



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).

Pung (Pon, 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 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.

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.

La rivière : la défausse d'un joueur constituée de 3 lignes de 6 tuiles accumulées de gauche à droite en face de chaque joueur.

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

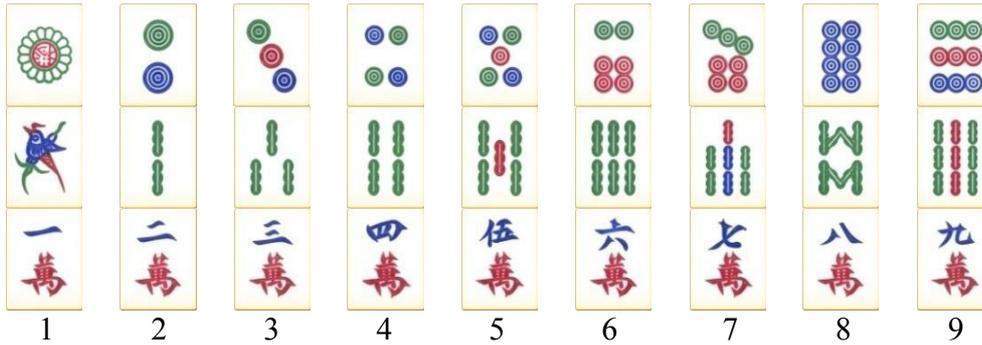
Les terminales : Les tuiles un et neuf de chaque famille.

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).

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.

Les trois familles : Monnaies, bambous, caractères



Les honneurs (Vents et Dragons)



Exemple : de pong



de chii



de Kan

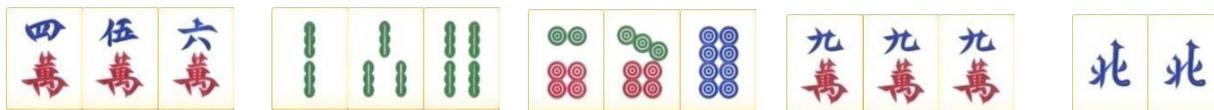


de paire



But du jeu : Construire une main avec 4 combinaisons (chii/pong/kan) et une paire. Ne pas oublier de valider sa main avec au moins un yaku !

Exemple de main gagnante :



Pour valider cette main, vous devez avoir déclaré "Riichi" avant d'acquérir la 14e tuile.

Un tour de jeu : Piocher une tuile dans le mur et défausser une tuile dans la rivière. (cf. Lexique)

Les trois yaku fermés majeurs :

- **Le Riichi :** Un joueur qui est en attente avec une main cachée peut d'éclarer riichi. Placez 1000 points comme mise et tournez votre écart. Une main "riichi" ne peut pas être modifiée.
- **Le Tout Ordinaire :** Une main composée uniquement de tuile ordinaire (2-8), sans terminales (1 ou 9) ni honneurs (vents et dragons).
- **Le Pinfu :** une main composée uniquement de chii (soit quatre chii et une paire), avec une attente double (ex. : vous posséder le 3 et 4 de bambou, vous gagner sur le 2 ou le 5).

Les trois yaku ouverts majeurs :

- **Le pong de dragons ou de vent :** Posséder un brelan de dragons ou de vents (du joueur ou de la manche uniquement).
- **Le tout pung :** une main composée uniquement de pung (soit quatre pung et une paire)
- **La semi-pure :** une main composée uniquement de tuile de la même famille et d'honneurs (ex. : Un pung de dragons, trois chii de monnaie et une pair de vents.)

