Une ouverture sur le jeu de Mahjong

Approche du point de vue du joueur

Version II

Christophe Divoux

Copyright © 2022 Christophe Divoux.
Permission de copier, distribuer, et/ou modifier ce document selon les termes de la licence publique Creative Commons Attribution - Utilisation non commerciale - Partage dans les mêmes conditions 4.0 International, disponible à l'adresse : `https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.fr`.

La forme initiale de ce livre est en code source LaTeX . Compiler cette source LaTeX a pour effet de générer une représention manuscrite indépendante du dispositif de lecture. Le code LaTeX est disponible par mail à `christophe.divoux@pm.me`

Préface

Ce livre a pour objectif d'introduire et de former toute personne intéressée par le Mahjong sur 3 niveaux : les fondamentaux, une variante avec un système de points et les premiers éléments pour améliorer son jeu. Outre le nombre non quantifiable de problèmes qu'un tel projet peut poser, j'ai tenté d'être le plus explicite en apportant un maximum d'interprétations et d'exemples. Je ne considère pas que le résultat soit l'ultime réponse, car il me faut choisir une convention spécifique parmi toutes celles existantes. Je me suis donc focalisé sur celles du Mahjong japonais « moderne » en essayant de rester le plus généraliste possible. L'ouvrage n'est pas à lire dans l'ordre croissant des chapitres.

Petite note : Mon expérience de jeu avec le tarot et le poker (très limitée je précise) peut ne pas rendre certains passages compréhensibles *immédiatement* ; ayant connu ces jeux de cartes au préalable, il me paraît simple de parler de principes et de règles communes avec le Mahjong. *Ne vous laissez pas intimider si vous ne comprenez pas immédiatement*. Ce que j'explique n'est pas compliqué et n'a pas pour but de l'être.

— **Je souhaite apprendre à jouer au Mahjong** : le chapitre 1 vous donnera toutes les bases pour commencer à jouer.

— **J'ai eu une initiation et je souhaite jouer au Riichi avec d'autres personnes** : le chapitre 2 poursuit votre apprentissage. Il explicite les règles EMA `Riichi` utilisées durant des tournois officiels. En tant que variante, certains points peuvent ne pas être appliqués par des joueurs, ou appliqués différement, comme c'est le cas au Japon. Si vous pensez un jour jouer

là-bas, renseignez-vous au préalable sur les règles utilisées.

— **Je connais la variante Riichi mais je ne sais pas comment calculer mon score** : le chapitre 5 cherche à éclaicir comment est utilisé le système de points. Est apporté des explications et conseils sur comment sont comptabilisés les points, comment calculer par soi-même la valeur d'une main et pourquoi.

— **Je souhaite améliorer ma construction de main** : les chapitres 3 et 4 sont des traductions d'articles provenant de `Mahjong no janryū`[1] articulés autour de la construction de main. Il existe des ressources en anglais et en japonais pour ce qui est de l'attaque, de la défense, la lecture de défausse, mais la base de la base est la construction de main et je laisse ces autres éléments à un autre ouvrage. J'ai utilisé un maximum de termes en français qui cherchent à se rapprocher des originaux sur leur connotation, sur l'image qui en ressort. Vivez votre jeu, ne vous cantonnez pas sur votre *chance*, sur *la gagne*. Un jeu se vit ; c'est un échange entre personnes avant tout.

— **Je sais déjà jouer une variante** : le chapitre 6 vise à assurer le bon déroulement de cet échange. Vous jouez avec d'autres joueurs, avec du matériel, soyez attentionné. J'y aborde des points qui me semble importants, trop laissés à des discussions, mais pas suffisament appliqués en concret.

J'ai utilisé la notation Pinyin (MIS EN VALEUR AINSI) pour les termes chinois et l'Hepburn traditionel pour les termes japonais (`mis en valeur ainsi`) ; ces notations ont pour but de rendre plus facile la lecture au détriment de « l'authenticité » de la langue originelle. Si on vous dit que les choses sont faites différemment de ce que je propose ici, c'est que ces personnes n'ont pas été formés selon les mêmes conventions. Cela ne veut cependant pas dire qu'ils ont tort

1. Lien : https://mj-dragon.com/stra/offe/theory01.html

(et inversement).

Enfin, il se trouve en quantité histoire et symbolique tout au long de cet ouvrage. Il ne faut cependant pas s'arrêter sur ces détails, quelle qu'en soit la richesse que vous en tirez : ils sont ici pour comprendre et ressentir le jeu, pas pour l'étudier ; voyez-les comme des appuis sur lesquels vous aider pour aller plus loin.

A la fin ces éléments n'ont pas d'importance.

Très bonne lecture à vous et au plaisir de vous rencontrer si nos chemins se croisent.

Table des matières

Préface **3**

Table des matières **6**

Introduction **11**

I Le déroulement du jeu **17**

I.1 Les tuiles 17

I.1.1 Les honneurs 18

I.1.2 Familles 19

I.1.3 Fleurs et saisons 21

I.2 Groupes, grouper 21

I.3 Tour de jeu 22

I.3.1 Piocher sa tuile manquante 22

I.3.2 Le Sens de jeu 23

I.4 Déclarer 24

I.4.1 Appels 24

I.4.2 Compléter sa main, terminer la donne, « retour à l'harmonie » 27

I.5 Un ordre de pioche 29

I.5.1 La construction du mur 29

I.5.2 La donne et le sens de pioche 30

I.6 Compléments 32

I.6.1 Lancer des dés 32

I.6.2 Placements des joueurs et vent d'Est 33

II Les règles japonaises EMA 2016 **36**
II.1 Généralités 36
II.1.1 Emprunt de départ 36
II.1.2 Pas de faillite 37
II.1.3 Multiplicateurs et objectifs : les han et les yaku 37
II.1.4 Fu 51
II.1.5 Début de partie et de donne 54
II.1.6 L'Est est dominant 54
II.1.7 Mur mort 55
II.1.8 Dora 55
II.1.9 Kan dora 56
II.1.10 Ura dora 57
II.1.11 Furiten 58
II.1.12 Furiten temporaire 58
II.1.13 Déclaration de riichi 59
II.1.14 Valider après être en attente 61
II.1.15 L'annonce d'une main complète 61
II.1.16 Multiples achèvements 61
II.1.17 Pénalité en cas de fin de pioche 62
II.1.18 Etre en attente en fin de pioche 63
II.1.19 Répétitions et marqueurs de continuité 63
II.1.20 Fin de partie et uma 64
II.2 Cas particuliers 66
II.2.1 Échange par appel 66
II.2.2 Responsabilité 67
II.2.3 Vol de carré et treize orphelins 67
II.2.4 Au plus quatre appels de carrés 68
II.2.5 Temps imparti en tournoi 68
II.2.6 Timing pour les appels 68
II.3 Les écarts de jeu 69

II.3.1 Arbitrage et responsabilité de la table 69
II.3.2 Pénalité pour erreur majeure (Chombo) 70
II.3.3 Main morte 72
II.3.4 Erreurs traitées au cas par cas (hors du champ des règles) 73
Digressions sur d'autres règles 74
La variante JPML 74
Nagashi mangan 75
Les 5 rouges 75
Annulations de donne 76

III Principes de construction de main 77
III.1 Construire sans et avec yaku 77
III.2 Les `suji` 79
III.3 Les différentes attentes de base 80
III.4 Attentes au milieu 82
III.5 Tuiles entrantes pour une tuile isolée 84
III.6 Continuité des tuiles 87

IV Attentes multiples 89
IV.1 3 formes en attente de 3 tuiles 89
IV.1.1 Attente à 3 côtés 89
IV.1.2 Triple attente de la paire 90
IV.1.3 Etirée + à deux côtés 90
IV.2 10 formes avec 3 exemplaires d'un type 91
IV.2.1 Cheminée (Entotsu) 91
IV.2.2 A trois côtés + de la paire 92
IV.2.3 Deux attentes à deux côtés 93
IV.2.4 A deux côtés + bombée 94
IV.2.5 Attente à trois côtés + étirée 95
IV.2.6 Au milieu + de la paire 96

IV.2.7 Serrée à deux côtés + Au milieu 96
IV.2.8 Au milieu + étirée 97
IV.2.9 Serrée à deux côtés + sur deux paires 98
IV.2.10 Sur deux paires + de la paire 98
IV.3 3 formes avec deux types en 3 exemplaires chacun . . 100
IV.3.1 Tornade 100
IV.3.2 Sandwich ouvert 101
IV.3.3 Kantankan 102
IV.4 3 formes avec 4 exemplaires d'un type 103
IV.4.1 Serrée à deux côtés + au milieu 103
IV.4.2 Deux attentes à deux côtés 104
IV.4.3 A deux côtés + étirée 104
IV.5 Les 19 formes en 7 tuiles 106

V Le système de points au Riichi, variante EMA 2016 113
V.1 Formule de calcul des points 114
V.2 Combien de han pour la main ? 115
V.3 Combien de fu pour la main ? 117
V.4 Qui paie qui ? 119
V.4.1 La fin de la donne sur pioche ou sur défausse ? 119
V.4.2 Est-ce que le joueur est Est ? 119
V.5 Les valeurs récurrentes 120
V.5.1 Déterminer la valeur de base 120
V.5.2 Tableau récapitulatif des valeurs de main . . . 121
V.5.3 Les valeurs récurrentes en-dessous de 5 han . 122
V.6 Valeurs limites (5+ han) 124
V.6.1 Mangan (5 han) 125
V.6.2 Haneman (6-7 han) 125
V.6.3 Baiman (8-10 han) 125
V.6.4 Sanbaiman (11+ han) 125

V.7 Yakuman 125

VI Principes de jeu en communauté **126**

VI.1 Manières et *respect* entres joueurs / fairplay 126

VI.2 Des joueurs autour d'un engagement 127

VI.3 Du temps 129

VI.4 Le moment présent 130

VI.5 Respect du matériel 131

VI.6 Respect du jeu 134

Où me renseigner pour jouer **136**

Introduction

Origines à aujourd'hui

Il est dit que le Mahjong est apparu vers le milieu du 19ème siècle.

On ne sait cependant pas plus par qui, comment et où. (En Chine, oui, peut-être au Nord ?) Plusieurs jeux du moment ont été réunis (particulièrement le Madiao et le Pai Gow) pour donner naissance au Mahjong.

Les preuves physiques du jeu se confirment autour de 1880, mais sans trop de détails.

Le Madiao a eu une très profonde influence sur le Mahjong, même si, en comparant maintenant les jeux, leur manière de jouer est différente, leur calcul de points est différent.

Il faut voir le jeu de Mahjong comme un jeu de cartes. (Le Madiao utilise 4 familles, le Mahjong 3.) Il y a une longue histoire sur les jeux de cartes sur laquelle je ne vais pas m'étayer (j'entends bien sûr une relation avec le tarot, la belote et le bridge et cela pourrait faire une étude fascinante), mais toujours est-il que le Mahjong est un de ces descendants.

Prenons le Tarot comme exemple. Les cartes en elles-mêmes ne sont rien sans un set de règles fixé. Chaque joueur a sa variante pour jouer au Tarot et rien n'est écrit dans le marbre, du style « ceci est l'unique façon de jouer avec un jeu de Tarot ». Il existe cependant une base commune qui a amené au fil du temps une multitude de variantes, un set de règles « maison ».

On retrouve cela avec le jeu de Mahjong. En Chine, chaque famille a sa petite variante, chaque région a sa tendance. Les natifs ont leurs surnoms pour les tuiles : la télé pour le dragon blanc, deux M pour le 8 de bambou, l'assiette (ou la pizza) pour le 1 de cercle. . .Le même phénomène s'est réalisé au Japon (je ne sais pas pour les appellations), même si la création d'une ligue professionnelle cette dernière décennie fixe un peu les tendances. C'est l'exemple le plus flagrant pour toute personne extérieure, mais en dehors des parloirs et tournois officiels, la diversité presque chaotique reste présente :

[Le Mahjong à trois est toujours considéré comme une norme à `Kansai`. Politiciens et journalistes à Tokyo jouent toujours fréquemment avec les règles « `Jiminto` », qui comporte assez de doubleurs et modificateurs bonus pour que les scores soient grandement gonflés, au point où il n'est pas rare de ne plus avoir de points durant la première donne.] [2]

La première variante à avoir eu le plus d'impact en occident est celle dénommée « MAH-JONGG » (datant de 1920) par J.P Babcock. Il a popularisé le jeu aux États-Unis après la première guerre mondiale et ce fut la première grande importation connue du jeu hors de la Chine.

Il y a des échos comme quoi des diplomates japonais venus en Chine auraient ramené le jeu durant cette même période. Était-ce l'impact Babcock qui a ramené le jeu 10 000 km dans l'autre sens, ou étaient-ce dû à des japonais et de leur voyage en Chine ?

Toujours est-il que le jeu a pu apparaître avant la première guerre mondiale dans bien des pays. Cependant l'entre-deux guerres a permis de mieux le populariser.

2. Je cite ici un échange (traduit) avec Benjamin Boas.

Babcock a simplifié les règles pour les rendre plus buvables pour les Américains. Autant rester humble sur ses méthodes car même si ce qu'il apportait était abordable et a grandement aidé à la propagation du Mahjong en dehors de la Chine, il vendait autant qu'il popularisait, il a créé un set de règles déposé, « le livre rouge », fourni avec des jeux fabriqués par des entreprises américaines. (Abercrombie & Fitch est un exemple.)

Par ailleurs, l'un des sets de règles actuels qui découle du Babcock, « MCR » (traduit littéralement par « règles de compétition de Mahjong »), actualisées en 2010, est l'une des deux variantes dominantes en Europe.

toutes les variantes, il y a toujours un calcul de points à l'aide de `han` (doubleur, une unité qui double les points à chaque incrément), mais elles font un peu à leur sauce derrière. Certaines règles japonaises ne font pas immédiatement le calcul à l'attribution des `han`, mais le résultat est globalement similaire à la variante MCR.

A savoir : ce que nous appelons par abus règles japonaises est pour désigner la variante `Riichi` apparue durant les années 60. (Par qui ? Grand mystère encore. . .) Certains Japonais n'appelleront leur Mahjong que par `Riichi`. Dire « Mahjong japonais » serait pour eux signifier la variante pré-seconde guerre mondiale.

Symbolique

Tout ce qui suit peut expliquer certains éléments présents dans le Mahjong actuel, mais ne contient pas la science infuse. La plupart proviennent de suppositions et d'échanges entres personnes plutôt que d'explications posées sur le marbre avec des preuves tangibles.

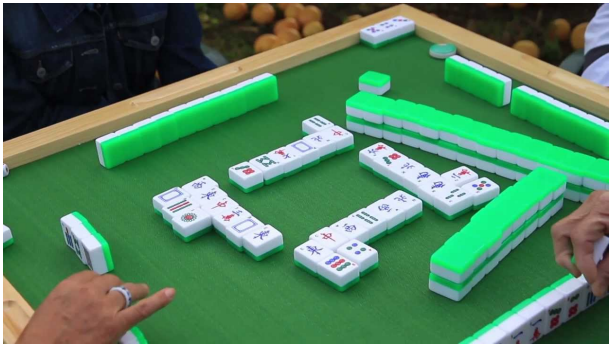
A partir du set de 144 tuiles s'est développé une manière de mélanger, de distribuer et de jouer. Entre les différentes pratiques

pour limiter la triche et au passage apporter de la symbolique [3] , on obtient un jeu extrêmement imprégné de l'esprit asiatique.

Durant le jeu...

On réalise un carré avec les tuiles, puis avec un ou plusieurs lancer de dés on détermine où commence la pioche. Chaque joueur pioche 4 tuiles à la fois pour constituer sa main de départ.

L'organisation de la pioche et le lancer de dés sert principalement à éviter la triche. On dit que cette pratique représente l'univers à son état originel, l'ordre (les tuiles en carré), puis la perturbation (l'ouverture du mur) et le chaos.



Crédits : Image de prévisualisation de la vidéo YouTube : « How to play Mahjong »

La zone de défausse d'un joueur est appelée rivière (où les tuiles apparaissent à la suite l'une de l'autre). Les murs de chaque joueur représente une montagne, avec son amont et son aval. [4]

Les tuiles en main sont vues comme vivantes, prêtes à l'utilisation

3. Le jeu de Mahjong et le jeu de Tarot ont aussi tout deux été exploités pour servir d'oracle. Voir la section de Breizh Mahjong dédiée au symbolisme des tuiles et l'utilisation en oracle.

4. Si l'on veut interpréter encore plus loin, on peut dire que les rivières sont tel un lac au milieu de la montagne, des contraires selon le Yi King (un des classiques de la philosophie chinoise).

quand placées debout, tandis que celles qui ont servies leur fonction se retrouvent couchées.

Description des tuiles

Les trois familles sont dénommés « ronds, bambous et chiffres » en français, mais ces noms sont plus descriptifs qu'analytiques. Les ronds sont vus comme des pièces de monnaie. Les bambous représentent des empilements de pièces reliées avec un fil. Les chiffres correspondent aux dizaines de milliers d'empilement de pièces ; le chiffre chinois présent sur toutes les tuiles de cette famille se lit *dix mille*. Cette description des familles tient directement du Madiao : on a un rapport central avec l'argent dans le jeu.

Chaque dragon (fonctionnant à côté des familles, comme les atouts au Tarot) a une famille associée : Blanc est associé aux ronds, Vert aux bambous et rouge aux chiffres. De plus, Blanc est associé au Ciel, Vert à la Terre et Rouge à l'Homme. (Le caractère pour rouge se lit *milieu, entre*, tel l'homme se trouvant entre le ciel et la terre. Dans l'idée : l'homme vit au centre entre le Ciel et la Terre avec ces derniers se répondant mutuellement, l'un ne pouvant être sans l'autre.)

Enfin, les 4 vents apportent un cycle à l'univers, tel les saisons se relayant d'année en année. Les vents sont normalement ordonnés Est, Sud, Ouest et Nord selon les points cardinaux, mais le jeu inverse Nord et Sud. Pourquoi ? Placé du point de vue de l'homme, il regarde le ciel en levant la tête.

Le nom du jeu

Le nom Mahjong 「麻雀」se traduit grossièrement par « moineau de chanvre ». Il est dû à des remaniements de 馬弔 (le Madiao) vers 馬将 et 麻将 (tous prononcés Machiao). L'avènement d'un nouveau jeu amène à lui donner une emprunte, le paon, supposé de par

l'amour des résidents du centre de la Chine de l'époque pour les oiseaux. . .Mais il y a homophonie entre oiseau et paon, se transporte sur l'écriture pour mélanger 麻将 et 麻雀. (Le paon restera l'emprunte du jeu où le 1 de bambou est remplacé par cet oiseau majestueux.) Puis, durant l'effondrement de la dynastie Qing (1910-1920), 麻雀 et 麻将 restent tout deux tout autant utilisés. L'avènement du Mahjong en occident lancé par Babcock clôt la boucle en dehors de la Chine avec la parution de son livre « MAH-JONGG » (Machiao ressemble à « Machan » puis se déforme en « Maajon ») avec comme caractères en titre 麻雀. Cette influence amène le Japon a aussi utiliser 麻雀. Mais la Chine avait autre chose à penser que s'adapter aux courants extérieurs. Elle reste, et restera cantonnée sur 麻将. Cela amène aujourd'hui à des malentendus où des chinois, en venant au Japon, se demandent pourquoi il y a tant de volières dans les villes. (雀 se lit comme moineau ; les parloirs de Mahjong s'écrivent 雀屋, c'est-à-dire « maison du moineau ».)

La symbolique ne se limite pas à ce décrit ci-dessus et plutôt que de tergiverser plus en longueur, abordons comment se joue le Mahjong.

Chapitre I
Le déroulement du jeu

Le Mahjong est : « un jeu où les joueurs s'affrontent sur la vitesse, la composition et les points attribués à leur main. Cette dernière doit se composer de 4 groupes et 1 paire. »

A la base, le Mahjong est un jeu d'argent. Pariez. Gagnez ou perdez. Tel est la dure réalité que seul le hasard établira.

