires.

Il y a 3 familles:

Terminales (1 et 9)

Les caractères



Les cercles



Les bambous



Et des honneurs:

Les vents



Est Sud Ouest Nord

Les dragons



Blanc Vert Rouge


Les Tuiles

Les familles sont composées d'une suite de chiffres allant de 1 à 9. Savoir lire ces chiffres est très important. Quelques tuiles de caractères sont particulièrement difficile à lire et retenir:



4 de caractère. formé de 4 barres verticales.



5 de caractère. Les japonais l'écrivent de cette manière:  c'est-à-dire en 5 traits. On peut aussi reconnaître la forme d'un 5 caché dedans.



6 de caractère. Cinq traits en étoile, et un sixième trait pour relier les deux bras.



7 de caractère. C'est un 7 à l'envers.

Les Tuiles



8 de caractère. Une colline, car on s'approche de l'extrémité (9). On peut aussi le voir comme une brindille cassée en deux. Car 8 est égal à $2 \times 2 \times 2$ (soit 2 brindilles qui auraient chacune été cassé en 2, puis chaque morceau cassé en deux encore une fois).



9 de caractère. Un pic, ou un 'n' écrit bizarrement (n comme neuf).



1 de bambou. En fait, il y a un oiseau devant une bamboueraie. L'origine vient du nom "Mahjong" qui veut aussi dire perroquet en chinois, en référence au bruit du mélange des tuiles qui était comparé au paillement des perroquets.



8 de bambou. On ne le reconnaît pas toujours au début. Ce sont deux groupes de 4 bambous formant des M symétriques.



Les Tuiles

Il faut aussi apprendre à reconnaître les vents, car avoir des tuiles du vent dominant ou du vent que l'on représente peut valoir des points.



Est - Souvent associé au tigre, il symbolise la jeunesse et le soleil levant. Le joueur qui commence est toujours l'Est.



Sud - Si on prend la Chine comme référence, le Japon est au sud, et sa monnaie est le Yen ¥. On retrouve le signe ¥ en bas du caractère (au sud).



Ouest - Souvent associé au dragon (ancienneté et soleil couchant). Notez le trait plat au sommet, comme une plaine du far-west. (ou le W à l'intérieur)



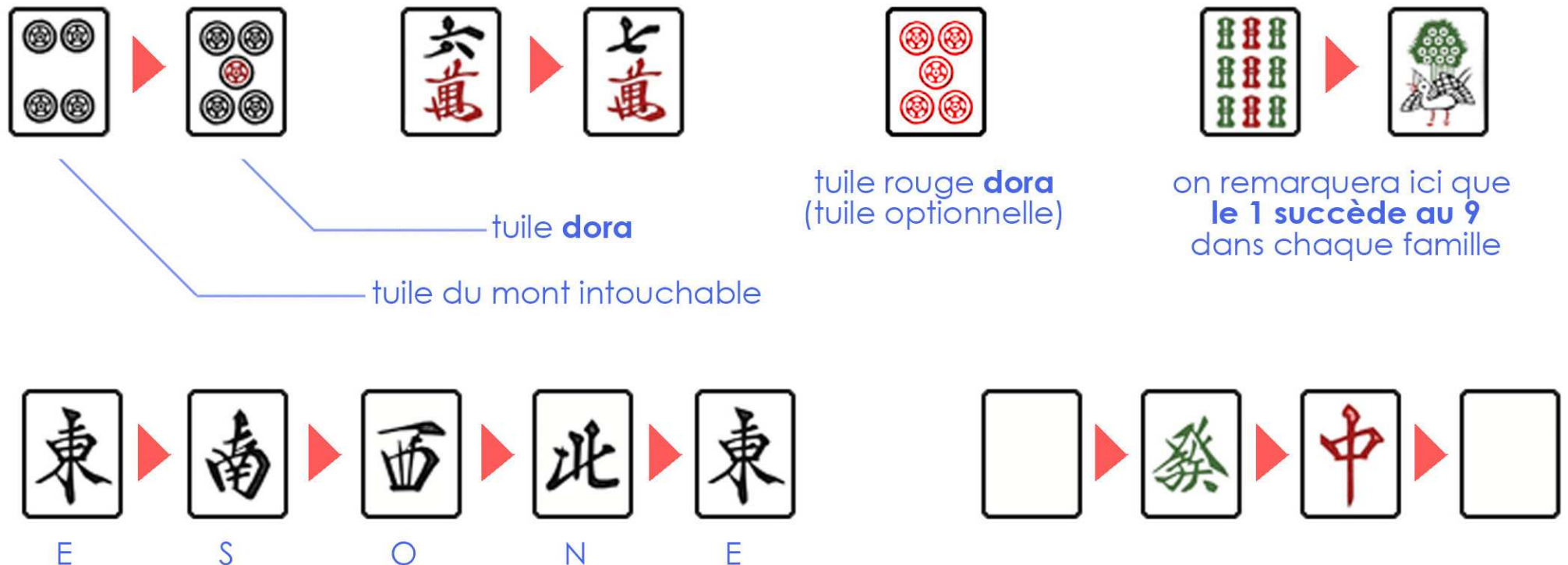
Nord - ressemble à un N tracé bizarrement, ou à des montagnes (trois pics plus haut les uns que les autres).

Les Tuiles

Les indicateurs de Dora

La **tuile** qui est retournée face visible dans le **mont intouchable** indique que la **tuile** qui lui est immédiatement supérieure est **dora**: elle donnera un bonus de 1 **Han** supplémentaire (chaque **Han** peut multiplier par 2 le score final).

ura dora: **dora** indiqué par la tuile située dessous l'indicateur de Dora. (voir **riichi**)



Règles du jeu



Vous devez prendre des **points** à vos adversaires en faisant “Mahjong”, c’est à dire en réalisant une combinaison de **tuiles** valant des **points** (au moins un **yaku**), avant les autres joueurs. A chacun de leur tour, les joueurs piochent une **tuile**, puis défaussent une **tuile**, ce qui leur permet d’améliorer leur **main** et obtenir la combinaison voulue.

A part de rares exceptions, vous devrez toujours composer votre **main** de manière à avoir **4 ensembles de trois tuiles, et 1 paire**. Les ensembles de trois **tuiles** ne peuvent être que des **suites** (3 **tuiles** de même **famille** dont les valeurs se suivent) ou des **triples** (3 **tuiles** identiques).

