

Mah Jong : Main se composant de 4 combinaisons (Chii / Pung / Kan) et d'une paire.

Chii (Chow, suite) : 3 tuiles consécutives dans la même famille (Bambous, Monnaie, Chiffres; les Chii de Dragons ou de Vents sont interdits).

Pon (Pung, brelan) : 3 tuiles identiques.

Kan (Kong, carré) : 4 tuiles identiques.

Famille : Bambous, Monnaie, Chiffres (Bambous, Cercles, Nombres).

Vent du Joueur : Tuile de Vent correspondant au vent qui a été assigné au joueur en question.

Vent du Tour (de la manche) : Tuile de Vent correspondant au vent indiquant la manche de jeu en cours.

Tuile du mur : Tuile piochée dans le mur, ou obtenue comme tuile de remplacement.

Partie du mur : Partie ou personne ne fait Mah Jong.

Mur mort (mont intouchable): Les 14 dernières tuiles du mur.

Ron : Faire Mah Jong avec une tuile jetée par un autre joueur (un écart dans la rivière).

Tsumo : Faire Mah Jong avec une tuile du mur.

Tenpai : Si personne ne fait Mah Jong, joueur dont il ne manque qu'une tuile pour faire Mah Jong.

Noten : Joueur non Tenpai.

Donneur : Joueur "Est".

Yaku : Condition nécessaire pour déclarer la victoire (une forme de main)

Règle du 1-4-7 : Les tuiles 1, 4 et 7 d'une même famille sont considérées liés car elles sont séparées par deux numéros (on peut transformer une suite 2-3 en Chii avec un 1 ou un 4). Il en est de même avec les séquences 2-5-8 et 3-6-9.

Indicateur de Dora : Tuile au dessus de la 3^{ème} pile du mur mort (en partant de la fin).

Dora : Tuile suivant l'indicateur de Dora dans l'ordre 1->2->...->9, E->S->O->N, Vert->Rouge->Blanc. Chaque tuile Dora rapporte un multiplicateur x2 (équivalent à un yaku mais ne valide pas la main).

Indicateur de Kan Dora : Tuile(s) au dessus de la (les) 4^{ème} (5^{ème}, ...) pile(s) du mur mort, ne sont activé que lorsqu'un Kan est réunit (puis 2, ...).

Indicateur de Ura Dora / Kan Ura Dora : Tuile(s) sous l'indicateur de Dora (et sous le(s) indicateur(s) de Kan Dora), ne sont activé que lorsqu'un joueur ayant fait une annonce de Riichi fait Mah Jong.

Kan Dora / Ura Dora / Kan Ura Dora : Idem Dora, avec l'indicateur de Kan Dora / Ura Dora / Kan Ura Dora.

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