Quatre joueurs se rassemblent autour d'une table où attendent les **tuiles** d'être mélangées, arrangées, piochées, défaussées, puis mélangées à nouveau. Les **bâtonnets**, symboles de l'argent en jeu, sont transférés sans arrêt d'un joueur à l'autre. Assurance, doute, tension, relâchement, estimation, déconsidération, ainsi vit une partie de Mahjong.

I.1 Les tuiles

Un jeu est constitué de 4 **exemplaires** de 34 **types** de tuiles (ou juste type), soit 136 tuiles en tout. Dans certaines variantes les fleurs sont ajoutées ; elles sont au nombre de huit. Dans ce livre, les fleurs *ne sont pas utilisées*.

On classe les tuiles ainsi :

I.1.1 Les honneurs

Les vents : Est, Sud, Ouest, Nord (4 types)

Dans la culture chinoise, il est considéré qu'à chaque saison le vent viendra dans une direction spécifique. Au printemps, le début des floraisons, retour du développement de la nature, le vent vient de l'Est. A l'été, le vent vient du Sud ; lors de l'automne, le vent vient de l'Ouest ; alors que durant l'hiver, le vent vient du Nord.

Les dragons : Vert, Rouge et Blanc (3 types)

Le terme dragon n'est pas correct mais ces honneurs sont connues ainsi en dehors de l'Asie. On pourrait les appeler « flèches » mais ce serait étrange. Les trois dragons seraient reliées aux familles ainsi : le rouge intérieur (rubis) avec les chiffres, le vert florissant (jade)

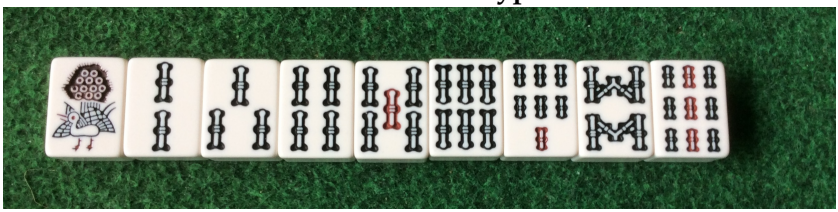
avec les bambous et la planche blanche (perle) avec les ronds. Une interprétation voudrait aussi que les bambous (et le dragon vert) représentent la Terre, les ronds (et le dragon Blanc) le Ciel et les chiffres (avec le dragon rouge) l'Homme.

Le caractère se trouvant sur le dragon Rouge signifie « centre », qui peut être vu comme une 5ème direction. Le dragon Vert possède le caractère pour « obtenir, avoir, produire » qui s'interprète immédiatement par « devenir riche » pour les Chinois. La tuile est donc parfois vue comme porteuse de chance et de fortune. Le caractère peut aussi s'expliquer par le phénomène de production de la vie provenant de la Terre. Enfin le dragon Blanc est souvent vide, ou avec un simple cadre pour montrer que ce n'est pas une tuile vierge. Le caractère changeant du Ciel peut aussi être une interprétation pour cette tuile sans symbole distinct.

I.1.2 Familles

Pour les familles, les types sont numérotés et vont de 1 à 9 comme dans les images les décrivant ci-après.

Les Bambous (9 types)



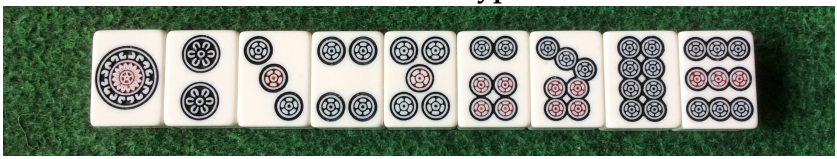
On les surnomme bambous pour leur ressemblance à des tiges de bambous, mais dans les faits ce sont des pièces de monnaie empilées et maintenues par une tige, un fil. Le 1 de bambou est un moineau dans la majorité des jeux vendus aujourd'hui.

Les Chiffres (9 types)

Chiffres pour parler de « la famille avec les chiffres chinois de 1 à 9 ». On parle aussi de la famille des caractères.

Le caractère du bas signifie « 10 000 », qui insinue une myriade de piles de pièces. (Un 8 de chiffre insinuerait par exemple 8 myriades de piles de pièces.)

Les Ronds (9 types)



Ronds pour décrire les pièces de monnaie.

I.1.3 Fleurs et saisons

Les quatre fleurs correspondent aux 4 saisons, qui elles mêmes correspondent à un vent, comme expliqué plus haut.

I.2 Groupes, grouper

Le critère principal durant le jeu est de réaliser 4 **groupes** et une **paire** par **pioche** et **défausse** successive.

Ces groupes sont les **suites** et les **brelans** :

— Sont vus comme suite : 3 tuiles successives de même famille.

— Sont vus comme brelan : 3 mêmes tuiles. [1]

— Sont vus comme paire : 2 mêmes tuiles.

A cela, il y a différentes conditions posées pour la construction :

1. Les familles ont leurs types ordonnés de 1 à 9. La première des suites réalisables est 123 (puis 234, 345 etc. . .) et la dernière est 789.

2. Les honneurs n'ont pas la possibilité de se grouper pour former des suites ; seuls des brelans sont possibles à l'aide de vents ou de dragons.

1. Avoir les 4 exemplaires d'un même type est aussi vu comme un brelan, mais le nombre de tuiles n'est plus suffisant pour compléter sa main. Plus loin est expliqué comment ce problème est pallié.

3. Une tuile ne sert qu'à un groupe à la fois.

FIGURE I.2.A – Exemples : en haut sont des brelans, en bas des suites.

I.3 Tour de jeu

I.3.1 Piocher sa tuile manquante

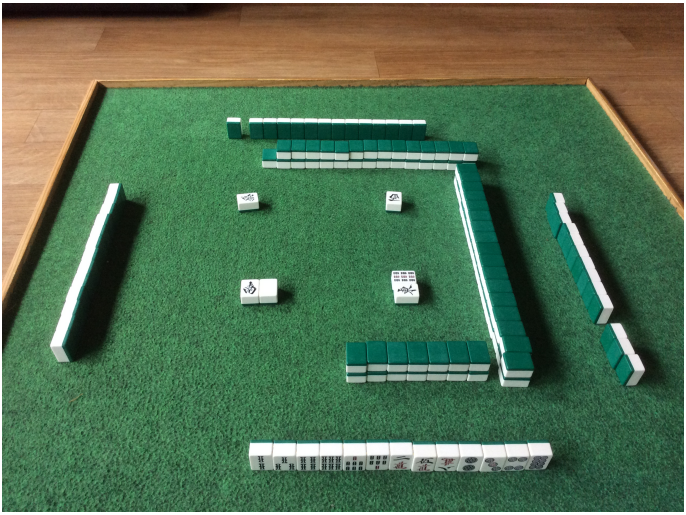
Pour construire ses groupes, le joueur pioche et défausse une tuile à la fois. Il aura en main un déficit d'une tuile vis à vis du nombre nécessaire pour réaliser ses groupes et sa paire.

S'il doit faire quatre groupes et une paire, il lui faut 14 tuiles ($4 \times 3 + 2$) et dans ce cas il aura couramment 13 tuiles en main. Sa quatorzième sera obtenue en piochant. Il retournera à 13 en défaussant, de préférence la tuile la moins utile à son jeu. [2]

2. Si vous débutez, vous pouvez essayer de réaliser des mains ayant deux, trois puis quatre groupes et une paire (7, 10 et 13 tuiles de début) pour vous habituer à réaliser des groupes.

Piocher correspond au début de notre tour ; défausser correspond à la fin de notre tour.

On appelle par ailleurs la zone de défausse la « **Rivière** ». La convention est de défausser les tuiles à chaque tour de gauche à droite devant soi, par rangées de six, pour une question de lisibilité.



I.3.2 Le Sens de jeu

Disons que vous êtes le joueur qui débute les hostilités. Le joueur à votre droite jouera une fois votre tour terminé. Par opposition, votre tour commencera quand le joueur à votre gauche aura fini le sien. C'est donc le sens anti-horaire qui est utilisé pour le tour des joueurs.

Définition — Donne

*On appelle **donne** la phase de jeu qui va de*

- *la distribution des 13 tuiles à chaque joueur, à*
- *soit une main complétée par un joueur,*
- *soit l'épuisement de tuiles à piocher.*

— Si vous commencez à apprendre le jeu, il est conseillé de faire une donne, puis si cette section a été comprise, de passer à la section suivante, faire une donne, et répéter cela jusqu'à la fin du chapitre 1. —

I.4 Déclarer

I.4.1 Appels

En plus de piocher des tuiles pour construire leur main, les joueurs peuvent réquisitionner les défausses d'autres joueurs à l'aide d'appels. On peut le voir comme une autre forme de pioche. Cependant des conditions s'appliquent :

— Les tuiles appelées viennent tout juste d'être défaussées. (On ne peux pas appeler une tuile défaussée il y a deux tours.)
— L'appel est possible tant que le joueur suivant n'a pas vu sa tuile (à l'exception d'une pioche trop rapide).
— La tuile appelée doit pouvoir compléter un groupe (suite ou brelan).

Il existe un appel pour chaque groupe :

1. Si c'est une suite, le joueur doit déclarer `chii` [3] clairement et intelligiblement. La tuile doit *nécessairement* venir du joueur à votre gauche, le joueur vous précédant directement, pour réaliser un appel de suite.

2. Si c'est un brelan, la position des joueurs n'importe pas. Celui qui souhaite compléter son brelan par appel doit déclarer `pon`. [4]

3. On prononce « tchii », mais l'écriture sous convention Hepburn l'écrit `chii`. Cet appel se traduit littéralement du Chinois par « manger ». A vous de laisser place à votre imagination.

4. Ici, l'appel se traduit littéralement par « Heurter, cogner ». Soit cela désigne le fait d'interrompre le tour des joueurs, où on les coupe dans leur élan, soit cela illustre les 2 tuiles qui cognent la troisième. D'autres interprétations sont possibles.

Après l'appel, le joueur doit montrer les tuiles qu'il utilise pour le groupe souhaité.

On peut d'ailleurs parler de **pseudo-suite** pour désigner deux tuiles qui compléteraient une suite et de **pseudo-brelan** (ou paire...) deux tuiles qui compléteraient un brelan.

A ce stade l'appel est confirmé. Pour la fluidité du jeu, on préfère que le joueur *défausse d'abord* une tuile, puis qu'il récupère la tuile d'appel (la tuile appelée faisant ainsi office de pioche). Il met de côté (par convention à sa droite) les deux tuiles de sa main avec la tuile d'appel. Cette dernière est inclinée du côté du joueur l'ayant défaussé. (Indiquer de quel joueur vient la tuile sert à la lecture du jeu.)

Exemple de main ayant appelé un brelan de 7 de bambous au joueur en face de lui.

Ces trois tuiles sont à partir de là **fixées**. Le groupe qu'elles forment est considéré **acté** et ne peut pas être modifié.

Dès qu'un appel est réalisé, on dit que la main est **ouverte** ; par symétrie elle est dite **fermée** tant qu'aucun appel n'est fait.

Enfin, un appel interrompt le tour de pioche. On dit qu'un tour est « **ininterrompu** » si aucun appel n'est réalisé entre deux défausses d'un joueur.

■ **Cas des Carrés** : Il existe plusieurs façons de réaliser un **carré**, c'est-à-dire réquisitionner les 4 tuiles d'un type. Pour l'appel sur une tuile de défausse, les pré-requis sont les mêmes que le brelan, au détail que l'appel est différent : Le joueur voulant appeler pour un carré déclare **kan**. [5] Cet appel lui demande d'utiliser trois tuiles au lieu de deux pour appeler ; le joueur a besoin de récupérer une tuile pour tenir ses comptes. Il pioche donc **une tuile de remplacement** et effectue les mêmes manipulations que pour un brelan.

— A ce stade de l'apprentissage, la tuile de remplacement sera piochée parmi celles encore disponibles comme une pioche classique. —

Si le joueur possède en main quatre fois la même tuile, il peut décider d'appeler pour un carré caché *s'il n'a pas appelé de tuile pour un brelan ou une suite durant son tour*. Il utilise le même appel, montre les *quatre* tuiles, puis cache les tuiles du milieu pour indiquer que le carré est caché et pioche sa tuile de remplacement.

Enfin, il est possible de promouvoir un brelan ouvert en un carré. Si un joueur possède le quatrième exemplaire d'un type dont il possède un brelan ouvert, il peut appeler pour un carré ouvert *s'il n'a pas appelé de tuile pour un brelan ou une suite durant son tour*. Il déclare **kan**, pose la tuile par dessus celle inclinée et pioche sa tuile de remplacement.

Il est donc possible d'appeler plusieurs carrés dans le même tour de jeu.

5. Ce terme voudrait dire « barre, poutre ».

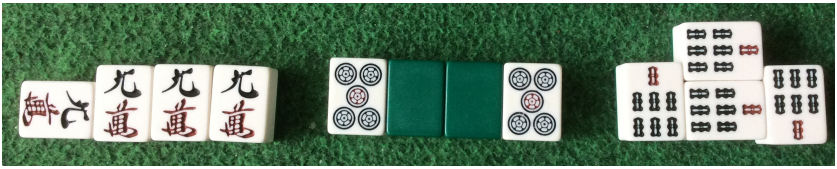


FIGURE I.4.B – De gauche à droite : carré ouvert, carré fermé, carré promu

I.4.2 Compléter sa main, terminer la donne, « retour à l'harmonie »

La donne s'arrête quand l'un des joueurs finit par réaliser 4 groupes et 1 paire. Un appel spécifique est utilisé selon la tuile de fin :

— On dit qu'un joueur peut **compléter sa main** ou **terminer sur défausse** si **n'importe quel autre joueur défausse une tuile qui complète la main de ce premier**. (Que cette tuile serve à compléter une paire, une suite ou un brelan n'a pas d'importance.) Une tuile de promotion d'un brelan en carré peut exceptionnellement être appelée pour terminer une main. Le joueur qui a appelé pour promotion est arrêté en pleine action (et ne piochera pas de tuile de remplacement).
Pour déclarer la fin de la donne, le joueur prononcera `ron`. [6] Il peut annoncer « ron » sur cette tuile jusqu'à la *défausse* du prochain joueur. Les japonais l'appellent d'ailleurs la « tuile frappée ».

— On dit qu'un joueur peut **terminer sur pioche** s'il pioche une tuile qui complète sa main. Pour déclarer la fin de la donne, il prononcera `tsumo`. [7]

6. La notion de victoire est beaucoup plus occidentale qu'orientale. Le joueur qui complète sa main ne « gagne » pas, mais fait « retourner à l'harmonie » le jeu ; de la « brèche » du mur jusqu'à l'achèvement d'une main était une période de chaos. On peut entendre par `ron` : Harmoniser, terminer, arrêter, finir.

7. Se traduit par « pioche ».

Il montre sa main en entier. Elle est vérifiée par tous les joueurs pour confirmer qu'il a bien ses 4 groupes et sa paire.

On préférera que la tuile de fin soit en évidence *en dehors* de la main. Ainsi, elle est mise à côté de sa main si la tuile de fin est piochée ou reste dans la rivière si c'est une tuile frappée (sur défausse).

La main a une valeur fixe. Si le joueur termine sur défausse, il sera payé par le joueur ayant défaussé ladite tuile frappée. S'il complète par pioche, tous les autres joueurs paieront une certaine portion. Sera vu plus tard la question de paiement et de valeur de main.

Ces deux appels prennent le dessus sur tout les autres : Si un joueur appelle pour terminer la donne, tout appel de suite, de brelan ou de carré devient caduc.

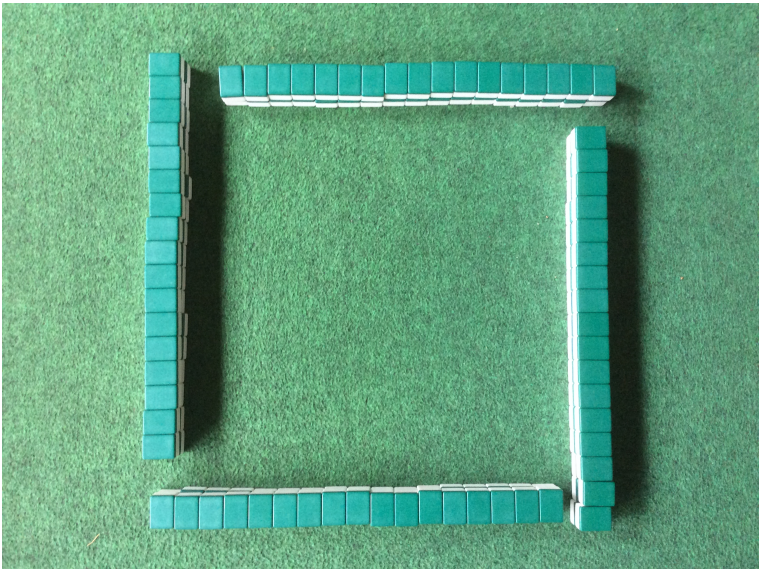
FIGURE I.4.C – Exemple de fin de donne du joueur en bas sur défausse du joueur à gauche.

I.5 Un ordre de pioche

I.5.1 La construction du mur

La construction du **mur** sert à deux choses : Donner un ordre à la pioche et limiter la triche. (De l'argent est mis en jeu après tout. [8]) Après avoir mélangé en quantité les tuiles, chaque joueur aligne deux lignes de dix-sept tuiles qu'il superpose.

Un « mur » est ainsi constitué. Les murs sont rapprochés vers le centre de la table.



8. Dans la théorie. Beaucoup de parties se réalisent sans argent. Plus particulièrement dans le cas de la France actuellement, tout club de jeu a interdiction de parier.

I.5.2 La donne et le sens de pioche

Pour la section suivante, on dénommera les colonnes du mur par « **pile** ».

Le premier joueur démarre la donne par un lancer de dés (voir **I.6.2** pour plus de détails).

Le lancer de dés indiquera une position de départ, ou **tête**, de la pioche. (L'autre côté est donc la **queue** de la pioche.) On va par la suite manger le mur de la droite vers la gauche (voir photo d'exemple). C'est donc une pioche dans le sens horaire.

Pour rappel, on veut réaliser quatre groupes et une paire, on va donc piocher treize tuiles en prenant : quatre tuiles, quatre tuiles, quatre tuiles et enfin une tuile. (Ce service est bien entendu encore pour minimiser la triche.) Le premier joueur prend donc deux piles, le joueur à sa droite prend les deux piles suivantes, etc. . .

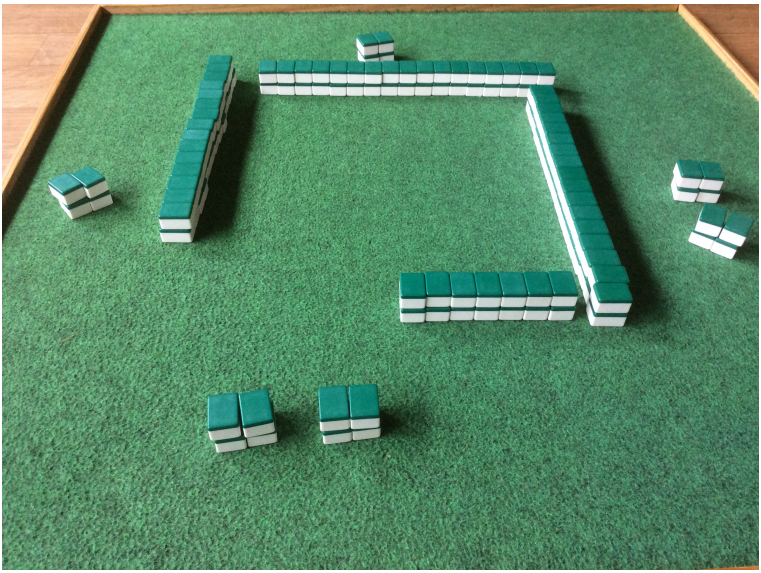


FIGURE I.5.D – Exemple en partant du joueur en bas. C'est au joueur d'en face de piocher

La dernière tuile est récupérée pour un total de treize (résultat exemple figure I.5.F). On commence par la tuile du haut de la pile, puis celle du bas, puis on attaque la pile d'après comme sur le diagramme ordonné I.5.E ci-après.