Voici un exemple:



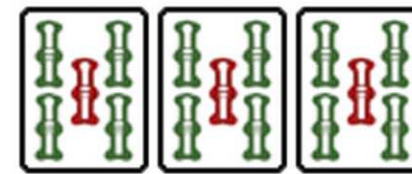
triple



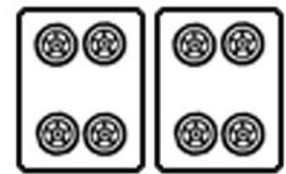
suite (7, 8, 9)



suite (3, 4, 5)



triple



paire

On remarquera que pour le faire, il faut 14 **tuiles** alors que la plupart du temps les joueurs n’en ont que 13. **Il faut donc faire mahjong sur la pioche, ou, comme nous le verrons plus tard, en prenant la tuile que défausse un autre joueur** (au moment où il la jette).

Règles du jeu



Chaque joueur, en commençant par **le vent d'Est** (qui ne pioche pas le premier tour, sa **main** étant déjà à 14 **tuiles**), **pioche la première tuile du mur**, s'en sert pour améliorer sa **main** si il le peut, **puis jette une tuile face révélée** devant lui au milieu du plateau. Il forme ainsi la **rivière**: un rectangle de 6 **tuiles** de large et 3 **tuiles** de hauteur, qui est construit dans le sens de la lecture (de gauche à droite et de haut en bas).

Le joueur suivant est toujours à droite du joueur actuel, sauf cas particulier.

Une tuile peut être réclamée au moment où elle est jetée:

*Ce genre d'appel facilite grandement la réalisation d'une combinaison de base, mais ce n'est pas conseillé aux débutants, car cela dévalue la valeur de la **main** (dès le premier appel, la **main** est considérée comme ouverte), et qu'il devient difficile d'obtenir un **yaku** (combinaison valant des points).*

Chii (suite)

Lorsque **le joueur qui vous précède jette une tuile complétant une de vos suites**, vous pouvez dire "**Chii**" pour la réclamer. Vous révéléz alors les **tuiles** composant la **suite**, prenez la **tuile** réclamée que vous inclinez à 90°, et placez le tout révélé (les 3 **tuiles** de la **suite**) à votre droite, Puis vous devez jeter une **tuile**, ce qui finit votre tour (la **tuile** appelée remplace la pioche). 15

Règles du jeu



Pon (Triple)

Lorsqu'un joueur quelconque jette une **tuile** complétant un de vos **triples**, vous pouvez dire "**Pon**" pour la réclamer. Vous révéléz alors vos **tuiles** composant le **triple**, prenez la **tuile** réclamée que vous inclinez à 90°, et placez le tout révélé (les 3 **tuiles** du **triple**) à votre droite, Puis vous jetez une **tuile** et c'est au tour du joueur à votre droite de jouer. L'appel d'un **Pon** peut donc **court-circuiter l'ordre du jeu** momentanément.
(la tuile inclinée est toujours placée du côté du joueur qui l'a jeté).

Kan (Quadruple)

Si vous avez déjà un **triple** non révélé dans la main, vous pouvez dire "**Kan**" pour **réclamer une tuile jetée par n'importe quel adversaire**, **tuile** qui complète votre **triple** pour en faire un **quadruple**. Vous révéléz alors vos **tuiles** et prenez la **tuile** réclamée que vous inclinez à 90°, et placez le tout révélé à votre droite. **Puis vous piochez dans le mur intouchable** une **tuile** supplémentaire (la première qui est la plus proche de la **brèche**). puis vous jetez une **tuile** et c'est au joueur à votre droite de jouer.
Un **Kan** peut être aussi déclaré lorsque vous piochez une **tuile** qui s'ajoutera à un de vos **triples** révélés pour en faire un **quadruple** (**Chakan**). ...

Règles du jeu



Dans ce cas, cette **tuile** tournée à 90° s'ajoute à celle déjà tournée à 90° sur la table. Cette **tuile** peut-être exceptionnellement appelée par un joueur si c'est pour faire Mahjong (**chan kan**).

Cas particulier, si vous possédez un **quadruple** dans votre **main**, vous pouvez aussi déclarer un **Kan** pendant votre tour, révéler vos **tuiles**, puis les placer à votre droite, de manière à ce que la première et dernière **tuile** soient faces cachées; ce **quadruple** est alors considéré comme toujours caché dans votre main. Un **Kan** déclaré ne peut plus être modifié, ni considéré comme 2 paires.

Quelle que soit la manière dont le **Kan** est déclaré, **vous piocherez** toujours **une tuile dans le mont intouchable**, avant de jeter une **tuile** et finir votre tour pour laisser le joueur à votre droite jouer.

Explication: **Un Kan est considéré comme un Pon (triple) pour faire mahjong**, mais il utilise 4 **tuiles** au lieu de 3, c'est pourquoi le joueur doit "augmenter" la taille de sa **main** d'une **tuile** supplémentaire. C'est aussi le seul moyen de piocher dans le **mont intouchable**.

Important: après un **Kan**, la dernière **tuile** du **mur** est retirée et ajoutée à l'extrémité du **mont intouchable**, afin que celui-ci contienne toujours 14 **tuiles**.

Règles du jeu



Seuls 4 Kan peuvent être déclarés dans une partie. Au moment où le 4ème Kan est déclaré, si tous les Kan n'ont pas été déclarés par le même joueur, la partie est annulée à la fin du tour du joueur (après un dernier jet de **tuile**).

Après un Kan déclaré (avant ou après la fin du tour du joueur; varie d'une règle à l'autre), **on révèle un Dora supplémentaire (kandora)** à coté du dernier déjà révélé (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre).

Exceptionnellement, au moment où un Kan est déclaré, et même si il est considéré comme caché, l'une de ses **tuiles** peut être réclamée pour faire les "13 lanternes merveilleuses" (**Kokûshi Musou**), qui est une combinaison extrêmement difficile à réaliser.

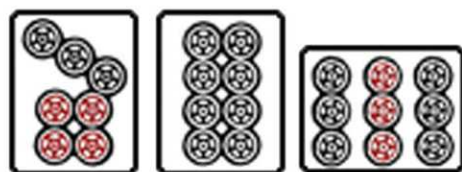
Un **Chii**, **Pon**, ou **Kan** ne peut pas être déclaré sur la pioche ou le rejet de la dernière **tuile**. Sur l'avant dernière **tuile**, un **Kan** conduit à piocher la "dernière **tuile** du jeu", piochée dans le **mont intouchable**. (piocher la dernière **tuile** vaut un **yaku**)



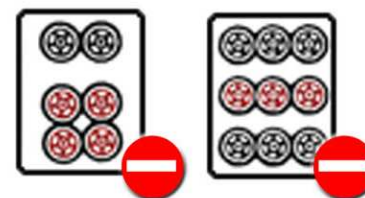
Règles du jeu



Après avoir réclamé une **tuile** adverse pour faire une **suite** ou un **triple**, vous ne pouvez pas tout de suite jeter une **tuile** qui complétait cette **suite** ou **triple**. Exemple:



tuiles révélées + tuile réclamée



tuiles que vous ne pouvez pas jeter

Riichi !votre main doit être entièrement cachée! (non ouverte)