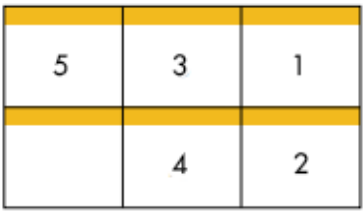


FIGURE I.5.E

On piochera tuile par tuile de la même manière par la suite.

■ **Cas de la tuile de remplacement pour un carré** : La tuile de remplacement dû à un carré sera toujours piochée à la queue de la pioche.

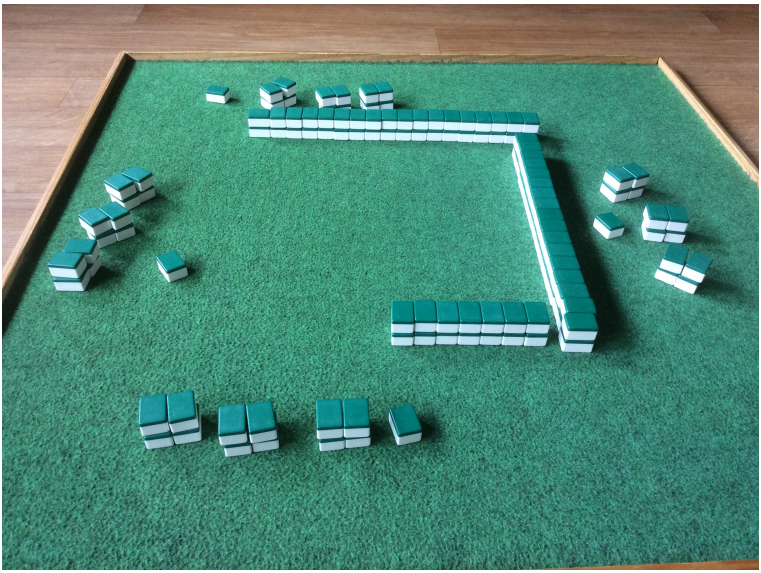


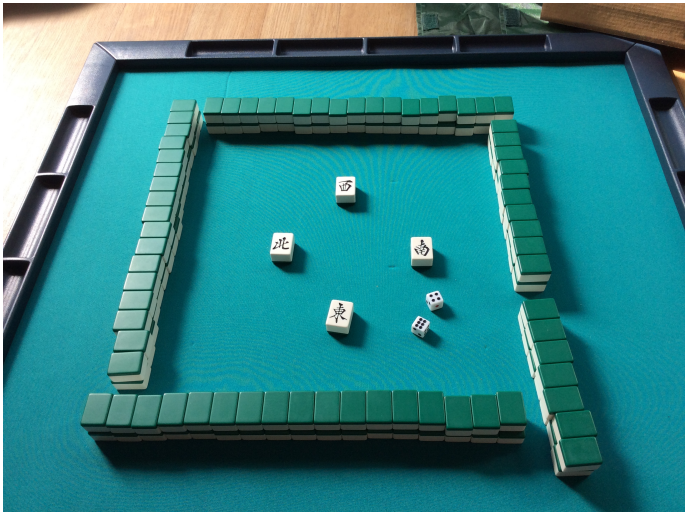
FIGURE I.5.F – Les treize tuiles distribuées

I.6 Compléments

I.6.1 Lancer des dés

Le lancer des dés est (encore) un processus de minimisation de triche. Son objectif est de déterminer un début de pioche sur le mur le plus aléatoirement possible.

Le premier joueur lance les deux dés à six faces et compte à partir de lui dans le sens de jeu. Le joueur correspondant au résultat compte de droite à gauche le résultat des dés sur son mur. La pile concernée délimite la fin de la pioche ; la pile suivante correspond au début de la pioche. Le premier joueur commence ainsi la donne avec la pioche des 2 piles *après* celle indiquée par les dés.



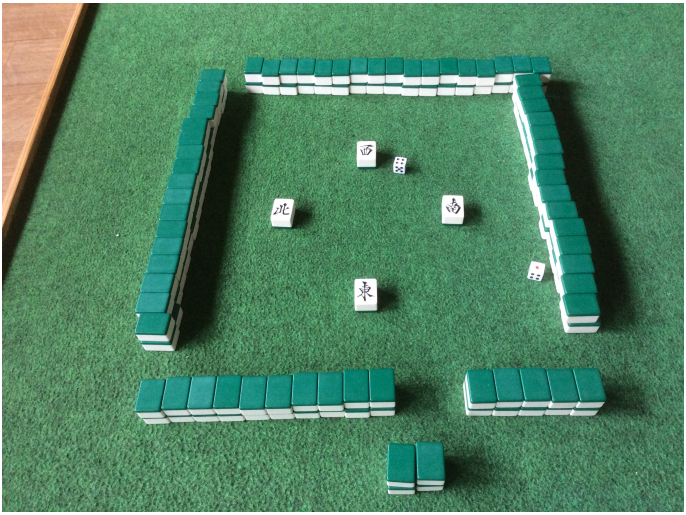


FIGURE I.6.G – Deux exemples de lancers de dés

I.6.2 Placements des joueurs et vent d'Est

Au cours de la partie, chaque joueur a un vent attribué. L'ordre des vents est le suivant : Est, puis Sud, puis Ouest et enfin Nord.

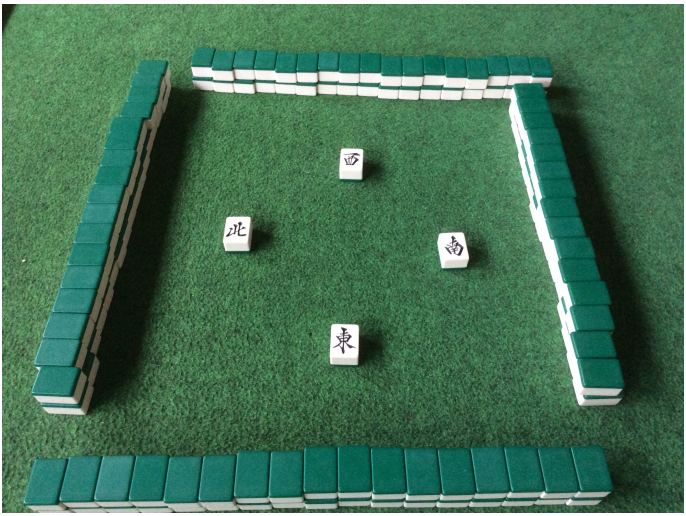


FIGURE I.6.H – Exemple d'attribution des vents

Par abus on désigne les joueurs par les vents qu'ils incarnent. Le premier joueur, comme dans l'ordre défini par les saisons, est Est.

À chaque fin de chaque donne, les vents « tournent » et les joueurs sont attribués de nouveaux vents. Particulièrement, le joueur Est devient Nord, Nord devient Ouest, Ouest devient Sud et Sud devient Est.

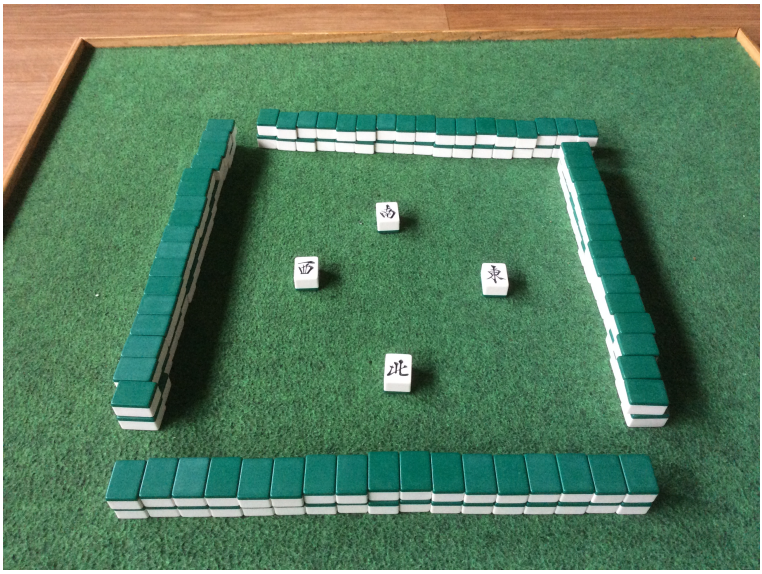


FIGURE I.6.1 – Nouvelle attribution des vents pour la donne suivante

On considère que l'on a fait une **manche** quand chaque joueur a été Est au moins une fois. La première manche de la partie se voit attribuée le vent d'Est. La partie passe ensuite en manche de Sud, puis d'Ouest, puis de Nord.

Une partie complète consiste à faire tourner 16 fois les vents (4 donnes durant 4 manches).

Cependant les variantes japonaises modernes, que l'on va détailler immédiatement après, ne font que la moitié (les manches d'Est

et de Sud).

Cloture du chapitre

Ce qui a été vu jusque là donne la base commune à toutes les variantes de jeu de Mahjong. Chaque variante ajoute à cette base une notion de valeur aux mains qui lui est propre.

On va le voir dans notre cas avec la variante EMA 2016 dite `Riichi`.

Chapitre II

Les règles japonaises EMA 2016

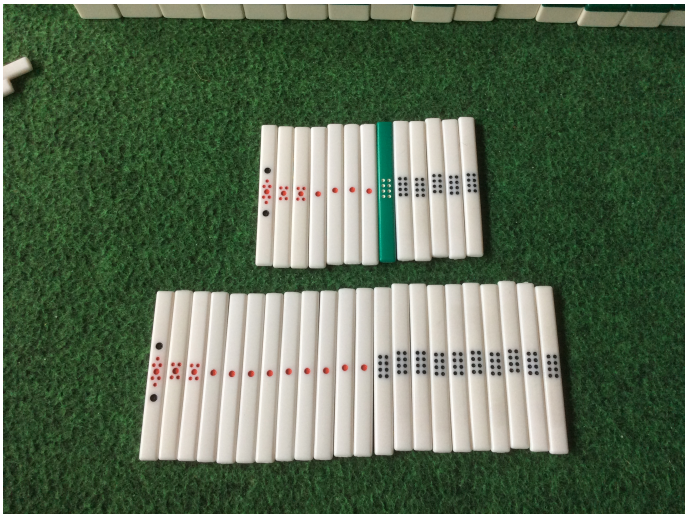
La variante EMA (association européenne de Mahjong) cherche à se rapprocher du style de jeu japonais actuel tout en uniformisant le jeu en Europe. Il n'a donc pas été différencié ce qui tient plus du déroulement commun à toutes les variantes japonaises et ce que la variante EMA a décidé de prendre sous son coude.

Il y a beaucoup de points à regarder : préparez-vous donc une bonne théière pour la lecture.

II.1 Généralités

II.1.1 Emprunt de départ

Au Mahjong, on emprunte pour faire de l'argent. La valeur de l'emprunt dépend des variantes, mais ici on commence avec **30 000 points** de départ. On répartit les points avec les bâtonnets généralement distribués avec un jeu.



Deux exemples d'emprunts ci-dessus (on préfèrera toujours 30 000) :

— 25 000 ($10000 + 2 \times 5000 + 4 \times 1000 + 1 \times 500 + 5 \times 100$)

— 30 000 ($10000 + 2 \times 5000 + 9 \times 1000 + 10 \times 100$)

II.1.2 Pas de faillite

Même si un joueur atteint un score de 0 ou moins, la partie continue jusqu'à la dernière donne de la partie.

Pour aider au décompte, soit on augmente l'emprunt du joueur, soit on lui fait une dette facile pour le décompte.

II.1.3 Multiplicateurs et objectifs : les han et les yaku

Dans la variante `Riichi`, un joueur ne peut déclarer sa main complète que si elle possède au moins un `yaku`. Par lisibilité, ils seront tous écrits *en italique* pour les différencier de la phrase.

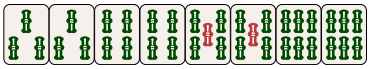
Un `yaku` est un **objectif** à remplir : terminer sur pioche sans appeler une seule tuile, avoir un brelan de son vent en main, avoir une main entièrement composée de tuiles d'une seule famille. . .
Ces objectifs sont tous cumulables sauf contre-indication.
Une catégorie spécifique de `yaku`, appelés `yakuman` sont des objectifs rares et le plus souvent beaux à réaliser. Dans le set de règles présenté ici, un `yakuman` accorde la plus haute valeur possible pour une main, 32 000 points, et ne se cumule avec aucun autre `yaku` (pas même un autre `yakuman`).

De manière générale on peut dire que tout ce qui se veut joli a le potentiel d'être un `yaku`.

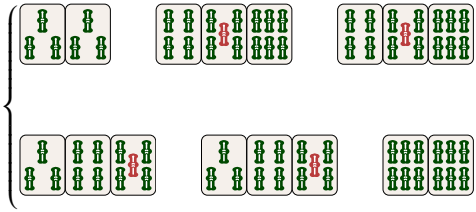
Outre les `yakuman`, chaque `yaku` va apporter à la main des points nommés `han` (unité doublant le score). Si l'on a 2 `han`, on aura 2 fois la valeur d'une main à 1 `han`. Si l'on a 3 `han`, on aura 4 fois plus qu'une main à 1 `han`, etc. . .
À partir de 5 `han` ou tout calcul de valeur dépassant 8 000 points, on ne considère plus ce principe de multiplicateur et on détermine une

valeur fixe donnée selon le nombre de han.

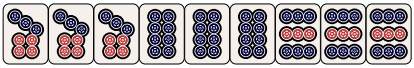
Pour ce qui est de la détermination des yaku, il est possible de voir les tuiles de plusieurs façons, mais **seule celle accordant le plus de points sera retenue**. Par exemple, si l'on a



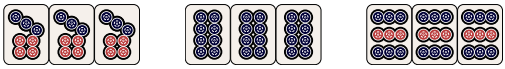
dans une main fermée, on ne peut pas considérer la séparation



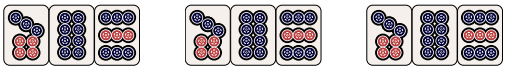
et dire que l'on a, deux fois, deux mêmes suites en bambous ; on ne choisira qu'**une seule** de ces deux configurations. De même, si l'on a



soit on décide de dire que l'on a 3 brelans



soit on dit que l'on a 3 suites



mais jamais les deux en même temps.

Certains yaku ne sont valides que si la main est **complètement**

fermée (le joueur n'a réalisé aucun appel).

Ces `yaku` sont spécifiés en ayant *fermé* à côté de leur valeur en `han`.

Autrement, certains `yaku` possèdent la propriété de **perdre 1 han** si la main est ouverte. Exemple : *Grande suite* valant 2 `han` en main fermée n'en accorde que 1 si on est ouvert. Ils sont indiqués avec `kuisagari` [1] (la dite propriété) à côté de leur valeur en `han`.

Ces deux cas font qu'ouvrir au Mahjong en variante `Riichi` n'est parfois pas avantageux si l'on cherche des points.

Concernant la lecture d'une main complète

Pour indiquer si une main est complétée sur défausse ou sur pioche, on indiquera par une tuile couchée pour défausse, une tuile debout pour pioche et elle sera placée le plus à droite.

Tuile frappée Tuile piochée

Yaku à 1 han

⇛ `Riichi` *(1* `han` *- fermé)*

<u>Déclarer avoir une main en attente dont les attentes sont non modifiables.</u>

On dit qu'une main est **en attente**, ou qu'elle est **debout** (ou aussi `tenpai`) si elle est à une tuile d'être complétée. Voir la sous-section `riichi` pour plus de détails sur les conditions de déclaration. Cette interjection n'est pas un appel.

1. Kuisagari signifie : manger et s'abaisser, dit autrement : ouvrir et abaisser.

Pour différencier le `yaku` et la variante, sera écrit comme `Riichi` la variante et *riichi* le `yaku`.

`Riichi` ressemble à l'anglais *reach*, atteindre. Le terme est apparu durant les années 60, mais il n'est pas vraiment clair qui ont été l'oeuf, la poule et le dinosaure entre l'interjection, le mot chinois et le mot anglais.

⇛ *Double riichi (1* `han` *- fermé)*

Déclarer `riichi` durant le 1er tour ininterrompu.
Se cumule avec *riichi*, accordant donc au total 2 `han` (le double de *riichi*).

⇛ `Ippatsu` *(1* `han` *- fermé)*

« D'un coup/en une fois », compléter sa main durant le tour ininterrompu de sa déclaration de *riichi*.

⇛ *Tout caché tiré* / `Menzen tsumo` *(1* `han` *- fermé)*

« Chercher seul complètement fermé », ne jamais avoir appelé de tuiles et terminer sur pioche. [2]

⇛ *Suites jumelées* / `Iipeikō` *(1* `han` *- fermé)*

Avoir dans une main fermée deux fois exactement la même suite dans une même famille.

2. En d'autres termes *Moi et le mur*.

⇛ *Tout intérieur* / `Tanyao` *(1* `han`*)*

« Se séparer des Terminales et Honneurs », n'avoir aucun honneur ou extrémité, ou dit d'une autre façon : n'avoir que des tuiles de familles comprises entre 2 et 8 inclus.

⇛ *Brelan de valeur* / `Fanpai, yakuhai` *(1* `han`*)*

Les **dragons** ainsi que les **vents** qui sont **de la manche ou du joueur** sont appelés des **tuiles de valeur** (`yakuhai`, ou tuile à `yaku`). Avoir un brelan de tuiles de valeur accorde 1 `han`.[3] Vu qu'on considère en deux temps « vent de la manche » et « vent du joueur », un brelan d'un vent respectant ces deux conditions accordera 2 `han` à lui seul. (Exemple : Brelan d'Est en manche d'Est, pour le joueur Est.)

⇛ `Pinfu` *(1* `han` *- fermé)*

« Sereine harmonie », une main qui n'a rien d'anormal.
Avoir une main ne contenant aucun `fu` : Main fermée, aucun brelan, n'importe quelle paire sauf de tuiles de valeur et compléter sa main avec une attente à deux côtés.
(Si les conditions sont remplies, la main n'aura pas de `fu` bonus ajoutés à la base ; *exceptionnellement* terminer sur pioche n'accordera pas 2 `fu`.) Voir la sous-section sur les `fu` pour plus de précisions.

3. *Fanpai* signifie littéralement « tuile à `han` »

⇛ *Vol de carré* / `Chankan` *(1* `han`*)*

« Érafler le Kan », terminer sur une tuile de promotion de carré. Vu que l'appel de carré échoue, aucune kan dora n'est révélée. (Voir pour plus de précisions le passage sur les kan dora.) Si on est encore dans le tour ininterrompu, *Ippatsu* peut être obtenu.

⇛ *Après un carré* / `Rinshan kaihō` *(1* `han`*)*

« Ouvrir une fleur en haut de la montagne », terminer sur pioche avec la tuile de remplacement dû à un carré.
Attention : Ne peut jamais s'obtenir en même temps qu'*Ippatsu* vu que la promotion d'un brelan en carré est un appel.

⇛ *Dernière pioche* / `Haitei` *(1* `han`*)*

« Attraper la lune du fond de la mer » [4], terminer sur pioche avec la dernière tuile de la pioche (avant le mur mort). Ne peut être obtenu en même temps qu'*après un carré*. (Précisions apportées dans la partie sur les `kan dora`)

⇛ *Dernière défausse* / `Hōtei` *(1* `han`*)*

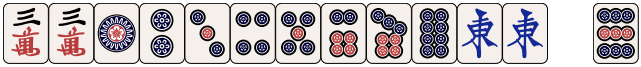
« Attraper un poisson du fond de la rivière », terminer sur la dernière défausse de la donne.

4. Une autre lecture des kanji en japonais réfère à une tâche impossible.

Yaku à 2 han

⇛ *Grande suite* / `Ittsū` *(2* `han` *- kuisagari)*

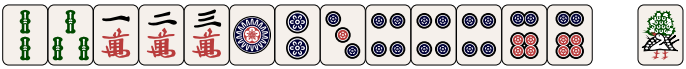
Avoir dans la même famille les 3 suites 123, 456 et 789 respectivement.



⇛ *Même suite en 3 familles* / `Sanshoku dōjun` *(2* `han` *-* `kuisagari`*)*

« trois couleurs, même séquence », avoir exactement la même suite dans les 3 familles.

On abuse du fait que *Même brelan en 3 couleurs* est beaucoup plus rare pour abréger `sanshoku dōjun` en `sanshoku`.



⇛ *Terminales et honneurs partout* / `Chanta` *(2* `han` *-* `kuisagari`*)*

Avoir dans toutes les groupes des honneurs ou des terminales.

Respectivement : Si l'on a uniquement des terminales partout, on aura à la place *terminales partout*. Sinon si on a uniquement des honneurs partout, on aura à la place *tout honneurs*.

⇛ *Sept paires* / `Chiitoi` *(2* `han` *- fermé)*

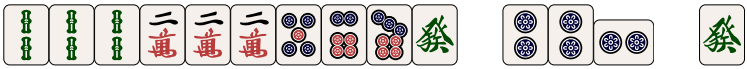
Un des deux `yaku` qui ne fait pas respecter la tradition des 4 groupes et 1 paire. Au lieu de cela, il faut obtenir en main fermée 7

paires différentes (un carré n'est *pas considéré* comme 2 paires).

⇛ *Même brelan en 3 familles* / `Sanshoku dōkō` *(2* `han`*)*

« 3 couleurs, même brelan », avoir le même brelan dans les 3 familles.

Il est parfois abrégé comme *sandōkō* (3 mêmes brelans) pour le différencier de *Même suite en 3 couleurs*.



⇛ *Trois brelans cachés* / `Sanankō` *(2* `han`*)*

Avoir par la pioche 3 brelans cachés dans sa main. (Ne demande pas à la main d'être fermée.) Au rappel : terminer sur une tuile complétant un brelan rend ce dernier ouvert. Si l'on attend de réaliser le troisième brelan en caché et que l'on a pas d'autre yaku possible, il faudra nécessairement piocher la tuile.

⇛ *Trois carrés* / `Sankantsu` *(2* `han`*)*

Avoir dans sa main 3 carrés (qu'ils soient ouverts, fermés ou promus).

Un des yaku les plus simples sur le papier mais des plus dur à compléter. En moyenne, il est moins réalisé que la majorité des Yakuman. Mais il vaut deux `han`.

Tout brelans / `Toitoi` *(2* `han`*)*

Avoir 4 brelans et une paire. Cumulable avec *Trois brelans cachés*. Aussi appelé **Sans suite** ou **4 brelans**.

⇛ *Trois petits dragons* / `Shōsangen` *(2* `han`*)*

Avoir 2 brelans de dragons et une paire du troisième. Vu que les dragons sont des tuiles de valeur, *trois petits dragons* et les 2 brelans de dragons apportent au total 4 `han` à la main (à cumuler avec les autres `yaku` de la main). Si la paire du troisième dragon devient un brelan, on a à la place le yakuman *trois grands dragons*.

⇛ *Tout terminales et honneurs* / `Honrōtō` *(2* `han`*)*

N'avoir que les tuiles 1, 9 et les Honneurs. La seule manière de compléter une main avec ce `yaku` est de faire *tout brelans* ou *7 paires* en même temps, donc au grand minimum une main à 4 `han`.

Ne permet pas d'avoir *Terminales et honneurs partout*.

Yaku à 3 han

⇛ *Semi-pure* / `Honitsu` *(3* `han` - `kuisagari`*)*

Colorer sa main pour n'avoir que les tuiles d'une famille et des honneurs.

⇛ *Terminales partout* / `Junchan` *(3* `han` - `kuisagari`*)*

Avoir au moins une terminale dans chaque groupe et une paire de terminales (au moins une suite). Si l'on a 4 brelans et 1 paire de terminales, on a à la place le `yakuman` *tout Terminales*.

Ne permet pas d'avoir *Terminales et Honneurs Partout*.

⇛ *Doubles suites jumelées* / `Ryanpeikō` *(3* `han` - *fermé)*

« Double `iipeikou` », avoir en main fermée deux fois deux suites identiques. On peut voir la main comme *7 paires*, mais vu que *ryanpeikou* accorde 1 `han` de plus et se cumule plus facilement avec d'autres `yaku`, on choisira toujours *ryanpeikou* à *7 paires*. [5]

N'accorde pas *iipeikou*.

5. Si l'on a 4 fois la même suite, autant réaliser 3 carrés cachés et viser les mains limites... Si ça vous arrive un jour.

Yaku à 5 han

⇛ *Bénédiction de l'homme* / Renhō *(5* han *- fermé)*

Terminer sur défausse **avant** sa première pioche durant le premier tour ininterrompu.

Non cumulable avec d'autres yaku. On choisira ce qui vaudra le plus entre *Bénédiction de l'homme* et la combinaison de tous les autres yaku valides pour cette main.

Yaku à 6 han

⇛ *Pure* / Chinitsu *(6* han *-* kuisagari*)*

Colorer pour n'avoir que les tuiles d'une famille.

N'accorde pas *Semi-pure*.

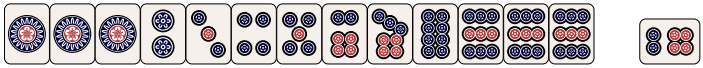
Yakuman

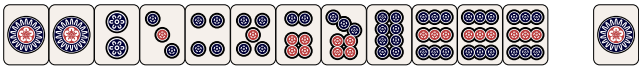
⇛ *Treize orphelins* / Kokushi musō *(*yakuman *- fermé)*

Kokushi signifie « citoyen distingué », alors que musō veut dire « sans égal ». Avoir 1 exemplaire de chaque terminale et honneur du jeu (qui sont au nombre de 13) et une quatorzième tuile quelconque de ceux-ci. Un des deux yaku qui ne fait pas respecter la tradition des 4 groupes et 1 paire.

⇛ *Neuf portes* / `Chūren pōtō` (`yakuman` - *fermé)*

« 9 manières de sortir » ou **neuf portes**, avoir dans une unique famille 1112345678999 [6] et une tuile quelconque de la famille. Il n'est par ailleurs pas nécessaire d'avoir la forme à 13 tuiles de manière exacte une fois en attente pour proclamer *neuf portes*. [7]





⇛ *Bénédiction du ciel* / `Tenhō` (`yakuman` - *fermé)*

Terminer en tant qu'Est avec ses 14 tuiles de départ. Dans les faits : l'Est découvre sa main et complète sans même avoir défaussé.

⇛ *Bénédiction de la terre* / `Chihō` (`yakuman` - *fermé)*

Terminer sur pioche durant le premier tour ininterrompu.

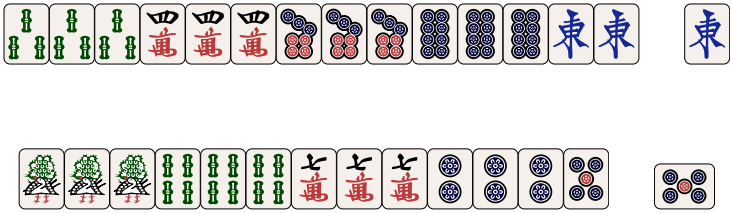
⇛ *Quatre brelans cachés* / `Sūankō` (`yakuman`)

Avoir 4 brelans cachés dans sa main. Soit on attend sur la paire, et ainsi les 4 brelans sont confirmés cachés, soit on termine sur pioche

6. Cette forme permet d'attendre les 9 tuiles de la famille en même temps, d'où son nom.

7. Attendre avec la forme à 13 tuiles est un pré-requis dans d'autres sets de règles.

en piochant la tuile qui complète un quatrième brelan.



⇛ *Quatre carrés* / `Suukantsu` (`yakuman`)

Avoir 4 carrés.

⇛ *Main verte* / `Ryūiisō` (`yakuman`)

Avoir une main composée d'*au plus* des 2,3,4,6,8 de bambous et du dragon Vert. Ne pas avoir le dragon Vert n'empêche pas *main verte*. [8]

⇛ *Tout terminales* / `Chinrōtō` (`yakuman`)

N'avoir que des terminales. Cela consiste à avoir 4 brelans / carrés de terminales et une paire de terminales.

8. Dans d'autres sets de règles, avoir le dragon Vert est primordial.

⇛ *Tout honneurs* / `Tsuuiisou` (`yakuman`)

N'avoir que des honneurs, c'est à dire 4 brelans / carrés d'honneurs et une paire d'honneurs.

⇛ *Trois grands dragons* / `Daisangen` (`yakuman`)

Avoir les 3 brelans de dragons. Le reste de la main n'importe pas.

⇛ *Quatre petits vents* / `Shōsūshii` (`yakuman`)

Avoir 3 brelans / carrés de Vents quelconques et une paire du quatrième Vent. Le reste de la main n'importe pas.

⇛ *Quatre Grands Vents* / `Daisūshii` (`yakuman`)

Avoir les 4 brelans / carrés de vents. La paire n'importe pas.

Ci-suit un tableau récapitulatif des `yaku` accessible en meilleure qualité sur le site de Breizh Mahjong.

Table de yaku

Les yaku en rouge (●) exigent une main fermée. Les yaku en bleu (◇) valent 1 han de moins si la main est ouverte.

Yaku à 1 han		
● Riichi	*Riichi*	Déclarer être en attente avec sacrifice de 1 000 points
● Double riichi	*Daburu riichi*	Déclarer être en attente lors du premier tour ininterrompu
● Ippatsu	*Ippatsu*	Terminer la donne durant le premier tour ininterrompu après sa déclaration en attente
● Tout caché tiré	*Menzen tsumo*	Terminer la donne sur pioche
● Pinfu	*Pinfu*	Avoir quatre suites, une paire sans valeur, attente des deux côtés
● Suites jumelles	*Iipeikō*	Avoir deux suites identiques dans la même famille
Tout intérieur	*Tan'yao*	Ne pas avoir de terminales ni d'honneurs (aussi appelé tout ordinaire)
Honneur de valeur	*Fanpai / yakuhai*	Avoir un brelan de dragons, du vent du joueur ou du vent de la manche
Vol de carré	*Chankan*	Terminer la donne sur la tuile de promotion d'un carré d'un autre joueur
Fleur de la montagne	*Rinshan kaihō*	Terminer la donne sur la tuile de remplacement d'un appel de carré
Dernière pioche	*Haitei raoyue*	Terminer la donne sur pioche avec la dernière tuile de la pioche
Dernière défausse	*Hōtei raoyui*	Terminer la donne sur la dernière défausse
Yaku à 2 han		
● Sept paires	*Chiitoi*	Avoir sept paires différentes
◇ Grande suite	*Ittsū*	Avoir les trois suites 123, 456 et 789 dans la même famille
◇ Même suite en 3 familles	*San shoku dōjun*	Avoir la même suite dans les trois familles
◇ Terminales et honneurs partout	*Chanta*	Avoir des terminales ou des honneurs dans tous les groupes (au moins une suite) et la paire
Même brelan en 3 familles	*San shoku dōkō*	Avoir trois brelans / carrés de même chiffre dans chaque famille
Trois brelans cachés	*San ankō*	Avoir trois brelans / carrés cachés
Trois carrés	*San kantsu*	Avoir trois carrés
Tout brelans	*Toitoi*	Avoir quatre brelans / carrés plus une paire
Trois petits dragons	*Shō sangen*	Avoir deux brelans / carrés de dragons et une paire de dragons
Tout terminales et honneurs	*Honrōtō*	N'avoir que des terminales et des honneurs
Yaku à 3 han		
● Doubles suites jumelles	*Ryanpeikō*	Avoir 2 fois deux suites identiques
◇ Semi-pure	*Hon'itsu*	Avoir une main uniquement composée de tuiles d'une seule famille et d'honneurs
◇ Terminales partout	*Junchan*	Avoir au moins une terminale dans chaque groupe (au moins une suite)
Yaku à 5 han		
● Bénédiction de l'Homme	*Renhō*	Terminer la donne avant sa première pioche durant le premier tour ininterrompu (la main compte soit 5 han soit sa valeur sans Renhou)
Yaku à 6 han		
◇ Main pure	*Chin'itsu*	Avoir une main uniquement composée de tuiles d'une seule famille
Yakuman		
● Treize orphelins	*Kokushi musō*	Avoir un exemplaire de chaque terminale et honneur et un autre terminale ou honneur
● Neuf portes	*Chūren pōtō*	Avoir 1112345678999 et une tuile quelconque dans une même famille
● Bénédiction du ciel	*Tenhō*	Terminer la donne en tant qu'Est sur sa main initiale
● Bénédiction de la terre	*Chihō*	Terminer la donne sur pioche lors du premier tour ininterrompu
● Quatre brelans cachés	*Sū ankō*	Avoir quatre brelans / carrés cachés
Quatre carrés	*Sū kantsu*	Avoir quatre carrés
Main verte	*Ryū iisō*	Avoir une main composée uniquement de 2, 3, 4, 6, 8 de bambou et de dragons verts
Tout terminales	*Chinrōtō*	N'avoir que des terminales
Tout honneur	*Tsū iisō*	N'avoir que des honneurs
Trois grands dragons	*Dai sangen*	Avoir les brelans / carrés des trois dragons
Quatre petits vents	*Shō sūshii*	Avoir trois brelans / carrés de vents et une paire de vents
Quatre grands vents	*Dai sūshii*	Avoir les brelans / carrés des quatre vents

Tableau récapitulatif des yaku. Crédit : Breizh Mahjong

II.1.4 Fu

Les fu sont des points servant de base de multiplication pour les han. Par exemple : Vu que chaque han multiplie par 2 la valeur de la

main, 3 han 60 fu donnera autant que 4 han 30 fu.

Comparé aux han, le nombre de fu est déterminé par la composition de la main et les attentes : si la main est fermée ou ouverte, si l'on termine sur pioche, si l'on attend sur la paire, au milieu d'une suite etc. . .

Toute main complétée commence avec 20 fu et se cumule. Avoir en plus une main fermée complétée sur défausse accorde 10 fu, pour une base à 30 fu cumulable.
L'exception est une main avec *sept paires* qui a 25 fu **non cumulable**.

Base	
Sept paires (empêche autres fu)	25
Main fermée sur défausse	30
Autre	20

Brelan/carré	Fermé	Ouvert
Carré terminale/honneur	+32	+16
Carré autre	+16	+8
Brelan terminale/honneur	+8	+4
Brelan autre	+4	+2

Divers (+2 fu)
Paire de yakuhai
Attente de côté, au milieu, de la paire
Tsumo (excepté si yaku *pinfu* possédé)
« *Pinfu* ouvert » (kuipinfu) [9]

Voir la section III.3 sur les différents types d'attentes pour plus de précisions.

Le calcul de valeur d'une main n'est pas traité ici pour éviter la surcharge d'information. Des détails sont apportés sur le comptage des points au chapitre V. Ci-après les deux tableaux des valeurs de main en fonction du nombre de han et de fu.

9. Une explication se trouve à la section dédiée au comptage des fu du chapitre V.

	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han	5 Han Mangan	6-7 Han Haneman	8-10 Han Baiman	11+ Han Sanbaiman	Yakuman
Sur défausse									
Est termine la donne : valeur du haut									
Un autre qu'Est termine la donne : valeur du bas									
25 fu		2400	4800	9600					
		1600	3200	6400					
30 fu	1500	2900	5800	11600					
	1000	2000	3900	7700					
40 fu	2000	3900	7700	12000					
	1300	2600	5200	8000					
50 fu	2400	4800	9600	12000					
	1600	3200	6400	8000					
60 fu	2900	5800	11600	12000					
	2000	3900	7700	8000	12000	18000	24000	36000	48000
70 fu	3400	6800	12000	12000	8000	12000	16000	24000	32000
	2300	4500	8000	8000					
80 fu	3900	7700	12000	12000					
	2600	5200	8000	8000					
90 fu	4400	8700	12000	12000					
	2900	5800	8000	8000					
100 fu	4800	9600	12000	12000					
	3200	6400	8000	8000					
110 fu	5300	10600	12000	12000					
	3600	7100	8000	8000					

FIGURE II.1.A – Table de valeur sur défausse. Crédit : Breizh Mahjong

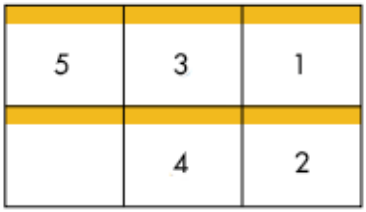
Sur pioche									
Est termine la donne : chaque joueur paie la valeur du haut									
Un autre qu'Est termine la donne : Est paie la valeur du haut et les autres paient la valeur du bas									
20 fu		700	1300	2600					
		400	700	1300					
25 fu			1600	3200					
			800	1600					
30 fu	500	1000	2000	3900					
	300	500	1000	2000					
40 fu	700	1300	2600	4000					
	400	700	1300	2000					
50 fu	800	1600	3200	4000					
	400	800	1600	2000					
60 fu	1000	2000	3900	4000	4000	6000	8000	12000	16000
	500	1000	2000	2000	2000	3000	4000	6000	8000
70 fu	1200	2300	4000	4000					
	600	1200	2000	2000					
80 fu	1300	2600	4000	4000					
	700	1300	2000	2000					
90 fu	1500	2900	4000	4000					
	800	1500	2000	2000					
100 fu	1600	3200	4000	4000					
	800	1600	2000	2000					
110 fu	1800	3600	4000	4000					
	900	1800	2000	2000					

FIGURE II.1.B – Table de valeur sur pioche. Crédit : Breizh Mahjong

II.1.5 Début de partie et de donne

La construction du mur n'est pas considéré comme faisant parti de la donne ; elle ne commence qu'au lancer de dés. Dans le cadre d'un début de partie, on monte le mur avant de se souhaiter une bonne partie et attaquer la première donne.

Pour la donne on ajoute un détail : on effectue les mêmes manipulations qu'au chapitre précédent. L'Est pioche cependant sa 13ème et 14ème tuile en même temps :



L'Est prendra les tuiles 1 et 5, le Sud la 2, l'Ouest la 3 et le Nord la 4.

Ainsi l'Est commence avec 14 tuiles au lieu de 13 et lui évite de re-piocher dans le mur. Il démarre ainsi la donne en défaussant une tuile (ou déclare `tsumo` avec *tenhou*).

II.1.6 L'Est est dominant

Le joueur qui incarnera le vent d'Est (appelé par abus l'Est) commence la donne. Soit il dit `tenhou` ($\approx$ 0.0003025% de chance) soit il défausse sa première tuile.

Ce joueur obtiendra 50% de plus que les autres joueurs s'il *termine* sa main. En contrepartie il paiera le double par rapport aux autres dans le cas où un joueur termine sur pioche (expliqué en détail chapitre V).

On l'appelle Est, plus rarement dealer (dû au fait qu'il lui est demandé explicitement de servir dans certaines variantes) ou `oya` (que l'on traduit par « parent »).

II.1.7 Mur mort

Ce qu'on appelle **mur mort, mont sacré** (`wanpai`, ou tuiles du roi) ou **mont intouchable** en Français sont les 14 tuiles directement sur la droite de la séparation du mur. Malgré son nom on peut y toucher, mais 14 tuiles ne seront pas utilisées pour la pioche. Si personne ne termine avant d'arriver au mont intouchable, la donne prend fin.

On dénommera ainsi par la pioche toutes les tuiles sauf les 14 du mur mort.

II.1.8 Dora

Durant une main, on appelle `dora` les types accordant 1 `han` de plus pour chaque exemplaire en main. Ces types sont déterminés par des tuiles du mur mort : Des 14 tuiles, on révèle au début de chaque donne la troisième tuile du dessus en comptant à partir du bord du mont (c'est-à-dire le côté le plus proche du début de pioche).