Lorsqu'il ne vous manque plus qu'une **tuile** pour faire mahjong, vous pouvez déclarer "**Riichi**" et placer une mise de **1000 points** sur la table, à l'horizontale juste au-dessus de votre **rivière**. La **tuile** que vous jetez pendant ce tour est alors placée à 90°. (Si un autre joueur réclame votre **tuile**, vous devrez placer votre prochain rejet à 90°, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez une **tuile** à 90° non réclamée dans votre **rivière**). Le **riichi** permet à la fin de révéler des **ura dora** (**tuiles** situées sous les indicateurs de **dora**). **Après avoir déclaré un riichi, vous ne pouvez plus modifier votre main**, sauf pour promouvoir un **triple** en **quadruple** (vous devez dire "**Kan**" à ce moment). Les **tuiles** piochées ensuite sont donc immédiatement jetées si elles ne complètent pas la **main** (Un **riichi** vaut un **yaku**). En **riichi**, vous devenez **furiten** si vous ne réclamez pas la première **tuile** vous permettant de gagner (choix de la cible impossible). Un **riichi** ne peut pas être déclaré si il reste moins de 4 **tuiles** dans le **mur**.

Règles du jeu



Ron

Si la **tuile** réclamée vous permet de terminer votre **main**, vous pouvez dire “**Ron**” et montrer votre **main**. Le joueur qui a jeté la **tuile** en votre faveur doit vous payer un nombre de **points** correspondant à la valeur de votre **main**. En cas de **double Ron** (2 joueurs terminent leur **main** sur le même jet), chaque gagnant reçoit du jeteur ce qui lui est dû et récupère sa mise de **riichi** si il en avait mis une en jeu. Les **points** restants sur la table sont donnés au gagnant qui se trouve le plus proche du perdant (en partant de sa droite). Un **triple** complété par la **tuile** réclamée sera considéré comme révélé pour l'estimation de sa valeur personnelle (**Fu**).

Tsumo

Si la **tuile** que vous piochez termine votre **main**, vous pouvez dire “**Tsumo**” et montrer votre **main** ainsi que la **tuile** piochée (à part) . Tous vos adversaires devront se partager les **points** à vous payer selon une table indiquée plus loin. Lorsqu'une combinaison demande de finir sa **main** sur une **tuile** précise, le **Tsumo** est la meilleure option, car pour le décomptage des **points**, vous pouvez considérer avoir pioché en dernier la **tuile** adéquate de la partie cachée de votre **main**.

Fin de partie



Victoire d'un joueur

Si le joueur qui fait mahjong est le **vent d'Est**, il garde sa position et obtient une **partie bonus (renchan)**. Il ajoute alors **100 points** sur la table (à sa droite) pour indiquer qu'à la prochaine partie, le perdant devra payer au gagnant un total de **300 points** bonus (sur un **tsumo**, les 3 perdants payent **100 chacun**) pour chaque compteur **100 points** sur la table. Il peut ainsi enchaîner les **parties bonus**, mais à partir de 5 compteurs sur la table, une **main** devra valoir **2 yaku** minimum pour gagner. Lorsqu'un autre joueur fait mahjong, **Est** reprend les compteurs **100 points** qu'il avait mis sur la table (après que le gagnant ait remporté les **points bonus**). Dans le cas d'un **tirage exhaustif** (personne ne gagne), et si **Est** n'est pas **tenpai**, il doit reprendre ses compteurs **100 points**, et le nouveau **vent d'Est** en remet autant sur la table +1.

(vous pouvez éviter ces manipulations excessives en utilisant des compteurs **100 points** qui viennent d'en dehors du jeu, car personne ne les remporte).



Fin de partie



Tirage exhaustif

Il peut arriver que personne ne gagne lorsque toutes les **tuiles** du **mur** ont été piochées. Dans ce cas, les joueurs qui sont à une **tuile** de faire mahjong annoncent "**Tenpai**" et révèlent leur **main**, tandis que les autres joueurs annoncent "**Noten**" et couchent leur **main** face cachée.

Les joueurs **tenpai** reçoivent **3000 points** en tout (découpé en parts égales) de la part des joueurs **noten**.

Si le **vent d'Est** est **tenpai**, il met un compteur **100 points** supplémentaire sur la table. Si l'**Est** n'a pas réussi à être **tenpai**, le joueur à sa droite devient **vent d'Est**.

Exception: lors du dernier tour de jeu avant la fin de la **hanchan**, si le **vent d'Est** n'est pas **tenpai**, il a quand même droit à une (ou plus) **partie bonus (renchan)**. (Ceci afin de déterminer qui va ramasser les éventuels derniers **points** restants sur la table).

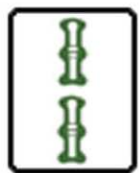


Fin de partie

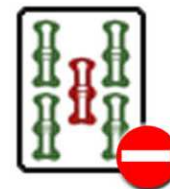
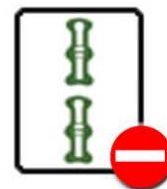


Furiten

Si une **tuile** dans votre **rivière** vous permettrait de faire mahjong, vous ne pouvez pas réclamer une **tuile** à un adversaire pour gagner: votre **main** est **furiten**. Vous pouvez encore gagner sur la pioche, ou modifier votre **main** pour ne plus être **furiten**.



tuile dans votre rivière



Tuiles que vous ne pouvez pas réclamer pour gagner

Solution possible: réclamer un dragon (on ouvre la main) et jeter le 3 et 4 de bambou.

Si un joueur adverse jette une **tuile** gagnante et que vous ne la réclamez pas (volontairement, ou parce que votre **main** n'a pas le minimum de **yaku** requis) vous êtes en **furiten** temporaire jusqu'à votre prochaine pioche ou la réclamation d'une **tuile** par un joueur. **Furiten** n'empêche pas un **tenpai**.

Irrégularités



Chombo

C'est une pénalité versée par le fautif aux autres joueurs en cas de:

- déclaration de victoire invalide
- montrer une **main noten** après avoir déclaré **riichi**
- révéler plus de 5 **tuiles** en tout du **mur** et des **main**s (erreurs de manipulation)
- réclamer une **tuile** en ayant une **main morte** déclarée.

Le fautif paye **4000 points** au **vent d'Est** et **2000 points** à chaque autre joueur. Si le fautif est le **vent d'Est**, il verse **4000 points** à chacun. La partie est recommencée avec une nouvelle distribution de **tuiles**, sans changements.