Cette tuile sert d'indicateur de `dora`. Le type venant après dans l'ordre des tuiles sera alors `dora`.

Indicateurs et `dora`

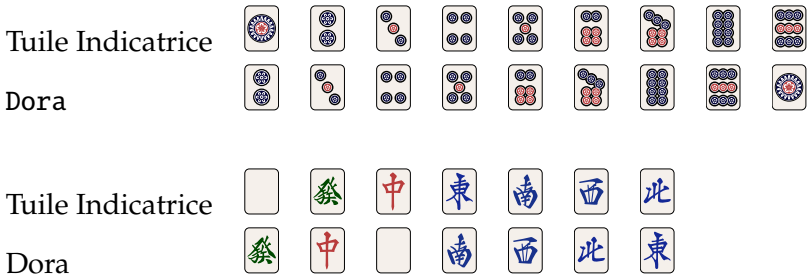


FIGURE II.1.C – Exemple d'un mur mort avec l'indicateur de `dora`. La `dora` est le 7 de rond et la pioche commence sur notre droite selon la photo.

II.1.9 Kan dora

Le principal avantage (ou inconvénient) d'un appel de carré au Riichi est que l'on révèle une nouvelle `dora` : À chaque nouvel appel de carré, en plus du remplacement de tuile, on retourne une tuile indicatrice de `dora` de plus, communément appelées les `kan dora` qui ont la même valeur que les dora. Les 4 tuiles du bord du mur mort servent comme tuiles de remplacement, pour un total de 4 `kan dora` additionnelles donc.

Il doit toujours rester 14 tuiles à la fin d'une donne, même après un appel de Carré. Il faut donc faire attention à recompter 14 si l'on approche du mur intouchable. [10]

Si un joueur pioche l'avant-dernière tuile de la pioche et possède un brelan de cette dernière, appeler pour un carré causerait la dernière tuile de la pioche à passer dans le mur mort. Cependant les tuiles de remplacement ne sont pas considérées comme faisant

10. Si vous jouez avec des inconnus il est préférable de ne **pas** toucher au mur quelque soit l'état de la donne. Il n'est pas demandé d'expliciter les 14 tuiles en recollant des murs entres eux ou de séparer des piles pour dire lesquelles sont de la pioche et lesquelles sont du mur mort.

partie de la pioche, et donc cette tuile de remplacement ne peut pas accorder le `yaku` *dernière pioche*. (*Après un carré* peut être accordée sans problème.)

Si un joueur piochant la dernière tuile de la pioche possède un brelan de cette dernière, il ne peut pas appeler pour un carré (sans quoi le mur mort se retrouverait avec 13 tuiles.)

FIGURE II.1.D – Exemple de mur mort après plusieurs appels de carré. Ici on a retiré les dernières tuiles de la pioche pour que le mur mort ait toujours 14 tuiles, mais ce n'est pas obligatoire (et parfois déconseillé).

II.1.10 Ura dora

Les indicateurs d'`ura dora` (lit. `dora` d'en dessous) sont les tuiles en dessous des indicateurs de `dora` dans le mur mort. Elles ne sont révélées qu'aux joueurs ayant fait une déclaration de *riichi* et qui ont complété leur main. (Voir la sous-section sur la déclaration de *riichi*.) On ne montre que les `ura dora` sous les indicateurs révélés. Les appels de carré accorderont donc **plus** d'`ura dora` potentielles aux joueurs ayant complété leur main sous déclaration de *riichi*.

FIGURE II.1.E – Exemple de mur après révélation des `ura dora`.

II.1.11 Furiten

On considère dans la variante `Riichi` que tout type ayant été défaussé par un joueur est alors inutile pour ce dernier. Si le joueur est en attente et attend au moins un type qu'il a défaussé, il est alors en état de « **furiten** » (« écoute agitée ») et **ne peut terminer la donne sur défausse**. Soit il change son attente pour attendre des tuiles ne se trouvant pas dans sa défausse, soit il pioche par lui-même la tuile nécessaire.

II.1.12 Furiten temporaire

Si un joueur ne déclare pas qu'il termine quand une tuile est jetée, par un autre joueur, qui complète sa main, il est alors en `furiten` **temporaire** et ne peut plus terminer sur défausse. Il pourra de nouveau après **la fin de son prochain tour**. (Chaque tour est vu comme

une **modification** de la main.)

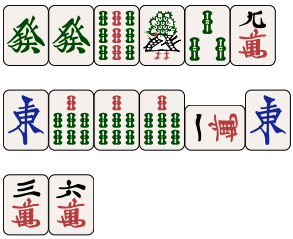
Donc si le joueur appelle puis défausse, ou s'il pioche et défausse (même si le joueur ne change rien à sa main), il pourra de nouveau déclarer une fin de donne sur des tuiles défaussées (s'il n'est pas bien sûr `furiten`).

II.1.13 Déclaration de riichi

Si un joueur a sa main encore fermée, c'est à dire qu'il n'a pas fait d'appel, et n'est plus qu'à une tuile de compléter sa main (**en attente**), il peut sacrifier 1 000 points pour annoncer aux autres joueurs qu'il est en attente. Pour déclarer, le joueur prononce `riichi` clairement et intelligiblement. Il défausse ensuite sa tuile, et uniquement celle-ci, à l'horizontale au lieu d'à la verticale. Si aucun joueur ne complète par sa tuile, il dépose 1 000 points devant sa défausse. Le riichi est à ce stade confirmé.
Si cette tuile est appelée avec `chii`, `pon` ou `kan`, il inclinera uniquement sa prochaine tuile à l'horizontale. (Id si appel.)

Une autre condition au *riichi* est que le joueur est sensé pouvoir piocher au moins une fois après sa déclaration, c'est à dire qu'il reste au moins 4 tuiles dans la pioche.

Une défausse avec déclaration de *riichi* sur le 1 de chiffres



Riichi et furiten

À partir de l'annonce de *riichi*, la main du joueur est figée et ne peut plus être modifiée. Plus particulièrement, le joueur **ne peut plus modifier ses attentes**.

Ainsi en reprenant l'idée du `furiten` temporaire, s'il rate une tuile qui complète sa main, il est alors en `furiten` **permanent** jusqu'à la fin de la donne.

Carré en riichi

Il est possible pour le joueur en *riichi* d'appeler pour un carré caché s'il pioche le quatrième exemplaire d'un type dans sa main **ET** si cela n'altère pas ses attentes. Si déclarer ajoute, retire ou change ses attentes, **il ne peut pas appeler de carré** et doit défausser la tuile (sauf s'il complète avec).

Les bâtonnets sacrifiés pour la déclaration

Les bâtonnets sacrifiés pour la déclaration de *riichi* sont soit récupérés par le joueur qui termine la donne, soit mis de côté et seront récupérés par le prochain joueur qui complète sa main. (Voir à la section concernée ce que deviennent les bâtonnets en cas de multiples achèvements.)

Si l'on est à la dernière main de la partie (Sud 4, dernière répétition), et aucune personne ne complète, alors les bâtonnets vont au joueur ayant le plus haut score. Si plusieurs joueurs sont à égalité en première place, on divise les points apportés par les bâtonnets sacrifiés au prorata.

II.1.14 Valider après être en attente

On considère que l'on peut terminer une main même si certaines de nos attentes ne nous accordent pas de `yaku` (par exemple : attente 1 et 4 pour *tout intérieur* et complète avec un 4).

II.1.15 L'annonce d'une main complète

Quand un joueur termine la donne et a bel et bien sa main confirmée complète par la table (soit 7 paires, soit treize orphelins, soit 4 groupes 1 paire et au minimum 1 `yaku`), doivent être annoncés les `yaku` réalisés et **la valeur de sa main**. Par valeur on entend le plus souvent les points à payer, mais on préfère aussi avoir en général le nombre de `han` et de `fu`.

Il est plus compliqué de demander cela à un débutant et la variante `Riichi` est bien sur ce point : la table doit arriver à un commun accord sur la valeur **absolue** de la main. Cela signifie que si un joueur sait sa main complète mais ne sait pas obtenir sa valeur par lui-même, les autres joueurs **doivent** dire ce qui compose sa main et combien cela vaut en définitive. Il n'est pas demandé d'aller dans l'extrême détail des `yaku`, de leur valeur en `han` ou des différents éléments qui accordent tel nombre de `fu`, mais le minimum du minimum est de donner **la valeur de la main**.

Sur le long terme il est préférable d'apporter des détails sur le calcul de `han` et de `fu` pour que le joueur qui complète devienne autonome et accélère la phase de paiement.

II.1.16 Multiples achèvements

On autorise plus d'un joueur à compléter sur défausse en même temps et chaque joueur sera payé selon la valeur de sa main. S'il y a marqueurs de continuité chaque main doit bénéficier de ce bonus.

Chaque joueur ayant complété leur main avec *riichi* récupèrent

leur bâtonnet. Dans le cas contraire, le joueur ayant complété sa main le plus proche après celui ayant déclaré *riichi* dans le sens de jeu le récupère.

II.1.17 Pénalité en cas de fin de pioche

Si aucun des joueurs n'a été capable de compléter sa main avant d'arriver aux 14 tuiles du mur mort, les joueurs doivent annoncer s'ils sont **en attente**, c'est à dire à une tuile de compléter leur main. (On appelle aussi cet état `tenpai`.)

Chacun leur tour à partir de l'Est, les joueurs doivent annoncer s'ils sont en attente ou non. (Ils peuvent dire qu'ils ne le sont pas.) S'ils se disent en attente, ou « `tenpai` », à une tuile de terminer, ils doivent montrer leur main aux autres joueurs pour qu'ils puissent confirmer. Un joueur qui a déclaré *riichi* **doit** montrer sa main ; son engagement est que sa main est en attente, les autres joueurs doivent pouvoir confirmer.

Sinon, les joueurs peuvent annoncer « `noten` » (ou « **pas** `tenpai` ») et mettre leurs tuiles couchées face cachée. 3 000 points sont mis au centre par les joueurs noten et les joueurs tenpai se répartissent les 3 000 points équitablement.

Pénalité en fin de main		
Nombre de joueurs `tenpai`	Points si `noten`	Points si `tenpai`
0	0	0
1	−1000	3 000
2	−1500	1 500
3	−3000	1 000
4	0	0

II.1.18 Etre en attente en fin de pioche

On dit qu'un joueur est en attente (ou `tenpai`) s'il attend d'**au moins un type** qui complète sa main. Cependant il existe des cas où l'on peut ne pas considérer de manière pratique un joueur en attente.

Attente vide

On dit qu'un joueur est `karaten` s'il est tenpai mais aucune de ses tuiles d'attente ne sont disponibles par pioche. Les tuiles ont donc déjà été appelées, défaussées, se trouvent dans la main de joueurs ou servent d'indicateurs de `dora`. On accepte l'attente « vide » uniquement s'il ne possède pas **absolument toutes** les tuiles qu'il attend (dû à un carré, une suite, un brelan ouvert. . .), donc si le joueur n'a pas les 4 exemplaires de chaque type qu'il attend.

FIGURE II.1.F – Exemple de main qui n'est pas `tenpai` : Le joueur possède 4× 9 de ronds, et on peut voir cela comme un brelan et une attente sur la paire. Cependant vu qu'il possède déjà tous les 9 de ronds, il n'est pas considéré `tenpai`.

Attente sans yaku

Un joueur peut être en attente en fin de donne même s'il ne possède pas de `yaku`.

II.1.19 Répétitions et marqueurs de continuité

Si l'Est a terminé la donne, ou s'il est en attente en fin de pioche, alors les vents ne tournent pas et un marqueur de continuité est ajouté. On dit dans ce cas qu'il y a **répétition** de donne. Le marqueur est souvent indiqué par un bâton de 100 points de l'Est qu'il place à sa droite. (On placera avec ces marqueurs les bâtonnets de 1 000

points utilisés pour déclarer *riichi*.) Le joueur d'Est reste **Est** jusqu'à ce qu'un autre joueur termine avant lui ou que l'Est n'ait pas une main en attente à la fin de la pioche.

Dans le cas où l'Est **n'est pas en attente à la fin de la pioche**, les vents tournent et le nouveau joueur d'Est indiquera le même nombre de marqueurs de continuité qu'auparavant +1. Les marqueurs sont remis à zéro quand quelqu'un d'autre que l'Est termine la donne.

Chaque marqueur de continuité ajoutera **300 points** à la valeur **totale** de la main. Si la fin de donne est sur défausse, le joueur qui défausse paie la valeur intégrale + le nombre de marqueurs multiplié par 300. Si la fin de donne est sur pioche, chaque joueur paiera sa partie + le nombre de marqueurs multiplié par 100. (Etant donné qu'il y a 3 joueurs payant, on retombe sur nos pas.)

Prenons le cas où l'on a **2 marqueurs de continuité** et que l'Ouest, le Sud ou le Nord complète sa main de valeur **2000 points**. Si c'est sur défausse, le paiement sera 2000 + 600 = 2600 points. Si c'est sur pioche, l'Est paiera 1000 + 200 = 1200 points et les autres joueurs paieront 500 + 200 = 700 points chacun. (Voir le chapitre V pour plus de détails sur la valeur des mains et le paiement.)

II.1.20 Fin de partie et uma

On appelle `hanchan` une partie où seules les manches d'Est et de Sud sont jouées. [11] La partie se termine **uniquement** quand le joueur Est de la donne de Sud 4 ne termine pas ou n'est pas `tenpai` une fois la pioche épuisée (donc quand il n'y a plus de répétitions de sa part).

À la fin de la partie, les points sont recalculés par tous les joueurs. On détermine un classement, puis on applique l'`uma`.

11. Il existe aussi le **demi-hanchan** où l'on s'arrête à la fin de la manche d'Est. (Elle peut être réalisée en cas de manque de temps.)

L'objectif de l'`uma` est d'apporter un poids (disons similaire à ce que font les points échangés durant la partie). Il cherche à **creuser l'écart** :

`Uma`	
Place du joueur	Points attribués
1er	+15 000
$2^{\text{ème}}$	+5 000
$3^{\text{ème}}$	−5 000
$4^{\text{ème}}$	−15 000

Le score final du joueur est son gain (ou sa perte) durant la partie ajouté à l'`uma` :

$$\text{Score final} = S + U - E\,,$$

où S est le score du joueur, U le bonus d'`uma` et E l'emprunt initial. [12]

Exemple de calcul de score final

Si le joueur possède 32 500 et est $2^{\text{ème}}$ dans le classement, il aura en gain avec un emprunt de 30 000 :

$$\begin{aligned}\text{Score final} &= 32\,500 + 5\,000 - 30\,000\,,\\ &= 7\,500\,.\end{aligned}$$

En cas d'égalité

Dans le cas d'égalités, on somme les valeurs apportées par l'`uma` selon les places de ces joueurs et on redivise au prorata.

Exemple : Si deux joueurs sont à égalité pour la première place, ils prendront les valeurs pour la première et deuxième place (équivalent à +15 000 + 5 000/2) et auront en définitive +10 000 chacun. Si trois

12. En cas de demi-hanchan, le score final est divisé par 2.

joueurs sont à égalité pour la première place, ils auront +5 000 chacun (équivalent à (+15 000 + 5 000 − 5 000)/3). Si 2 joueurs sont à égalité pour la seconde place, ils auront +0 (obtenu en faisant (+5 000 − 5 000)/2).

II.2 Cas particuliers

II.2.1 Échange par appel

On interdit un joueur à appeler une tuile avec un pseudo-groupe particulier puis défausser dans le même tour **une tuile qui pourrait compléter ce pseudo-groupe**. [13]

FIGURE II.2.G – Exemple d'échange non autorisé : Le joueur appelle pour une suite avec 2 et 3 de chiffres. Il peut défausser n'importe quelle tuile sauf un de ses 1 de chiffres.

Cette règle est imposée pour empêcher un joueur d'appeler et de

13. Ironiquement cela est aussi considéré pour les appels de brelan.

défausser des tuiles bénignes face à un adversaire en attente, tout cela **sans même piocher**.

II.2.2 Responsabilité

Les deux `yakuman` *quatre grands vents* et *trois grands dragons* peuvent être réalisés en main ouverte. Tout joueur qui défausse des honneurs quand commence à s'afficher chez la même personne plusieurs brelans d'honneurs ouverts prend le risque d'y laisser sa main.

Mais plutôt qu'uniquement pénaliser celui qui apporte la tuile d'achèvement à la main, on pénalise aussi le joueur qui permet d'obtenir le quatrième brelan de vent ou le troisième brelan de dragon. Ce joueur et uniquement ce joueur paiera l'intégralité du `yakuman` *quatre grands vents* ou *trois grands dragons* si la main est complétée sur pioche. Il paiera cependant la moitié de la valeur du `yakuman` si elle est complétée sur défausse et le joueur qui apporte la tuile d'achèvement paiera l'autre moitié **et** les compteurs s'il y a.

Ce genre de pénalité est aussi attribuée si un joueur nourrit le dernier brelan d'honneurs pour un de ces deux `yakuman` après avoir déclaré son *riichi*. (Son erreur a été de déclarer *riichi*.)

II.2.3 Vol de carré et treize orphelins

Il est possible pour les joueurs de compléter sur défausse avec la tuile de promotion d'un brelan en carré. C'est d'ailleurs un `yaku`.

Treize orphelins est une exception de par sa forme mais aussi de par son parachèvement ; c'est le seul `yaku` qui a le droit d'être complété sur un appel de carré caché : si un appel de carré caché est réalisé avec le type qu'attend une main avec *treize orphelins*, le joueur peut **compléter sur défausse** et « voler le carré caché ».

II.2.4 Au plus quatre appels de carrés

Le mur mort ne permet de réaliser que 4 appels de carrés (dans le cas contraire, on commencerait à piocher les indicateurs de `dora`). Ainsi si 4 carrés ont été réalisés par plusieurs joueurs, la partie continue mais il **n'est plus autorisé** d'appeler pour des carrés.

II.2.5 Temps imparti en tournoi

En tournoi, un chronomètre est lancé pour 1 heure 15 de durée au début de la partie (et donc au premier lancer de dés). A la fin de ce temps, les joueurs doivent terminer la donne en cours et faire une dernière donne. Au delà la partie est considérée **terminée** même si tout les joueurs n'ont pas pu être Est 2 fois, qu'il y ait des marqueurs de continuités actifs ou qu'une répétition de donne devait avoir lieu.

Certains joueurs peuvent souhaiter accélérer le processus de construction du mur et lancer les dés avant que le chronomètre s'arrête pour bénéficier de 2 donnes au lieu d'une.

L'idée de donnes **réalisées au moment** et **après** le temps imparti est pour éviter que des personnes bénéficient d'un avantage et abusent en retardant leur tour.

II.2.6 Timing pour les appels

Un appel de suite, brelan ou carré peut être réalisé sur une défausse avant que le joueur suivant ne pioche. Si un joueur pioche bien trop vite pour qu'un appel soit réalisé, c'est la vitesse de pioche qui est en faute. Dans ce cas, l'appel est accepté et la tuile piochée doit revenir au mur.

Il ne faut pas prendre 5 secondes entre chaque défausse pour s'assurer que personne ne veut appeler, mais piocher à une vitesse qui permet fluidité **et** opportunité d'appel. On ne demande pas non plus aux autres joueurs d'attendre : l'appel est **fait pour interrompre**.

Au rappel, un appel de fin de donne sur défausse est valide tant que le joueur suivant **n'a pas défaussé**.

II.3 Les écarts de jeu

Tout ce qui suit se situe entre règles, bonnes manières et arbitrage. La lecture de cette partie n'est pas recommandée en tout premier lieu. Les pénalités de `chombo` et de main morte sont les sections les plus importantes à lire une fois que les autres points de règles ont été plus ou moins incorporés. Le reste traite beaucoup des situations de tournoi.

II.3.1 Arbitrage et responsabilité de la table

L'entraide est **mise en avant** dans le Mahjong japonais. Les 4 joueurs sont responsables de ce que font les 4 joueurs et donc doivent être traités les erreurs et conflits de manière coopérative. Si l'un d'eux réalise une erreur, il est conseillé aux autres de lui faire remarquer et si possible corriger si la situation le permet : Si un joueur ne pioche pas au bon endroit, oublie sa tuile de remplacement, calcule mal son score, etc. . .

Dans le cadre d'un tournoi, l'arbitre est une personne extérieure à la table qui va venir confirmer ou trancher des situations de mésentente à la table. Cela ne veut pas dire qu'il va gérer uniquement les situations de conflit, mais par exemple apporter la valeur en points d'une main assez fastidieuse sur les `han` et `fu` ou confirmer la somme totale des points de la partie. Voyez l'arbitre comme une cinquième personne à la table qui a pour but que les choses se passent dans les meilleures conditions possibles. Il cherche a être objectif. Il connaît les règles sur le bout des doigts et il est *coopératif*. L'arbitre n'est pas là pour taper sur les doigts.

Si un problème survient, comme dans le cas du processus de

paiement, c'est la table entière qui doit accepter la décision, pas les joueurs individuellement. Si une erreur apparait dans le total des points de la table, c'est la table toute entière qui trinque, pas juste le joueur qui s'occupe d'écrire sur un bout de papier les résultats.

Si l'arbitre doute qu'un joueur mélange bien les tuiles, où qu'un joueur mette de côté certaines tuiles pour la construction de son mur, ce premier a le droit de détruire le mur, mélanger lui-même les tuiles puis demander aux joueurs de refaire ce dernier.

II.3.2 Pénalité pour erreur majeure (Chombo)

Un `chombo` est la pénalité la plus sévère donnée à un joueur qui aurait causé une faute grave de jeu, « une faute irréversible ».

En cas de partie sur des termes plus amicaux, tout type de pénalité est à la discrétion de la table et des joueurs bien sûr. On ne va pas pénaliser un débutant alors qu'il n'est très probablement pas à l'aise avec la manipulation des tuiles.

Dans le cas d'un tournoi, c'est à la discrétion de l'arbitre de manière générale de gérer les pénalités et écarts de jeu. S'il est considéré par tout le monde à la table que c'est une faute incontestable, l'arbitre viendra immédiatement confirmer ou infirmer la décision (listé ci-après) !

Pour éviter toute incompréhension et possible pénalité sur le long terme, les joueurs doivent présenter ce qu'ils font de manière à ce que cela soit facilement compréhensible et identifiable par la table (la révélation de main, la lecture de la main, les `dora` et `ura dora` clairement discernables du reste des tuiles. . .) On évite toute passe d'information qui désavantagerait ou avantagerait d'autres joueurs.

Est considéré par un arbitre une faute irréversible :

— Révéler sa main avec qu'elle n'est pas complète ou `furiten`,

— Renverser un nombre conséquent de tuiles ou plusieurs tuiles

importantes au jeu (indicateurs de `kan dora`, tuiles de remplacements, prochaines pioches. . .). Si la donne n'est qu'à son commencement, les joueurs peuvent décider de repartir de zéro en mélangeant les tuiles et ainsi ne pas distribuer de pénalité.

— Montrer sa main sans raison ou plus généralement montrer des tuiles importantes au jeu (retourner une tuile de remplacement volontairement par exemple),
— Déclarer *riichi* avec une main qui n'est pas en attente (pas de `chombo` tant que la main n'est pas révélée aux autres joueurs),
— Déclarer un carré caché non valide durant un *riichi* (qui cause un changement d'attente ou un faux carré caché, `chombo` uniquement si la main est révélée à la fin de pioche ou si le joueur termine la donne),
— Toute action qui rend impossible à la donne de continuer.

Tout ceci peut engendrer un `chombo`.

Si deux joueurs complètent leur main en même temps mais l'un réalise une faute digne d'un `chombo`, la faute est ignorée et l'autre main validée.

Le joueur perd 20 000 points pour chaque `chombo` après le calcul de l'`uma`. [14]

Quand un `chombo` est reconnu, la donne est annulée et les joueurs en recommencent une comme si rien ne s'était passé : Aucun bâtonnet de continuité n'est ajouté (ou retiré), tout les bâtonnets de riichi posés

14. Certaines variantes imposent le joueur à payer un `mangan` inversé : Si le joueur est Est alors 4 000 à chaque joueur, sinon 4 000 à l'Est et 2 000 à chaque autre joueur. Pour ne pas pénaliser le joueur débutant on peut utiliser ce système, ou remplacer le `chombo` par main morte (voir juste après) ou ne pas pénaliser du tout de telles erreurs.

durant la donne sont restitués à leur ancien propriétaire et aucun paiement n'est réalisé. Une donne **ne compte pas** comme jouée si un `chombo` a lieu (et donc dans le cas de la toute dernière donne d'un tournoi, la donne **doit** être refaite.)

Un joueur peut être exclu jusqu'à la fin d'une partie ou même d'un tournoi s'il répète des obstructions au jeu. Un joueur attrapé en train de tricher de manière évidente est immédiatement disqualifié du tournoi en cours.

II.3.3 Main morte

Pour les erreurs moins pénalisantes, un joueur peut être déclaré **main morte**, où il « renonce à terminer ». Le joueur peut continuer de piocher et défausser, mais il ne peut plus réaliser d'appel ni compléter sa main (`chombo` s'il essaie) ; il est automatiquement considéré `noten` en cas de fin de pioche.

Un joueur doit renoncer si :

— Il a trop ou pas assez de tuiles dans sa main (par oubli de pioche ou multiples pioches).
— Il a un groupe ouvert et non valide. Par ailleurs, appeler avec `chii`, `kan` ou `pon` incorrectement peut être survolé mais plusieurs d'affilés peuvent résulter en main morte.
— Il réalise un échange par appel (main morte dès qu'il a défaussé).
— Il déclare *riichi* avec au minimum un groupe en ouvert.
— Il appelle une fin de donne sur défausse sans pouvoir compléter. S'il annule son appel, le joueur est considéré main morte (cela force la main à être `noten` même si le joueur a déclaré *riichi*), mais s'il révèle sa main, il prend Chombo.
— Il oublie de prendre sa tuile d'appel alors que le joueur à

l'opposé a défaussé.

Un joueur est déclaré main morte quand la table est d'accord sur ce choix ou qu'un arbitre déclare la main morte.

II.3.4 Erreurs traitées au cas par cas (hors du champ des règles)

Seuls les cas listés plus haut sont traités *clairement* dans les règles. Je me permet d'ajouter comment certaines situations sont traitées en tournoi :

- ✓ Si un joueur insère la tuile de fin dans sa main avant de révéler cette dernière, il n'est techniquement plus possible de savoir sans discussion sur quelle tuile le joueur termine la donne. Vu que des points peuvent être attribués dépendamment de l'attente, de la forme globale de la main (`pinfu` par exemple), la main sera réarrangée pour utiliser une tuile de fin qui accorde **la plus petite valeur possible**.
- ✓ Si un joueur pioche incorrectement dans le mur, la tuile est replacée s'il a été remarqué que le joueur s'est trompé *avant* qu'il voit le type. Sinon, le joueur garde la tuile et la partie continue.
  Dans le cadre de tuiles importantes au jeu (tuiles de remplacement par exemple) un arbitre peut venir réorganiser pour que cela re-devienne « normal » (droit pour le bon déroulement de la partie). Si un joueur mélange mal trop souvent, une pénalité peut être attribuée.
- ✓ Si un joueur détruit le mur mort par excès de rage après qu'une main soit complétée, les joueurs doivent s'accorder sur ce qu'était la `dora` et les éventuelles `kan dora`. Dans le cadre d'un *riichi*, les `ura dora` doivent être prises des tuiles qui composaient le mur mort ou des tuiles assez aléatoires pour faire office d'`ura dora`.

Le responsable de la destruction du mur mort prend 8 000 points de pénalité après `uma`.

✓ Vis à vis des téléphones portables, l'usage en pleine partie ou une simple sonnerie peut vraiment déconcentrer les joueurs en jeu et est extrêmement déconseillée. Particulièrement :
  — Un joueur qui reçoit un appel pendant une partie peut recevoir une pénalité de 8 000 points après `uma` selon la situation. Si rien n'est fait une pénalité de 16 000 peut être mise en place et le portable confisqué jusqu'à la fin de session en cours.
  — Un joueur qui envoie des messages pendant une partie recevra une pénalité de 12 000 points si ce n'est pas excusable, 24 000 si récidive et portable confisqué jusqu'à la fin de la session.

✓ Un joueur qui se trompe dans son appel de suite ou de brelan peut être corrigé (par lui-même ou les autres personnes de la table) tant qu'il n'a pas terminé son tour, c'est à dire tant qu'il n'a pas défaussé. Dans ce cas les tuiles montrées reviennent simplement dans sa main.

Voir la discussion sur les manières et l'équité de jeu au chapitre 6.

Digressions sur d'autres règles

Ce qui suit **n'est pas utilisé** dans la variante EMA 2016, cependant je m'arrête dessus pour donner d'autres points d'accroches si vous voulez les incorporer dans vos règles de tous les jours.

La variante JPML

« JPML » signifie *Ligue de Mahjong Japonaise Professionnelle*. Au Japon, le `Riichi` est vu comme un sport de l'esprit compétitif et il est possible d'avoir comme profession « joueur de Mahjong »,

comme certaines personnes sont des professionnels de Go, d'échecs, de Bridge et plus encore. Il a été développé une variante qui retire une partie de l'aléatoire du jeu, à savoir les `kan dora`, les `ura dora` et l'*ippatsu*. On ira ainsi construire plus en profondeur sa main, mais cela signifie aussi que l'on va beaucoup plus dépendre de sa main de départ.

Nagashi mangan

`Nagashi mangan` est un ancien `yaku` qui, si vous n'aviez défaussé que des extrémités et des honneurs, si vous n'avez pas appelé de tuiles, si personne n'a appelé vos tuiles et la pioche a été vidée sans qu'il n'y ait de main complétée, vous remportez un `mangan` (comme un 12 000 `tsumo` si vous êtes Est, ou un 8 000 `tsumo` sinon).

Le terme `nagashi` peut être lu de deux façons : siphon (la rivière qui absorbe toutes vos extrémités et honneurs) et abandon (vous n'allez probablement pas compléter votre main ainsi).

C'est l'un des `yaku` qui rend le Mahjong en variante `Riichi` unique comme jeu de cartes : Votre défausse a une valeur ; votre défausse est **vivante** et peut d'elle-même servir à remporter des points.

Les 5 rouges

Le « 5 rouge » est une tuile qui remplace un exemplaire du type 5 dans une famille (5 de bambou, 5 de ronds. . .) et accorde 1 `han` de plus pour chaque exemplaire en main. On en trouve 4 exemplaires dans des jeux à petite tuile.

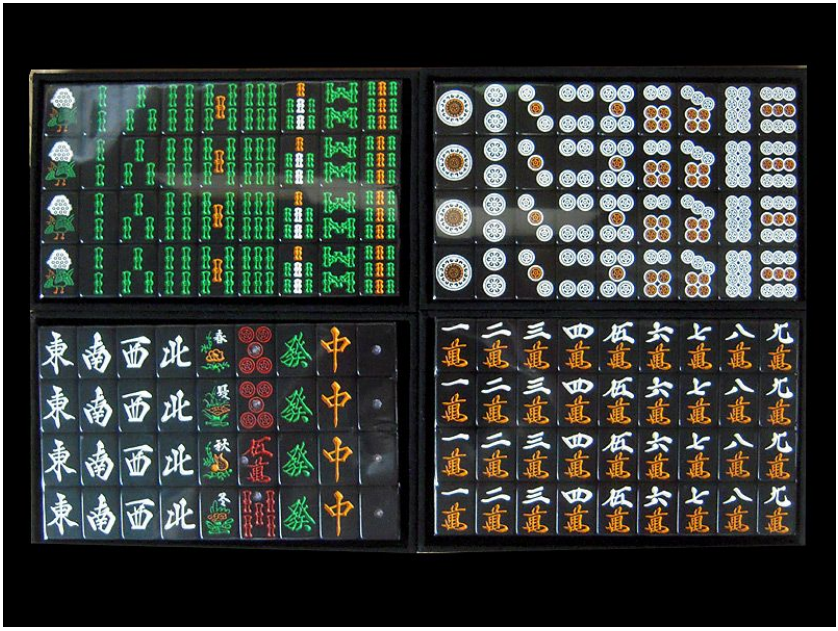


FIGURE II.3.H – Les 5 rouges dans l'enclos en bas à gauche. Dans l'ordre : Les 4 vents, puis 4 fleurs, 4 « 5 rouges » et les dragons Vert, Rouge et Blanc.

C'est un élément ajouté communément car il facilite la main à exploser en valeur. La variante EMA les a exclus de ses règles en 2016.

Annulations de donne

Si une des conditions suivantes est respectée : défausser 4 fois le même vent au premier tour de jeu ; avoir au minimum 9 tuiles extrémités et honneurs différentesà son premier tour de jeu (sous décision de ce joueur) ; réaliser 4 carrés partagés entres les joueurs, etc, alors on recommence la donne. J'aime particulièrement la suivante car c'est une situation qui, aussi amusante soit-elle, n'a aucune valeur tactique : 4 déclarations de *riichi*. (Il se doit que les 4 mains soient en attente pour éviter une pénalité. C'est une tactique que peut entreprendre le quatrième joueur pour arrêter la fusillade en cours.)

Chapitre III
Principes de construction de main

III.1 Construire sans et avec yaku

C'est le moment d'expliciter la base de la base concernant la construction de main. Dans cette première partie, nous allons traiter 2 points fondamentaux :

« Faire sa main » et « faire une main avec yaku » ne sont pas la même chose

⇒ *Grande suite (Ittsu)*

⇒ *Pure (Chinitsu)*

Essayez de faire ces mains intentionnellement. Bien évidemment, pour progresser dans la construction de main avec yaku, il est indispensable de d'abord progresser dans sa construction de main de manière générale. Ce que l'on entend par là. . .

« Faire sa main » signifie... stupidement

ne pas être fixé sur un yaku ou une dora, de faire 4 groupes et 1 paire

Cela semble être un bon début. À part *sept paires* et autres mains considérées comme exceptions, la base au Mahjong est de **réaliser 4 groupes et 1 paire efficacement**. En général on appelle cela avoir

une « efficience des tuiles », ce que l'on va étudier plus amplement après.

La règle d'or ici est d'***améliorer d'abord sa construction de main, puis d'améliorer sa construction de main avec*** `yaku`.

Qu'est-ce qu' « `iishanten` » ?

On va voir un peu de terminologie. Si l'on a besoin d'une tuile en plus pour terminer la donne, on appelle cela être **en attente** (`tenpai`, ou en pêche, en écoute). L'exemple qui suit est en attente : il n'y a aucune tuile inutile pour compléter la main puisqu'il faut le 8 de bambous pour finir.

Être « en attente »

Si l'on a une main comme dans le cas qui suit, **s'il faut une tuile pour être en attente**, On appelle cet état `iishanten`; Il est préférable de le garder en tête vu que c'est un terme que l'on utilise souvent.

Être « iishanten »

À une tuile de l'attente

Si l'on a besoin de 2 tuiles de plus pour être en attente, on appelle cet état `ryanshanten`. Si l'on est à 3 tuiles d'être en attente, on appelle cela `sanshanten` (`Ryan` et `san` signifiant deux et trois dans leur langue respective). Il est important au Mahjong d'aller vers l'état d'attente

en ayant un **large** `iishantan` (une main `iishanten` facile à rendre en attente) !

III.2 Les `suji`

Cela peut paraître basique, mais rappelons le concept de `suji` **(ou fourchette)**.

Rappelons qu'il existe 6 formes de `suji`

Au Mahjong, la base des attentes est l'**attente à deux côtés**, dont on discutera plus en détail dans la section suivante. Les tuiles que l'on attend avec une attente à deux côtés sont dites « en fourchette », dont les 6 variantes de cette attente sont données figure III.2.a.

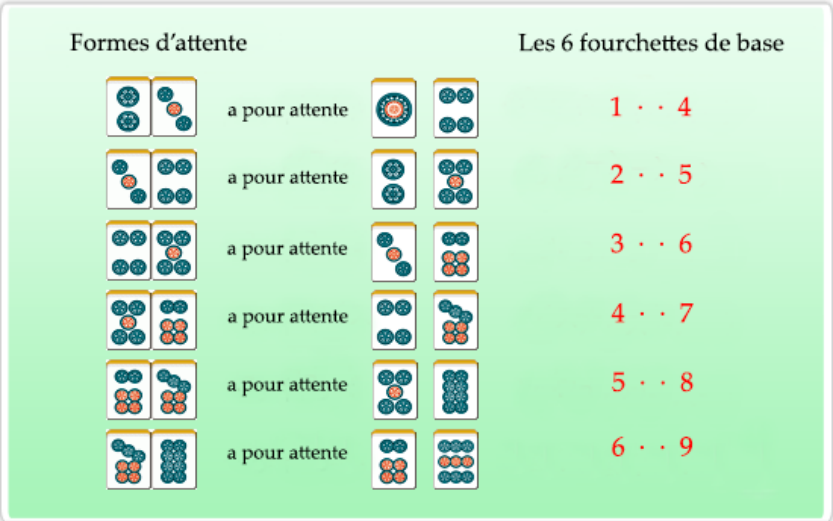
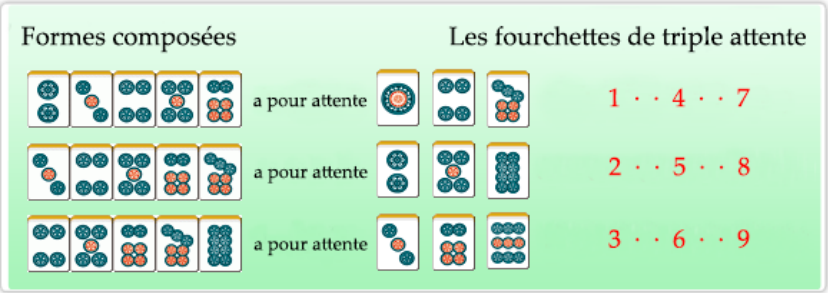


FIGURE III.2.A – Les 6 `suji` de base

Pour améliorer son jeu, **il est important d'être « confiant sur la forme que peuvent prendre les tuiles »**, donc gardez bien en tête ces 6 `suji`.

Parfois les `suji` peuvent être combinés

Il existe 3 cas où l'on peut avoir des couples « attente à deux côtés + attente à deux côtés ». Ces formes composées ressemblent quasiment aux 6 `suji` précédentes.



III.3 Les différentes attentes de base

Une attente à deux côtés est de loin dominante

Il existe 5 formes d'attentes différentes, et celle qui permet d'attendre le plus de tuiles est l'**attente à deux côtés**, comme on peut le voir figure III.3.b : **Deux fois plus de tuiles** sont attendues comparé aux autres attentes.

	Nombre	Exemple pour la forme d'attente	
Attente à 2 côtés	2 types 8 exemplaires		6 · · 9 de rond
Attente au milieu	1 type 4 exemplaires		4 de rond
Attente au bord	1 type 4 exemplaires		3 de rond
Attente sur deux paires	2 types 4 exemplaires		5 de rond et Est (4 exemplaires déjà utilisés)
Attente de la paire	1 type 3 exemplaires		8 de rond (1 exemplaire déjà utilisé)

FIGURE III.3.B – Les différents types d'attentes

Bien qu'une attente sur deux paires possède 2 types, 4 des tuiles sont déjà dans la main, donc il reste au mieux 4 tuiles disponibles. Dans tous les cas, **une attente de la paire est désavantageuse** rien qu'en comptant le nombre de tuiles potentiellement disponibles.

Bien sûr, quelqu'un d'autre peut être en train d'utiliser ces tuiles, ou pourrait les avoir déjà défaussées, et donc de manière générale les tuiles disponibles sont moins nombreuses que prévu. Penser que l'« on va toujours terminer si l'on a plein d'attentes » est incorrect, mais il est bon de garder en mémoire qu' *une attente à deux côtés est de loin dominante.*

Comparaison de l'attente au bord et de l'attente au milieu

Entre l'attente au bord et l'attente au milieu, laquelle est meilleure ? Si l'on regarde le nombre de tuiles attendues, elles paraissent identiques, cependant il y a une bonne différence si l'on pense à un **changement potentiel vers une attente à deux côtés**.