Main morte

Pénalité moins sévère en cas de:

- Déclarer un **Chii**, **Pon** ou **Kan** invalide
- Avoir trop ou trop peu de **tuiles** dans la **main**
- Révéler au moins une **tuile** d'une **main** adverse ou du **mont intouchable**

Le fautif n'est plus autorisé à: réclamer une **tuile**, être considéré **tenpai**, déclarer une victoire.



Annulation



La partie en cours peut être annulée dans certaines conditions:

- Après sa première pioche, et si il n'y a pas eu encore de **tuiles** réclamées par des joueurs, un joueur qui a au moins 9 **honneurs** et **terminales** différents peut déclarer l'annulation de partie.
- Le 4ème **Kan** est déclaré. Si les **Kan** n'ont pas tous été déclarés par le même joueur, la partie est annulée après le rejet qui suit.
- Les 4 joueurs jettent le même **vent** durant le premier tour.
- Tous les joueurs sont **riichi**, et aucune victoire sur la **tuile** jetée après avoir déclaré le 4ème **riichi**. Tous les joueurs doivent montrer leur **tenpai**.

Après une annulation, le **vent d'Est** ajoute un compteur **100 points** sur la table.

Score



Lorsqu'un joueur fait mahjong, la valeur de sa **main** est calculée. On distinguera 2 éléments principaux: les **Fu** (unité mesurant la difficulté à faire sa main) et les **Han** (multiplicateurs de score). Mais n'oubliez pas qu'un **yaku** minimum est obligatoire pour pouvoir faire mahjong! (les **dora** n'en sont pas)

Fu

Une **main** vaut toujours au minimum **20 Fu**. Sur un **ron**, si la **main** est fermée (cachée), ce score de base est alors de **30 Fu**.

On ajoute ensuite à cette valeur des points en fonction des groupes de **tuiles** dans la **main** (attention: le groupe de **tuiles** complété pour un **ron** est 'révélé'):

	révélé	caché
Triple (Pon) de tuiles 2 à 8	2	4
Triple (Pon) de tuiles terminales/honneurs	4	8
Quadruple (Kan) de tuiles 2 à 8	8	16
Quadruple (Kan) de tuiles terminales/honneurs	16	32

Paire de dragon/vent dominant/vent du joueur: +2 **Fu**

[Mahjong sur pioche sans **pin-fū**] ou [**pinfū** révélé]: +2 **Fu**

Mahjong à une chance (une seule tuile attendue): +2 **Fu**

Le score de **Fu** final est toujours **arrondi à la dizaine supérieure**.

Cas particulier: une **main** contenant 7 paires vaut exactement 25 **Fu**.

Score

Han

Multiplicateur de score; chaque **Han** double le score. Pour déclarer un mahjong, vous devez absolument avoir au moins un **yaku** (**Han** donné par une combinaison). Chaque **Dora** ('5' rouges, **dora**, **ura dora**, et **kan dora**) est aussi un **Han**.

Il est conseillé de compter les **Han** avant les **Fu**, car **à partir de 5 Han on ne prends plus en compte les Fu**.

Une main ayant 5 **Han** est appelée **Mangan**.

Une main ayant 6 ou 7 **Han** est appelée **Haneman**.

Une main ayant 8, 9 ou 10 **Han** est appelée **Baiman**.

Une main ayant 11 ou 12 **Han** est appelée **Sanbaiman**.

Une main ayant 13 **Han** ou + est appelée **Yakuman**.

A chaque cas, un score correspond (voir plus loin).

A partir de 13 Han, on ne compte plus les Han, mais les Yakuman.

Ex: Si vous faites un score de 21 **Han**, vous avez une **Yakuman**;

si vous faites un score de 27 **Han**, vous avez deux **Yakuman**

(2x13, contenu dans les 27)





Score

Yaku

C'est une combinaison (ou parfois une condition remplie) qui rapporte 1 à 13 **Yaku** (on se sert du même mot). 1 **Yaku** = 1 **Han** fournit par une combinaison. Voici celles que vous rencontrerez le plus souvent (certaines cumulable):

riichi - une fois déclaré, vous avez l'assurance de récolter 1 **Yaku** quelles que soient les combinaisons dans votre **main**. Votre **main** doit être fermée.

ippatsu - Si vous gagnez dans le tour qui suit la déclaration du **riichi** (tour sans appel de **tuile**; votre prochaine pioche est incluse dedans), 1 **Yaku**.

tsumo - si votre **main** est fermée, la pioche de la **tuile** gagnante vous rapporte 1 **Yaku** ("**Menzen tsumo**").

tan yao - "la vallée"; si votre **main** (fermée ou ouverte) ne contient pas de terminales ni d'honneurs (que des chiffres de 2 à 8), vous gagnez 1 **Yaku**.

chanta - si votre **main** ne contient que des honneurs, et des combinaisons contenant des terminales. **Main** fermée: 2 **Yaku**. **main** ouverte: 1 **Yaku**.

toiï toiï - 4 triples dans la **main** (fermée ou ouverte). 2 **Yaku**.

sanshoku - 3 suites de même valeurs mais de familles toutes différentes. **Main** fermée: 2 **Yaku**. **main** ouverte: 1 **Yaku**.

Score

pin-fū - Si votre **main** est fermée et ne contient aucun **Fu**, vous recevez 1 **Yaku**. (4 suites, une paire qui ne vaut rien, et pas de mahjong à une chance).

ii pei kō - votre **main** est fermée et contient deux suites identiques (même numéros et même famille). 1 **Yaku**.

fanpai - votre **main** contient un triple dragon, un triple **vent dominant**, ou un triple de votre **vent**. 1 **Yaku**, doublé si c'est votre **vent** ET qu'il est **dominant**.

itsu - 3 suites se suivant dans la même famille (1,2,3 + 4,5,6 + 7,8,9). **Main** ouverte: 1 **Yaku**. **Main** fermée: 2 **Yaku**.

rinchan kaihō - "cueillir la fleur sur la montagne". Mahjong après un **Kan**, avec la tuile du **mont intouchable**. 1 **Yaku**.
(spécialité de Miyanaga Saki)

haitei raoyue - "pêcher la lune au fond de la mer". Faire Mahjong en piochant la dernière **tuile** du **mur**. 1 **Yaku**.
(spécialité de Amae Koromo)

hōtei raoyui - "pêcher un poisson au fond de la rivière". Mahjong en réclamant la dernière **tuile** jetée du jeu. 1 **Yaku**.



Score

kokushi musō - “les 13 lanternes merveilleuses”. Votre **main** doit contenir chaque **terminale** (1 et 9) de chaque famille, chaque dragon, et chaque **vent**, ainsi qu’une **tuile** qui fasse la paire avec celles précédemment citées. Cette combinaison vaut 1 **Yakuman**.

sū an kō - Vous devez avoir 4 triples (comme une **toi toi**) mais ils doivent être cachés (**main** fermée) et faire Mahjong uniquement en complétant la paire ou en piochant la **tuile** manquante. 1 **Yakuman**. *(joué par Sanoo Kaori)*

chan kan - Mahjong par appel d’une **tuile** utilisée pour transformer un **Pon** révélé en **Kan**. 1 **Yaku**. Cela reste un cas extrêmement rare. *(joué par Kajiki Yumi)*

hon itsu - “main propre”. La **main** ne contient qu’une seule famille et des **honneurs**. **Main** ouverte: 2 **Yaku**, **main** fermée: 3 **Yaku**.

chin itsu - “main pure”. La **main** ne contient qu’une seule famille de **tuiles**. **Main** ouverte: 5 **Yaku**, **main** fermée: 6 **Yaku**.

chii toitsu - “7 paires”. C’est l’une des seules combinaisons qui ne nécessite pas d’avoir 4 groupes de 3 **tuiles** et une paire. 2 **Yaku**.

Score

Nagashi Mangan - Votre **rivière** ne doit contenir que des **terminales** (1, 9) et des **honneurs** (vents, dragons). Cette combinaison ne peut être gagnée que si la partie se finit sans que personne ne fasse mahjong. 5 **Yaku** (1 **Mangan**).

et prochainement dans Saki (si une saison 2 voit le jour):

Chūren pōto - les Portes du Paradis/les 9 portes. Dans la même **famille**: Pon de 1, Pon de 9, suite de 2 à 8, et une **tuile** quelconque toujours dans cette **famille**. Si on réunit tout sauf la **tuile** quelconque, c'est une attente sur 9 **tuiles** possibles. 1 **Yakuman**.

Dai sū shii - Quatres Grands Vents. **Main** constituée de 4 Pon/Kan de **vents**, et une paire. Si un joueur fournit la **tuile** manquante pour former le 4ème **vent** (après que les 3 autres aient été déclarés), il devra payer à la place de tous les joueurs dans le cas d'une victoire par **tsumo**. 1 **Yakuman**.

Dai san gen - Trois Grands Dragons - **Main** constituée de 3 Pon/Kan de dragons (+ une suite/triple et une paire). Si un joueur fournit la **tuile** manquante pour former le 3ème dragon (après que les 2 autres aient été déclarés), il devra payer pour les autres en cas de **tsumo**. 1 **Yakuman**.

Score

Voici tous les yakus existants. Les variantes et dérivés d'un yaku seront marqué à la suite, en décalé ; on ne peut cumuler les points d'une combinaison et de ses variantes.

Pour chaque yaku, les multiplicateurs à main ouverte (①②③...) et fermée (.①②③...) sont indiqués.

Attention, certains n'ont pas de multiplicateur pour une main ouverte (✕).

Une main Yakuman (13 multiplicateurs) sera représenté par ce sigle: ☯. (☯ à main ouverte)

Mahjong d'entrée de jeu

- ✕ ② Annonce de Riichi avec la première tuile jetée. "**daburu riichi**" ダブル立直
- ✕ ☯ Main du paradis : Le donneur fait MJ sur la donne d'origine. "**ten ho**" 天和
- ✕ ☯ Un non-donneur fait MJ par Ron, durant le premier tour de table. "**ren ho**" 人和
- ✕ ☯ Main terrestre : Un non-donneur fait MJ avec la 1ère tuile qu'il pioche. "**chi ho**" 地和
- ✕ ☯ 13 tuiles sans lien : tuiles séparées par 2 ou plus numéros, la 14ème peut être lié à une autre tuile (main initiale du donneur uniquement). "**shii san pūtā**"

Mah Jong grâce à une tuile spécifique :

- ① ① MJ en prenant un Kan au passage. "**chan kan**" 槍槓
- ① ① MJ avec une tuile de l'arrière du mur (pioché suite à un Kan), le joueur qui a jeté la tuile du Kan paye pour tout le monde. (optionnel: valable aussi avec la tuile écarté par le joueur qui a réuni le Kan) "**rinchan kaihō**" 嶺上開花
- ① ① MJ avec la dernière tuile du mur (pioché ou réclamée). "**haitei**" Tsumo: 海底撈月 Ron: 河底撈魚

Score

Yaku basé sur les Chii :

- × ① Pin-fū : pas de points (4 Chii, paire sans points, pas de MJ à une chance). "**pin-fū**" 平和
- × ① 2 Chii identiques (même numéro, même famille). "**ii pei kō**" 一盃口
 - ① ② 3 Chii identiques. "**iisō san jun**"
 - × ③ 2 Chii identiques et 2 autres Chii identiques dans une autre famille. "**ryan pei kō**" 二盃口
 - ⑤ ⑤ 4 Chii identiques. "**yon jun**" / "**iisō sū shun**"
- ① ② 3 Chii de même numéro dans des familles différentes. "**san shoku dō jun**" 三色同順
- ① ② Chii 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 dans la même famille. "**itsu**" 一気涌貫

Yaku basé sur les Pon :

- ① ① Pon / Kan d'un Dragon, ou du Vent du Joueur, ou du Vent du Tour. "**fanpai**" 翻牌
 - ② ② Vent double : Pon / Kan d'un Vent étant à la fois le Vent du Joueur et le Vent du Tour (en fait, 2 fois fanpai). ダブ東/ダブ南
 - ④ ④ Trois Petits Dragons : 2 Pon / Kan de Dragons, paire de Dragon. "**shō san gen**" 小三元
 - ☺☺ Trois Grands Dragons : 3 Pon / Kan de Dragons. "**dai san gen**" 大三元
 - ☺☺ Quatre Petits Vents : 3 Pon / Kan de Vents, paire de Vent. "**shō sū shii**" 小四喜
 - ☺☺ Quatre Grand Vents : 4 Pon / Kan de Vents. "**dai sū shii**" 大四喜
- ② ② 3 Pon / Kan cachés, MJ avec la 4ème combinaison ou la paire. "**san an kō**" 三暗子
 - × ☺ 4 Pon / Kan cachés, MJ avec la paire. "**sū an kō**" 四暗刻
- ② ② 3 Pon / Kan séquentiels dans la même famille. "**san ren kō**" 三連刻
 - ☺☺ 4 Pon / Kan séquentiels dans la même famille. "**sū ren kō**"
- ② ② 4 Pon / Kan. "**toi toi hō**" 対々和
- ③ ③ 3 Pon / Kan de même numéro dans des familles différentes. "**san shoku do kō**" 三色同刻

Score

Yaku basé sur les Kan :

- ② ② 3 Kan. "**san kan tsu**" 三槓子
- ☯ ☯ 4 Kan. "**sū kan tsu**" 四槓子

Yaku basé sur une famille :