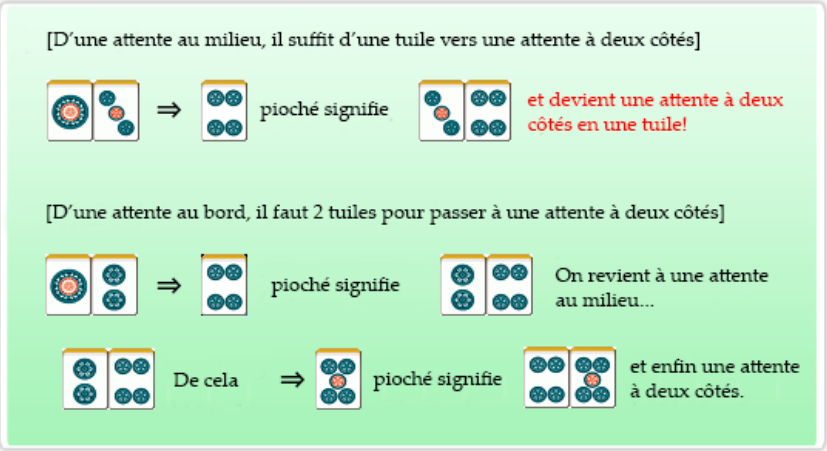


FIGURE III.3.c – Changer l'attente

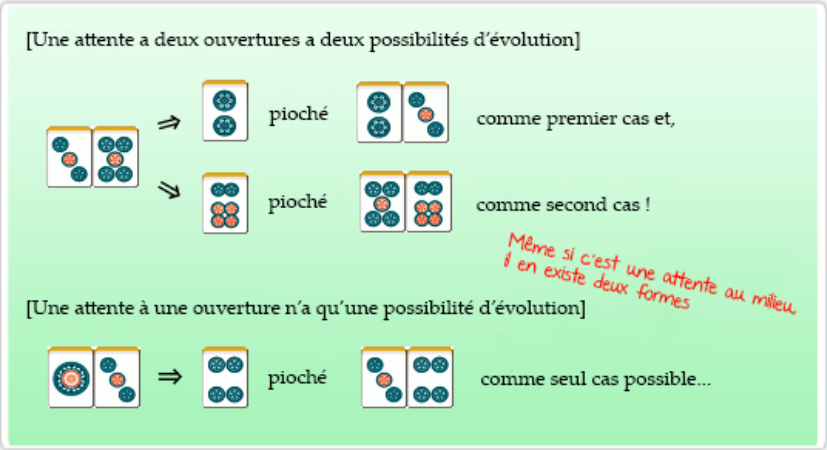
Comme on peut le voir avec l'exemple figure III.3.c, pour créer une attente à deux côtés, *l'attente au milieu est bien meilleure que l'attente au bord.* Vu ainsi, il faut au Mahjong **faire attention aux changements sur le court terme ; à penser aux altérations potentielles de sa main**. On va apprendre que même à travers une attente au milieu, il y a certaines formes plus avantageuses que d'autres.

III.4 Attentes au milieu

Comparons maintenant les genres d'attentes au milieu.

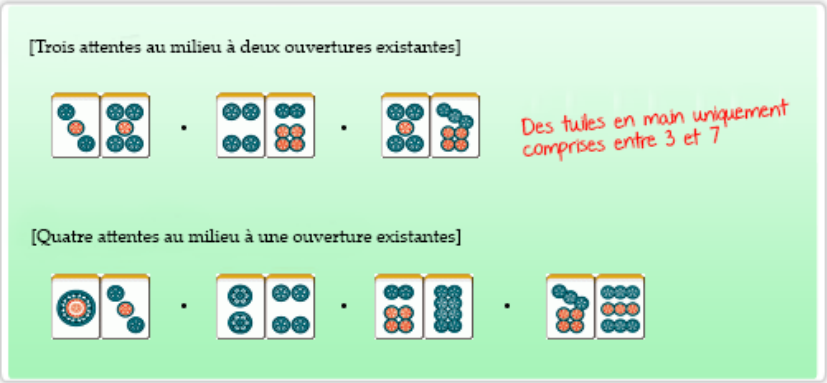
Il existe 2 types d'attentes au milieu

On sait désormais que « l'attente au milieu est plus avantageuse que l'attente au bord », mais peu savent qu'il existe « 2 types d'attentes au milieu ». Dans cette section, on dit d'une attente au milieu capable de devenir une attente à deux côtés à l'aide de ses deux tuiles « à deux ouvertures ». On dit d'une attente au milieu capable de devenir une attente à deux côtés à l'aide d'une tuile seulement « à une ouverture ». **Évidemment, une « à deux ouvertures » est meilleure**.



Et les tuiles 3~7 ?

Si les deux tuiles de l'attente au milieu sont comprises entre 3 et 7, c'est alors l'une des trois formes d'attente au milieu à deux ouvertures comme ci-dessous.



Il existe 4 formes pour une attente au milieu à une ouverture. On peut aussi dire que si **une des tuiles est un 1, 2, 8 ou 9, alors c'est une attente à une seule ouverture**.

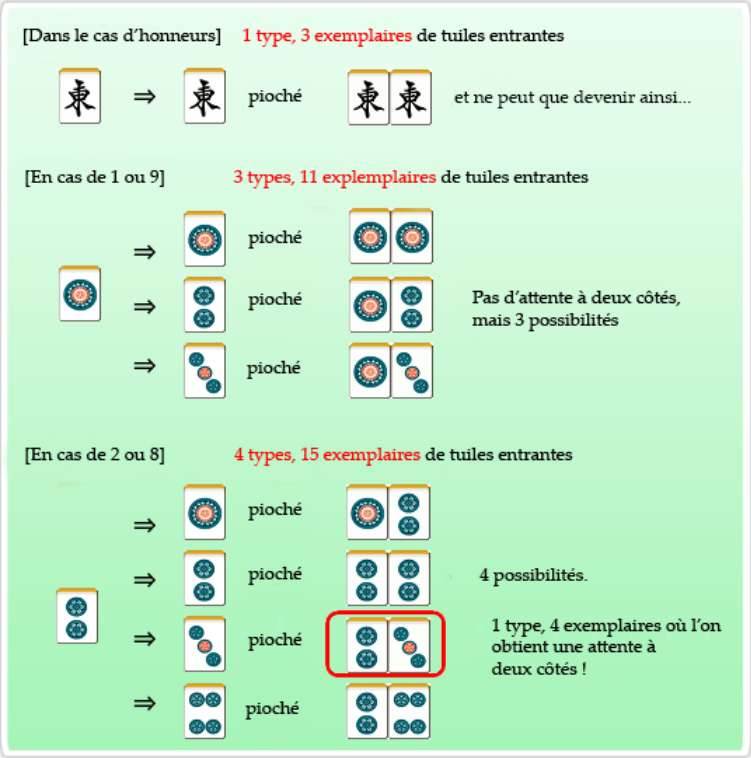
Les formes réalisées à partir de deux tuiles telles que l'attente à deux côtés, l'attente au milieu et l'attente au bord sont appelées

pseudo-suites. (Elles permettent de former une suite.) Une tuile unique est appelée **tuile isolée**. On va voir juste après plus de détails concernant ces tuiles isolées.

III.5 Tuiles entrantes pour une tuile isolée

Dépendamment des tuiles en main, le nombre de tuiles entrantes peut varier

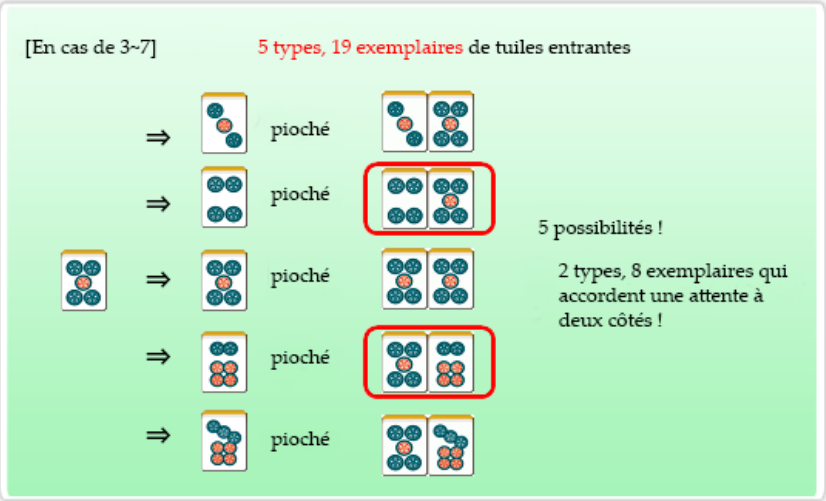
Des tuiles qui sont pertinentes à ce que l'on a en main sont dites **entrantes (ou liantes)**, mais dépendamment des tuiles isolées le nombre de tuiles entrantes peut varier. Si l'on possède un 3, et que l'on pioche un 2 ou un 4, on dit que la tuile « **vient sur le côté** ». Si l'on a un Est et que l'on pioche un autre Est, on dit que la tuile « **double** » **(ou vient d'en haut)**. Comme on peut le voir plus bas, en considérant les tuiles entrantes, il est facile de voir que ***les tuiles les plus faciles à associer sont celles venant sur le côté plutôt que celles venant d'en haut.***



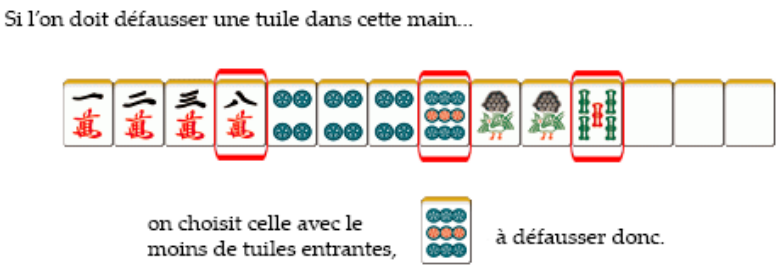
Gardez en tête qu'il y a une **large différence entre « 1 » et « 2 »**.

Les tuiles entre 3 et 7 auront un bien plus grand panel de tuiles entrantes

Quand on en vient aux « 3 », « 4 », « 5 », « 6 » et « 7 », on augmente encore le panel de tuiles entrantes.



Regardons maintenant les différences dans le nombre de tuiles entrantes selon les cas. Si l'on met plus d'intérêt dans les tuiles isolées « 3~7 », on se rapprochera un peu plus de la fin.



Gardez en tête que ***l'ordre de priorité pour le nombre de tuiles entrantes est :***

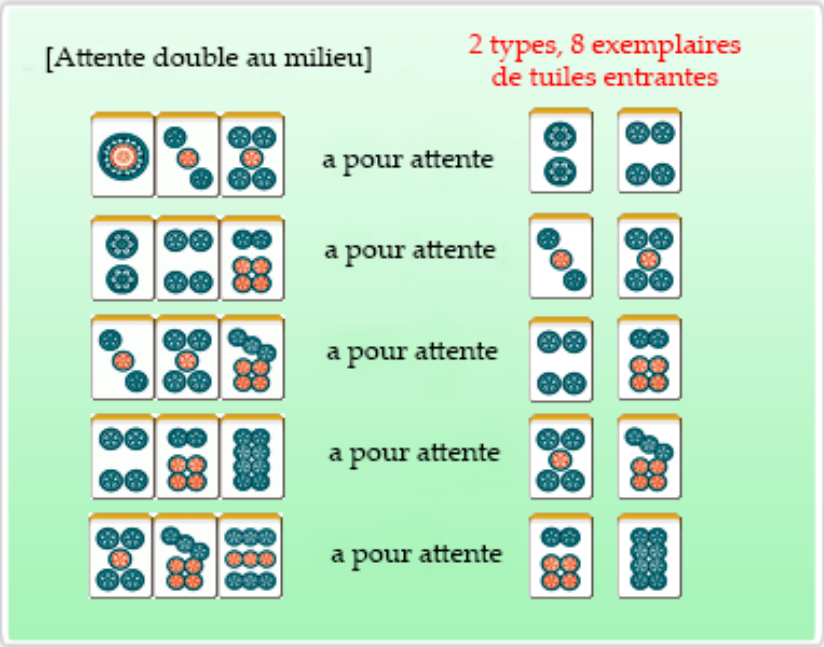
⟦ ① 3 ~ 7 > ② 2 or 8 > ③ 1 or 9 > ④ Honneurs ⟧

III.6 Continuité des tuiles

Passons maintenant à une situation de deux attentes au milieu et contiguës (`ryankan`).

Le même nombre de tuiles entrantes que l'attente à deux côtés

Dans le principe, **une attente à deux côtés a 2 types, 8 tuiles entrantes**, mais le `ryankan`, que l'on va maintenant introduire, possède aussi 2 types et 8 tuiles.



Une attente à deux côtés utilise 2 tuiles et a « 2 types, 8 tuiles » en attente, alors qu'un `ryankan` utilise 3 tuiles et a aussi « 2 types, 8 tuiles » en attente. Donc même si l'attente à deux côtés est plus efficace, ***Le ryankan a aussi de bonnes tuiles entrantes***. Retenons bien cela.

Rester conscient de la continuité des tuiles

Comme le montre l'image plus bas, **il faut garder en tête que l'on peut constituer un** `ryankan` **à partir de tuiles « espacées de 4 »**.

Il est donc important de garder un oeil sur ***la continuité des tuiles, pas juste les tuiles entrantes d'une tuile isolée***. Si l'on regarde la continuité des tuiles dans un autre exemple. . .

Cela arrive en jeu souvent, il est donc mieux de le retenir.

Chapitre IV

Attentes multiples

IV.1 3 formes en attente de 3 tuiles

Considérons maintenant les formes d'attentes à 7 tuiles. 3 de ces formes sont rencontrées très souvent ; à retenir donc dès maintenant.

IV.1.1 Attente à 3 côtés

Ce genre d'attente arrive souvent. **Est appelé sanmenchan une attente qui permet d'attendre 3 types**. Il en existe plusieurs formes, mais la plus basique est celle-ci. C'est une **[attente à deux côtés] + [attente à deux côtés]**. (C'est d'ailleurs généralement d'elle qu'on parle si l'on dit sanmenchan, même si l'on entend « attente sur 3 types »).

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 11. (Bien sûr, s'il y a des tuiles de défaussées, ou si certains joueurs les ont en main, le vrai nombre de tuiles disponibles peut différer.)

IV.1.2 Triple attente de la paire

Ceci est une forme améliorée de l'attente étirée (dite `nobetan` : une attente qui consiste à attendre la paire avec 4 tuiles se suivant, résultant en une suite et une paire. Exemple : 2345 se voit comme 234 + 5 ou 2 + 345, donc attente de la paire avec 2 et/ou 5.)

Essentiellement on a **[attente de la paire] + [attente de la paire] + [attente de la paire]**. C'est aussi une forme que l'on rencontre souvent, donc on l'appelle parfois aussi attente étirée.

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9.

IV.1.3 Etirée + à deux côtés

Ceci est une **[attente étirée] + [attente à deux côtés]** et elle est aussi très commune. Similaire à la forme 3455678 ci-dessous, l'attente est équivalente à **[attente à deux côtés] + [attente étirée]**

Différents exemples pour la même forme d'attente

(Attente 2 · 5 · 8)

(Attente 3 · 6 · 9)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9. ***Il faut faire attention à cette attente lorsque l'on cherche* pinfu.**

Pour avoir *pinfu* avec cette attente 3 · 6 · 9

Le 3 est une attente de la paire et n'accorde donc pas *pinfu*. 6 et 9 l'accorde cependant.

Donc **dépendamment de la tuile de fin (`agarihai`), il y a certains cas où l'on aura ou l'on n'aura pas *pinfu*.** Cela devient simple une fois maîtrisé, il est donc préférable d'apprendre ces formes.

Les 3 formes introduites ici sont des classiques donc les maîtriser sera essentiel pour votre jeu.

On va maintenant couvrir 10 formes utilisant 3 exemplaires d'un type. Une fois tout cela acquis, il n'y aura plus aucune peur à avoir envers les attentes multiples.

IV.2 10 formes avec 3 exemplaires d'un type

IV.2.1 Cheminée (Entotsu)

C'est une forme importante et qui apparaît souvent. Si l'on voit 2,3 et 4 de ronds comme suite complétée et les autres 4 de ronds comme une paire, on aura une **[attente sur deux paires]** sur le 4 de ronds et le Nord. Si l'on voit le 4 de ronds comme brelan, on aura une **[attente à deux côtés]** sur 1 et 4 de ronds.

Cette forme sera probablement plus facile à comprendre si elle se trouve dans une main complète comme celles ci-dessous :

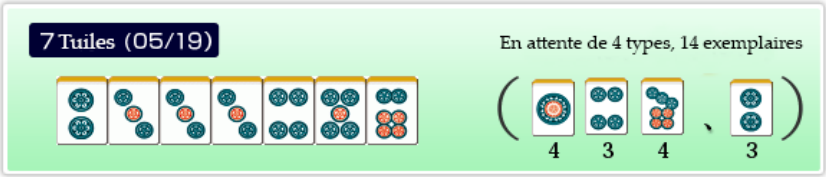
Différents exemples pour la même forme d'attente

(Attente 2 · 5 de rond et Est)

(Attente 6 · 9 de bambou et 1 de rond)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 7. Il est préférable de la maîtriser vu que c'est une forme récurrente. ***Le point important est de chercher les attente multiples en posant 3 exemplaires d'un type comme brelan ou comme paire.***

IV.2.2 A trois côtés + de la paire



Ceci est une très bonne forme d'attente sur 4 types (`yonmenchan`). Si l'on voit les 3 de ronds comme paire, (2 tuiles) on aura une **[attente**

à trois côtés] 1,4 et 7 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente de la paire]** sur le 2 de ronds.

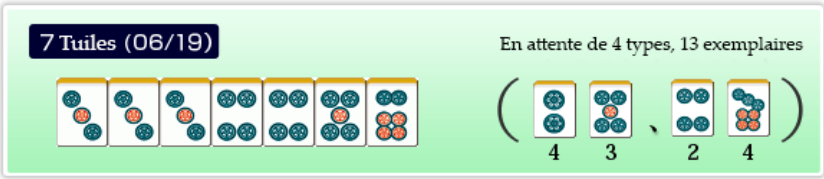
Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 3 · 6 · 9, 8)

(Attente 2 · 5 · 8, 3)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 14, ce qui est plutôt bon.

IV.2.3 Deux attentes à deux côtés



Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente à deux côtés]** 2-5 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente à deux à côtés]** 4-7 de ronds. (Notons que l'on a aussi le 4 de ronds comme **[attente de la paire]**.)

Ceux habitués à jouer ne pensent pas « C'est une attente sur deux paires et ça devient ci, cela » mais ***ils s'en rappellent comme une forme***. Il ne faut pas se mettre la pression, au contraire il vaut mieux prendre ses aises, s'habituer à ce genre de forme.

FIGURE IV.2.A – Différents exemples pour cette forme d'attente
Attente 3-6 et 1-4 et attente 4-7 et 6-9

Le nombre maximal de tuiles sur lesquelles on peut attendre est 13 ; c'est aussi une bonne forme. Par ailleurs, que cela soit « une attente 3-6 1-4 » ou « une attente 1-4 3-6 » importe peu, le mieux est que vous reteniez celle avec laquelle vous êtes le plus à l'aise.