- ② ③ Main propre : une seule famille avec Vent / Dragon. "**hon itsu**" 混一色
- ⑤ ⑥ Main pure : que des tuiles de la même famille. "**chin itsu**" 清一色
- ✕ ☯ Portes du paradis : dans la même famille Pon de 1, Pon de 9, suite 2 à 8, une tuile pour faire la paire. "**chū ren pō to**" 九連宝燈
- ☯ ☯ Vert uniquement (2, 3, 4, 6, 8 de Bambou; Dragon Vert). "**ryū ii sō**" 綠一色

Yaku basées sur les numéraux de tuiles :

- ① ① Tuiles 2 à 8 uniquement (pas de 1 / 9 / Vent / Dragon). "**tanyao chū**" 断公九
- ① ② 1 / 9 / V / D / Chii de tuiles majeures (1-2-3, 7-8-9) uniquement. "**chanta**" 全帶公
- ② ③ 1 / 9 / Chii de tuiles majeures (1-2-3, 7-8-9) uniquement. "**jun chan taiyao**" 純全帶公
- ④ ④ 1 / 9 / V / D uniquement (4 Pon / Kan). "**hon rō tō**" 混考頭
- ☯ ☯ Vent / Dragon uniquement (4 Pon / Kan). "**tsū ii sō**" 字一色
- ☯ ☯ 1 / 9 uniquement (4 Pon / Kan). "**chin rō to**" 清考頭

Score

Yaku basé sur les combinaisons cachées :

- ✗ ❶ Tsumo (MJ sur pioche) sur jeu caché. "**men zen tsumo**" 門前清自摸和
- ✗ ❶ MJ après une annonce de Riichi. "**riichi**" 立直
 - ✗ ❶ MJ moins d'un tour après une annonce de Riichi. (Yaku optionnel) "**ippatsu**" 一発

Main de 7 paires :

- ✗ ❷ 7 paires différentes. "**chii toitsu**" 七対子
- ✗ ☯ Paires de 2 à 8 dans la même famille. "**dai sharin**"

Mah Jong spécial :

- ⑤ ❶ Nagashi Mangan : écarter seulement 1 / 9 / V / D, aucune de ces tuiles n'est prise, personne ne fait MJ. "**nagashi mangan**" 流し満貫
- ✗ ☯ Merveilles uniques : 1 et 9 de chaque famille, chaque Vent, chaque Dragons, une tuile pour faire la paire. "**koku shi mu sō**" 国士無双
- ☯ ☯ Le donneur fait MJ 8 fois de suite, le 8ème MJ rapporte un Yakuman, tous les MJ suivant aussi. Dès que le donneur change, la situation redevient normale. (Yaku optionnel) (optionnel: La donne change après le 8ème MJ) 八連荘

Score

子		1 翻		2 翻		3 翻		4 翻		5 翻		6-7 翻		8-9-10 翻		11-12 翻		13 翻	
		親	子	親	子	親	子	親	子	親	子	親	子	親	子	親	子	親	子
20 符	ロン	700		1300		2600		5200		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	400	200	700	400	1300	700	2600	1300	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
25 符	ロン	800		1600		3200		6400		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	400	200	800	400	1600	800	3200	1600	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
30 符	ロン	1000		2000		3900		7700		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	500	300	1000	500	2000	1000	3900	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
40 符	ロン	1300		2600		5200		8000		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	700	400	1300	700	2600	1300	4000	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
50 符	ロン	1600		3200		6400		8000		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	800	400	1600	800	3200	1600	4000	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
60 符	ロン	2000		3900		7700		8000		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	1000	500	2000	1000	3900	2000	4000	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
70 符	ロン	2300		4500		8000		8000		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	1200	600	2300	1200	4000	2000	4000	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000
80 符	ロン	2600		5200		8000		8000		8000		12000		16000		24000		32000	
	ツモ	1300	700	2600	1300	4000	2000	4000	2000	4000	2000	6000	3000	8000	4000	12000	6000	16000	8000

ロン (Ron)
ツモ (Tsumo)
子 (Enfant)
翻 (Han)
符 (Fu)

Tableau de score pour un joueur non-donneur

Score

親		1 番飛	2 番飛	3 番飛	4 番飛	5 番飛	6-7 番飛	8-9-10 番飛	11-12 番飛	13 番飛
20 符	ロン	1000	2000	3900	7700	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	400	700	1300	2600	4000	6000	8000	12000	16000
25 符	ロン	1200	2400	4800	9600	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	400	800	1600	3200	4000	6000	8000	12000	16000
30 符	ロン	1500	2900	5800	11600	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	500	1000	2000	3900	4000	6000	8000	12000	16000
40 符	ロン	2000	3900	7700	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	700	1300	2600	4000	4000	6000	8000	12000	16000
50 符	ロン	2400	4800	9600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	800	1600	3200	4000	4000	6000	8000	12000	16000
60 符	ロン	2900	5800	11600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	1000	2000	3900	4000	4000	6000	8000	12000	16000
70 符	ロン	3400	6800	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	1200	2300	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
80 符	ロン	3900	7700	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	ツモ	1300	2600	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000

ロン (Ron)
ツモ (Tsumo)
親 (Parent)
翻 (Han)
符 (Fu)

Tableau de score pour le donneur (Vent d' Est)

Glossaire

agari 和がり : Gagner une main (tsumo-agari, ron-agari).

aidayonken 間四軒 : Un interval de 4 entre 2 tuiles numériques défaussées. Usually indicates dangerous waits.

akapai 赤牌 : Tuiles rouges qui comptent comme un Dora. Habituellement (mais pas toujours), les "5".

an 暗 signifie "obscur", fait référence aux tuiles non révélées de la main.

anjun 暗順 : Une Shun tsu (suite de 3 tuiles) cachée.

ankan 暗槓 : un Kan tsu (quadruple) caché, mais déclaré.

ankou 暗刻 : Un Kou tsu (triple) caché.

anpai 安牌 : Tuile sûre.

aotenjuu 青天井 : Sans limite. ex: 5-han 30-fu vaut 15400 points au-lieu d'être confiné à une Mangan (8000).

atama 頭 : La paire dans une main de mahjong standard (4 mentsu et 1 paire). Aussi "jantou".

atamahane 頭跳ね : Une règle qui autorise seulement 1 Ron à la fois; Le suivant le plus proche du joueur a la priorité.

atozuke 先付け : Une règle qui autorise les mains sans yaku à faire Ron si la tuile gagnante crée un yaku.

awaseuchi 合わせ打ち : Jeter la même tuile que quelqu'un d'autre, pour éviter de lui donner une tuile gagnante.

ba 場 : Une ronde de vent, ex: tonba (ronde Est) ou nanba (ronde Sud).

bakaze 場風 : Vent de la ronde.

barai 払い : Un paiement (aussi "furikomi").

bazoro 場ゾロ : Les 2 Han de base utilisés dans le calcul de score, donnés par défaut plutôt que d'un yaku.

betaori ベタ降り : Une stratégie qui se concentre entièrement à éviter de donner une tuile gagnante aux adversaires, sans intention d'améliorer sa propre main.

chakan 加槓 : Un Kan tsu qui a été créé à partir d'un Min Kou.

chii チー : Appel pour faire un Min Jun en se servant d'une défausse adverse.

chombo 冲合 : Une pénalité consistant à payer une Mangan et recommencer la partie en cours.

chunchan 中張 : Les tuiles numérotées de 2 à 8. Aussi "tanyao".

daburon ダブロン : Une règle qui autorise 2 joueurs à faire Ron sur la même tuile.

Glossaire

- daiminkan 大明槓 : Un Kan révélé et réalisé grâce à la tuile appelée d'une défausse adverse.
- damaten 黙聴 : Tenpai sans déclarer de Riichi.
- Digital デジタル : Un courant de pensée qui s'oppose à l'occulte et dont la croyance est que les résultats d'une partie peuvent s'expliquer par les probabilités et les statistiques.
- dorahyouji ドラ表示 : L'indicateur dora.
- fu 符 : Une unité mesurant la difficulté de composition d'une main lors du calcul de score.
- furikomi 振り込み : Un paiement, aussi "barai".
- furiten 振聴 : être Tenpai et avoir déjà jeté une des tuiles attendues.
- fuutei 副底 : les 20 Fu de base utilisés dans le calcul de score, donnés par défaut plutôt que par la composition de la main.
- genbutsu 現物 : Une tuile 100% sans risque.
- haipai 配牌 : La distribution des tuiles à tous les joueurs au début d'une partie.
- haiteihai 海底牌 : La dernière tuile piochable du mur.
- haiyama 牌山 : Les "murs" dont les tuiles sont tirées.
- han 翻 : Une unité utilisée pour mesurer la valeur d'un yaku lors du calcul de score.
- hanchan 半荘 : Un jeu constitué d'une ronde Est et une ronde Sud. Le plus courant au mahjong Japonais.
- harabote 腹ボテ : une attente de Shanpon ou Tanki incluse dans un Shuntsu. Par exemple, 4556 en attente d'un 5.
- honba 本場 : Le nombre de Ren Chans consécutifs, habituellement indiqué par des tiges de 100-points.
- houjuu 放銃 : Jouer dans une main/jeter la tuile gagnante d'un adversaire.
- houra 和了 : Gagner une main, ex:Tsumo-hou, Ron-hou. Aussi utilisé dans les noms de certains yaku, tel que "Toitohou".
- houteihai 河底牌 : la tuile défaussée par le joueur qui vient de piocher la Haitei-hai (dernière tuile).
- iiichan 一荘 : Un jeu constitué des rondes Est, Sud, Ouest et Nord. La plus courante des variantes chinoises.
- ikasama イカサマ : Tricher en utilisant la dextérité de ses mains, etc.
- inchiki インチキ : Tricher en exploitant des bugs, en utilisant de fausses règles, etc.
- jantou 雀頭 : La paire dans une main de mahjong standard (4 mentsu et 1 paire). Aussi "atama".

Glossaire

jigokumachi 地獄待ち : Une attente “d'enfer”, toutes les tuiles attendues sont visibles (indicateurs dora) ou ont été réclamées sauf une.

jihai 字牌 : Tuiles des honneurs (sangenpai + kazehai).

jikaze 自風 : Vent dominant.

jun 巡 : le nombre de tours actuel dans une partie.

kabe 壁 : Une technique qui mesure la possibilité pour quelqu'un de faire un Shuntsu (suite), basée sur le nombre visible de tuiles identiques d'une même tuile.

kamicha 上家 : Le joueur à votre gauche.

kantsu 槓子 : Un groupe de 4 tuiles identiques. Doit être retiré de la main pour être déclaré en tant que Kan.

kanchan 嵌張 : Une attente intérieure pour compléter un Shuntsu, ex: 46 en attente d'un 5.

kandora カンドラ : Une règle qui permet de révéler un indicateur dora supplémentaire lorsqu'un Kan est réalisé.

kazehai 風牌 : Tuiles de vents.

kikenhai 危険牌 Tuile dangereuse.

kiru 切る : défausser une tuile.

koutsu 刻子 : Un groupe de 3 tuiles identiques.

kuikae 喰い替え : Une règle qui vous permet d'appeler une tuile, puis défausser une tuile qui aurait pu compléter la combinaison appelée. Par exemple, faire un Chi 123 (en appelant le 1) et défausser un 4.

kuisagari 喰い下がり : Une propriété de certains yaku qui réduit la valeur de 1 Han lorsque la main est ouverte.

kuitan 喰い断 : Une règle qui autorise une Tanyao d'être ouvert.

kyoku 局 : Une partie qui commence par la distribution des tuiles et fini par la déclaration d'une victoire, ou une nulle.
4 par ronde de vent, ex: Est 1er tour, Est 2nd tour, etc.

machi 待ち : L'attente d'une main en Tenpai, ex: Ryanmen, Kanchan, etc.

manzu 萬子 : famille constituée de caractères, représentés par un kanji numérique au dessus d'un “萬” . Signifie 10000.

mawashiuchi 回し打ち : Tentative de gagner une main et ne jeter que des tuiles sans risques (en même temps). Plutôt difficile, à moins d'avoir vraiment un bon radar.

Glossaire

mentsu 面子 : groupe de tuiles; Kou tsu, Shun tsu, et Kan tsu.

menzen 門前 Une main complètement fermée (pas de combinaisons révélées).

min 明 : signifie "lumière", fait référence aux tuiles qui ont été exposées par des appels.

minjun 明順 : Un Shun tsu ouvert, fait par l'appel d'une tuile défaussée.

minkou 明刻 : Un Kou tsu ouvert, fait par l'appel d'une tuile défaussée.

naki 鳴き : Appeler une tuile défaussée (Pon, Chi, or Kan).

nan 南 : Sud.

No Ten bappu ノーテン罰符 : Un paiement fait à la fin d'une partie par ceux qui ne sont pas Tenpai (ou ont choisi de ne pas révéler leur main) à ceux qui sont Tenpai.

nobetan 延べ単 : Une attente Tanki double, ex: 4567 en attente du 4 ou 7.

nukidora 抜きドラ : Une tuile qui compte comme un dora lorsque extraite de la main, ex: tuiles de fleurs ou Pei dans un jeu à 3 joueurs.

Occult オカルト : Un courant de pensée qui s'oppose au Digital et dont la croyance est que le résultat d'une partie est affecté par la chance, le fluc, les démons du Mahjong, etc.

oikakeriichi 追いかけリーチ : Riichi roulette. Déclarer un Riichi après qu'un autre en ai déclaré un. plutôt que de défendre.

okurikan 送り槓 : Un Kan laissé non déclaré afin d'utiliser les tuiles pour d'autres combinaisons, ex: 333345 = (333) (345).

oorasu オーラス : La partie finale d'un jeu (4ème tour du Sud dans une Han Chan). Probablement une contraction de l'Anglais "all last".

otakaze 客風 : Vents non-bonus. Par exemple, si vous êtes assis au Sud dans une ronde Est, alors vos Otakaze sont Ouest et Nord.

pao 包 : Une propriété de certaines yakuman qui rendent une personne responsable de tout payer si c'est lui qui a défaussé la tuile transformant la main en yakuman. Ex: Un adversaire a déjà 2 triples dragons révélés sur la table; si vous défaussez un dragon et qu'il le réclame pour former son 3ème triple (Daisangen révélé), si plus tard il gagne sur la pioche (Tsumo) vous payerez à la place de tous les joueurs.

pei 北 : Nord.

penchan 辺張 : Une attente de bord constituée de 12 en attente d'un 3, ou 89 en attente d'un 7.

pinzu 筒子 : La famille constituée de pièces.

Glossaire

- pon ポン : L'appel utilisé pour faire un Min Kou à partir d'une défausse adverse.
- renchan 連荘 : partie où celui qui distribue garde sa position, étant précédemment Tenpai lors d'une nulle, ou victorieux.
- riipai 理牌 : Arranger les tuiles dans votre main.
- rinshanpai 嶺上牌 : la tuile tirée après avoir fait un Kan.
- ron 栄 : Victoire en se servant de la tuile défaussée d'un autre joueur.
- routouhai 老頭牌 : Les tuiles numérotées 1 et 9.
- ryankan 両嵌 : Deux taatsu de forme Kanchan et fusionnés, ex: 357 qui peut former une combinaison avec un 4 ou 6.
- ryanmen 両面 : Une double attente, ex: 56 en attente d'un 4 ou 7.
- ryuukyoku 流局 : Une partie nulle.
- saikoro 骰子 : Le dé.
- sangenpai 三元牌 : Haku, Hatsu, et Chun (Dragons blanc, vert, rouge).
- sashikomi 差し込み : Jouer intentionnellement dans la main d'un adversaire.
- shaa 西 Ouest.
- shabo シャボ : Abréviation de Shanpon.
- shanten 向聴 : Nombre de tuiles nécessaire pour être Tenpai.
- shanpon 双ポン : Une attente constituée de deux paires, l'une d'elle devant être transformée en Kou tsu.
- shibori 絞り : Garder les tuiles qu'un adversaire aurait sinon sûrement appelé (par Pon ou Chi).
- shimocha 下家 : Le joueur à votre droite.
- shonpai 生牌 : une "tuile vivante", c'est-à-dire qui n'a pas encore été jetée dans la partie.
- shuntsu 順子 : une suite de 3 tuiles.
- shuupai 数牌 : tuiles numériques. Aussi "suupai".
- souzu 索子 : La famille constituée de bambous.
- suji 筋 : Les tuiles qui complète l'attente d'un Ryanmen. La base de nombreuses théories sur la lecture d'une défausse. signifie "muscle".

Glossaire

suteru 捨てる : Défausser une tuile.

suupai 数牌 : Tuiles numériques. Aussi "shuupai".

taatsu 塔子 : un Shun tsu auquel il manque une tuile. Par exemple, 46 en attente d'un 5.

tanyaohai 断幺牌 : Les tuiles numérotées de 2 à 8. Aussi "chun chan hai".

tanki 単騎 : Une attente d'une seule tuile pour compléter la paire (jantou).

tenbou 点棒 : Tiges de score (100 points, 1000 points, 5000 points, 10 000 points).

tenpai 聴牌 : Une main n'ayant besoin que d'une tuile pour gagner.

toitsu 対子 : Une paire de tuiles identiques.

toimen 対面 : Le joueur assis directement en face de vous.

ton 東 : Est.

tonpuusen 東風戦 : Un jeu constitué d'une ronde Est uniquement.

tsumo 自摸 : Tuile pioché soi-même. Habituellement annoncé lorsqu'on gagne dessus, mais peut faire référence à toute tuile piochée.

tsumokiri ツモ切り : Défausser la tuile qui vient d'être piochée.

uradora 裏ドラ : Dora additionnel qui peut être reçu en gagnant avec un Riichi.

wanpai 王牌 : La section "morte" du mur qui ne peut être utilisée excepté pour les indicateurs de dora et la pioche de Kan.

wareme 割れ目 : Une règle qui double tout paiement impliquant le joueur dont le mur a été "brisé" au début de la partie.

yakitori 焼き鳥 : Une règle qui exige à la fin du jeu que tout joueur n'ayant pas gagné une main au moins une fois paye une pénalité.

yaku 役 : Une combinaison dans la main qui accorde des Han, tel qu'un Tanyao ou une Toitai.

yaochuuhai 幺九牌 : Tuiles nobles; 1,9 (routouhai) + honneurs (jihai).

zentsuppa 全ツツパ : Une stratégie qui consiste à gagner une main à tout prix en ignorant la possibilité de défausser en faveur d'un autre.

Lexique

brèche: endroit où on pioche en premier pour former les mains des joueurs.

cercle: groupe de parties où chaque joueur est vent d'Est à tour de rôle.

honneur: tuile de dragon ou tuile de vent.

main: les tuiles qui vous sont distribuées en début de partie la constituent.

main ouverte: main dont une partie a été révélée par l'appel de tuiles.

main fermée: main dont aucune partie n'a été révélée. La tuile réclamée pour faire mahjong ne compte pas comme révélant la main; elle dévalue seulement la valeur du groupe de tuiles qu'elle complète.

mont intouchable: groupe de 14 tuiles qu'il est interdit de piocher, sauf cas spéciaux.

mur: ensemble des tuiles que les joueurs ont le droit de piocher à leurs tours.

point: représenté par des tiges marquées, servant à comptabiliser les scores.

rivière: groupe de tuiles qui ont été jetées par un même joueur.

terminale: tuile 1 ou 9 d'une famille de tuiles.

tuile: pièce essentielle du jeu. il vous en faut 136 pour jouer au mahjong.

vent: chaque vent correspond à un joueur qui lui est associé.

vent dominant: vent désigné comme rapportant plus que les autres.





Document: Christophe VINCENT

Images: SAKI © Ritz Kobayashi / SQUARE ENIX Co.Ltd.

fanart basé sur "Touhai Densetsu Akagi - Yamini Maiorita Tensai"