IV.2.4 A deux côtés + bombée

FIGURE IV.2.B – 7 Tuiles (07/19)
En attente de 3 types, 9 tuiles au total
3× 4 de ronds, 4× 7 de ronds, 2× 5 de ronds restants

Si l'on voit les 3 de ronds comme paire, (2 tuiles) on aura une **[attente à deux côtés]** 4-7 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan, (3 tuiles), on aura une **[attente de la paire]** sur le 5 de ronds. (A noter que l'on peut aussi voir le 5 de ronds comme **[attente au milieu]** ; On appelle « bombée » (`nakabukure` ou `harabote`) cette attente spécifique de la paire et/ou au milieu)

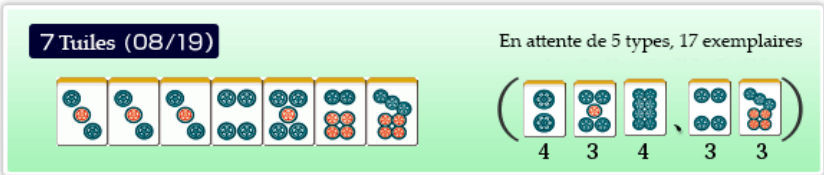
Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 2 · 5, 4)

(Attente 5 · 8, 6)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9. **Attention à ne pas négliger l'attente de la paire** dans cette forme.

IV.2.5 Attente à trois côtés + étirée



Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente à trois côtés]** 2-5-8 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente étirée]** 4-7 de ronds.

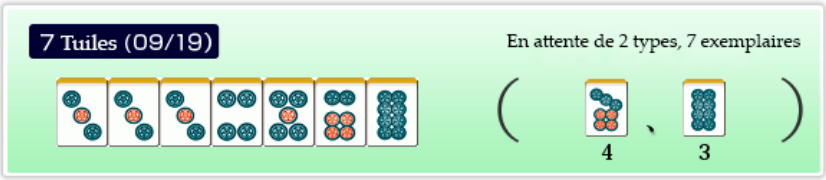
Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 2 · 5 · 8, 3 · 6)

(Attente 3 · 6 · 9, 5 · 8)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 17, et c'est le plus haut de toutes les formes à 7 tuiles, c'est donc une excellente forme.

IV.2.6 Au milieu + de la paire



Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente au milieu]** sur le 7 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente de la paire]** sur le 8 de ronds.

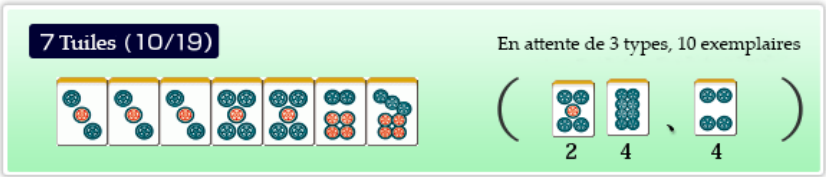
Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 3, 2)

(Attente 5, 6)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 7. **Attention à ne pas négliger l'attente au milieu** pour cette forme.

IV.2.7 Serrée à deux côtés + Au milieu



Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente au milieu]** sur le 4 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente à deux côtés]** 5-8. (A noter que le 5 de ronds peut aussi être vu comme une **[attente de la paire]** ; On appelle `aryanmen`, littéralement « suffocant, deux côtés »,

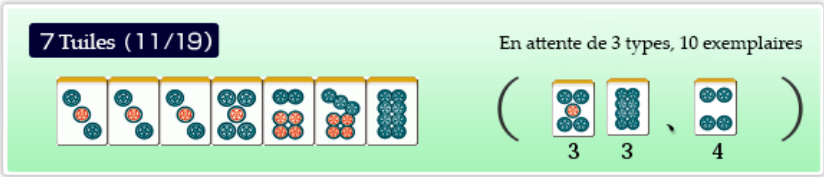
(ici dénommée par « sérrée à deux côtés ») cette attente spécifique à deux côtés et/ou de la paire, étant moins bonne qu'une classique attente à deux côtés.)

Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 2 · 5, 6) (Attente 4 · 7, 3)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 10.

IV.2.8 Au milieu + étirée



Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente au milieu]** sur le 4 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente étirée]** 5-8 de ronds.

Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 4 · 7, 8) (Attente 6 · 9, 5)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 10.

IV.2.9 Serrée à deux côtés + sur deux paires

Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente à deux côtés]** 3-6. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente sur deux paires]** 4-5. (A noter que l'on peut aussi voir le 3 de ronds comme **[attente de la paire]**)

Cette forme est plus facile à retenir en parlant d'attente 3~6 (Lire 3 à 6).

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9.

IV.2.10 Sur deux paires + de la paire

Si l'on voit les 3 de ronds comme paire (2 tuiles), on aura une **[attente au milieu]** sur le 4 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme brelan (3 tuiles), on aura une **[attente sur deux paires]** 3-5 de

ronds (A noter que l'on peut aussi voir le 4 de ronds comme **[attente de la paire]**).

Cette forme est plus facile à retenir en parlant d'attente 3-4-5.

Si votre main est fermée et que vous obtenez 3 de ronds ou 5 de ronds, vous n'aurez pas *suites jumelles*, donc il serait probablement mieux de changer votre attente.

Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 3, 2 · 4)

(Attente 7, 6 · 8)

Le nombre maximal de tuiles sur lesquelles on peut attendre est 5, ce qui n'est pas énorme.

Voilà, on a vu 10 formes d'une traite. (Bravo !) Il faudra probablement encore un peu de temps pour y être habitué, mais ces formes valent définitivement le coup d'être maîtrisées. Dans la section suivante, on va voir comment utiliser deux types en 3 exemplaires chacun. Il n'y a que 3 formes donc cela sera un peu plus bref ^^

IV.3 3 formes avec deux types en 3 exemplaires chacun

Dans cette section, on va passer en revue des formes utilisant 2 types en 3 exemplaires chacun. Il n'y en a que 3.

IV.3.1 Tornade

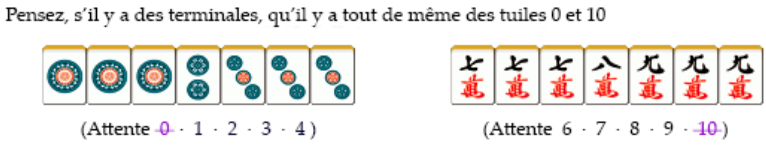
Cette forme est populaire et a pour nom la **« forme sandwich »**. (Vu qu'une tuile se trouve entre deux brelans, on dirait effectivement un sandwich. Une autre appellation pour cette forme est `tatsumaki`, c'est-à-dire **tornade**.)

Si l'on regarde les 3 de ronds et 5 de ronds comme brelan, on aura une **[attente de la paire]** sur le 4 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme paire et les 5 de ronds comme brelan, on aura une **[attente à deux côtés]** 2-5 de ronds. Si l'on voit les 5 de ronds comme paire et 3 de ronds comme brelan, on aura une **[attente à deux côtés]** 3-6 de ronds.

Ainsi, il serait plus simple de penser que **« la forme sandwich attend de la tuile avant le premier brelan jusqu'à la tuile après le second brelan »**.

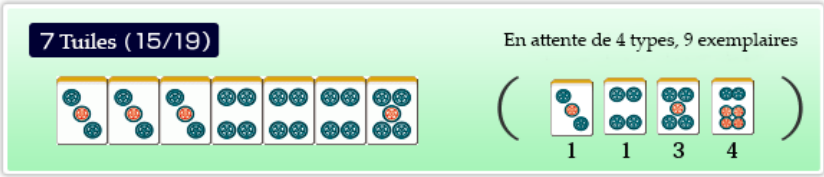
Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 13. Une

autre précision sur cette forme. . .



Même si l'on a des 1 ou des 9 dans ces formes, dites-vous que les mêmes règles s'appliquent avec 0 et 10. De cette manière, il sera plus facile de mémoriser le format. Cette forme s'appliquera avec d'autres scénarios d'attentes multiples, donc gardez-la en tête.

IV.3.2 Sandwich ouvert



Ceci est une forme populaire et s'appelle **« sandwich ouvert »**. (On l'appellerait ainsi du fait que l'on peut imaginer une tuile propulsée en dehors du brelan.)

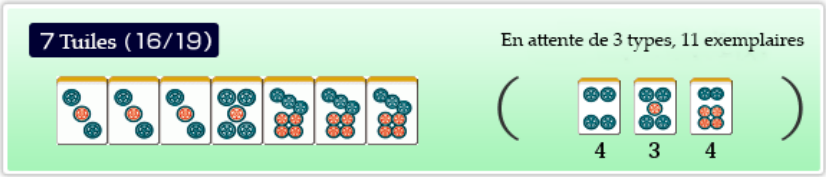
Si l'on voit les 3 de ronds et 4 de ronds comme brelan, on aura une **[attente de la paire]** sur le 5 de ronds. Si l'on voit la suite 345 comme suite, on aura une **[attente sur deux paires]** sur le 3 de ronds et 4 de ronds. Si l'on voit les 4 de ronds comme paire et les 3 de ronds comme brelan, on aura une **[attente à deux faces]** 3-6 de ronds. (On peut aussi remarquer l'**[attente au milieu]** sur le 4 de ronds si l'on voit les 3 de ronds comme paire et les 4 de ronds comme brelan.)

Il en existe plusieurs versions, mais vu comme une attente 3~6, il serait plus simple pour la mémoriser de penser que **« la forme sand-**

wich ouvert va du brelan jusqu'à la tuile après celle de l'attente de la paire ».

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9.

IV.3.3 Kantankan



Si l'on voit les 3 de ronds et 7 de ronds comme brelan, on aura une **[attente de la paire]** sur le 5 de ronds. Si l'on voit les 3 de ronds comme paire et les 7 de ronds comme brelan, on aura une **[attente au milieu]** sur le 4 de ronds. On peut aussi considérer les 7 de ronds comme paire et les 3 de ronds comme brelan ; on aura ainsi aussi une **[attente au milieu]** sur le 6 de ronds. (On l'appelle `kantankan` vu que l'on a une attente *tan*ki entre deux attentes *kan*chan.)

Cette forme peut être mémorisée facilement comme une attente 4~6 en pensant : **« les 3 tuiles qui se trouvent entre les brelans »**.

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 11.

Comme on l'a vu, si l'on a 2 types en 3 exemplaires chacun, (On a le set brelan A et le set brelan B) l'attente peut être pensée comme

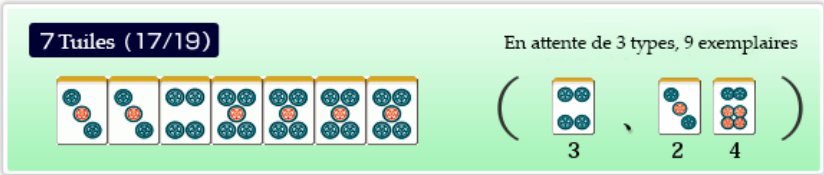
« Voyant A et B comme brelan », « A est la paire et B un brelan », « B est la paire et A un brelan ». La meilleure façon de gérer cela est de ***ne pas sur-compliquer le processus de pensée et de juste retenir la forme.*** (J'irai même dire « voir, sentir la forme ».)

Dans la prochaine section, on va voir en détail 3 formes en 7 tuiles avec 1 type en 4 exemplaires.

IV.4 3 formes avec 4 exemplaires d'un type

Pour la dernière partie de ce chapitre sur les formes en 7 tuiles, regardons les formes utilisant 1 type en 4 exemplaires. Sachez que, parmi les exemples à 7 tuiles, ces 3 formes sont plutôt difficiles, et sont des cas assez rares. **Il serait peut-être mieux de perfectionner les 16 premières formes, et pratiquer les 3 suivantes si vous avez du temps libre**.

IV.4.1 Serrée à deux côtés + au milieu



Si l'on voit les 5 de ronds comme paire, (2 tuiles) on aura une **[attente au milieu]** sur le 4 de ronds. Si l'on voit le 5 de ronds comme Brelan, (3 tuiles) on aura une **[attente à deux côtés]** 3-6 de ronds.

Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 4 · 7, 6)

(Attente 4 · 7, 5)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 9.

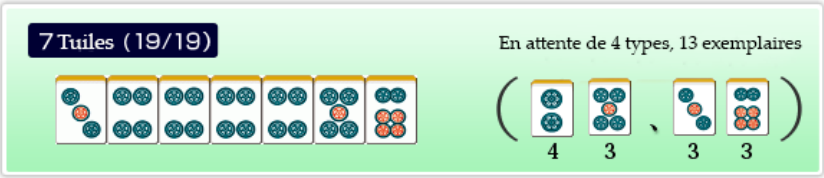
IV.4.2 Deux attentes à deux côtés

Si l'on voit les 4 de ronds comme paire, (2 tuiles) on aura une **[attente à deux côtés]** 2-5 de ronds. Si l'on voit les 4 de ronds comme brelan, (3 tuiles) on aura une **[attente à deux côtés]** 3-6 de ronds. (A noter que l'on peut aussi le 3 de ronds comme **[attente de la paire]**)

On peut se rappeler de cette forme en pensant que **les attentes enjambent les 4 tuiles**.

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est 13, ce qui est plutôt bon.

IV.4.3 A deux côtés + étirée



Si l'on voit les 4 de ronds comme paire, (2 tuiles) on aura une **[attente à deux côtés]** 2-5 de ronds. Si l'on voit les 4 de ronds comme brelan, (3 tuiles) on aura une **[attente étirée]** 3-6 de ronds.

Comme pour la forme précédente, celle-ci peut être retenue en pensant que **les attentes enjambent les 4 tuiles**.

Différents exemples pour le même type d'attente

(Attente 6 · 9, 5 · 8)

(Attente 2 · 5 · 8, 3)

Le nombre maximal de tuiles que l'on peut attendre est aussi 13.

Quelque soit la forme, le point clé est de ***traiter les 4 mêmes tuiles de sorte que « 3 tuiles forment un brelan » ou « 2 tuiles forment la paire ».***

Cela fait 19 formes et on les a donc toutes vues ! La section qui suit est un résumé de toutes les formes en 7 tuiles présentées.

IV.5 Les 19 formes en 7 tuiles

A trois côtés (Sanmenchan)

FIGURE IV.5.C – 7 Tuiles (01/19)
En attente de 3 types, 11 tuiles au total
4× 1 de ronds, 3× 4 de ronds et 4× 7 de ronds restants

Triple attente de la paire (Sanmentan)

FIGURE IV.5.D – 7 Tuiles (02/19)
En attente de 3 types, 9 tuiles au total
3× 2 de ronds, 3× 5 de ronds, 3× 8 de ronds restants

Etirée + à deux côtés serrée

FIGURE IV.5.E – 7 Tuiles (03/19) En attente de 3 types, 9 tuiles au total
3× 2 de ronds, 2× 5 de ronds et 4× 8 de ronds restants

Cheminées (Entotsu)

FIGURE IV.5.F – 7 Tuiles (04/19)
En attente de 3 types, 7 tuiles au total
4× 1 de ronds, 1× 4 de ronds et 2× Nord restants

A trois côtés + de la paire

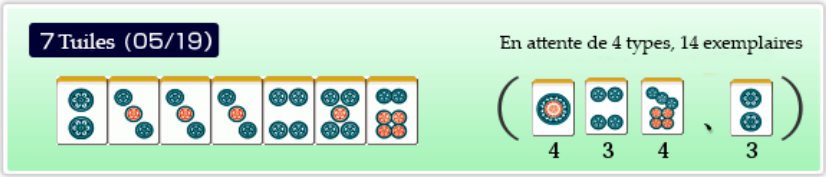


FIGURE IV.5.G – 7 Tuiles (05/19)
En attente de 4 types, 14 tuiles au total
4× 1 de ronds, 3× 4 de ronds, 4× 7 de ronds et 3× 2 de ronds

Deux à deux côtés

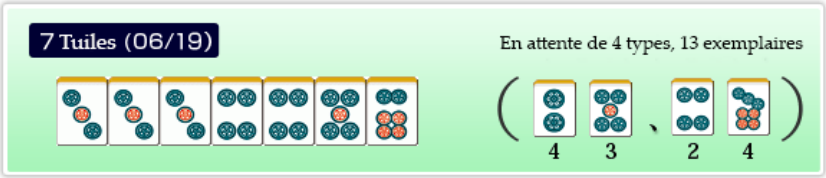


FIGURE IV.5.H – 7 Tuiles (06/19)
En attente de 4 types, 13 tuiles au total
4× 2 de ronds, 3× 5 de ronds, 2× 4 de ronds et 4× 7 de ronds restants

A deux côtés + bombée

FIGURE IV.5.I – 7 Tuiles (07/19)
En attente de 3 types, 9 tuiles au total
3× 4 de ronds, 4× 7 de ronds, 2× 5 de ronds restants

A trois côtés + étirée

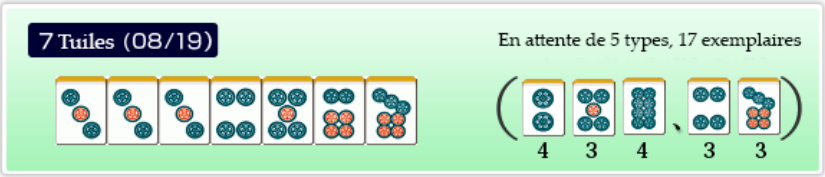


FIGURE IV.5.J – 7 Tuiles (08/19)
En attente de 5 types, 17 tuiles au total
4× 2 de ronds, 3× 5 de ronds, 4× 8 de ronds, 3× 4 de ronds, 3× 7 de ronds restants

Au milieu + de la paire

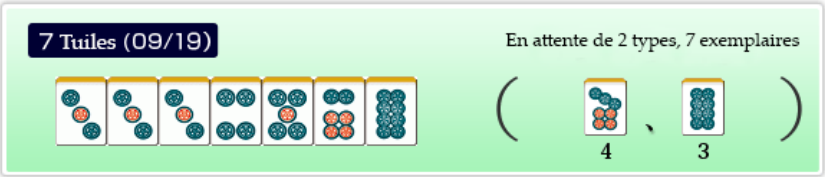


FIGURE IV.5.K – 7 Tuiles (09/19)
En attente de 2 types, 7 tuiles au total
4× 7 de ronds et 3× 8 de ronds restants

Serrée à deux côtés + au milieu

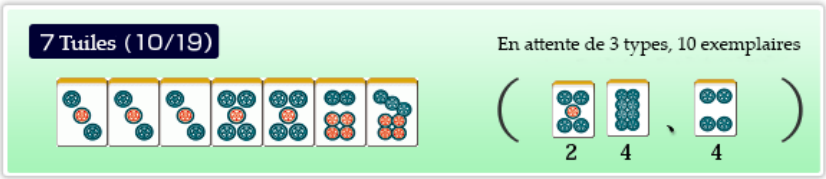


FIGURE IV.5.L – 7 Tuiles (10/19)
En attente de 3 types, 10 tuiles au total
2× 5 de ronds, 4× 8 de ronds et 4× 4 de ronds restants

Au Milieu + étirée

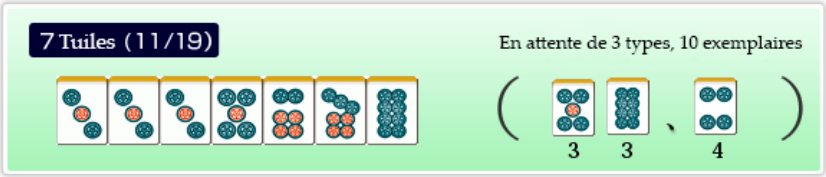


FIGURE IV.5.M – 7 Tuiles (11/19)
En attente de 3 types, 10 tuiles au total
3× 5 de ronds, 3× 8 de ronds et 4× 4 de ronds restants

Serrée à deux côtés + sur deux paires

FIGURE IV.5.N – 7 Tuiles (12/19)
En attente de 4 types, 9 tuiles au total
1× 3 de ronds, 4× 6 de ronds, 2× 4 de ronds et 2× 5 de ronds restants

Sur deux paires + de la paire

FIGURE IV.5.O – 7 Tuiles (13/19)
En attente de 3 types, 5 tuiles au total
1× 4 de ronds, 2× 3 de ronds et 2× 5 de ronds restants

Tornade (`tatsumaki`)

FIGURE IV.5.P – 7 tuiles (14/19)
En attente de 5 types, 13 tuiles au total
4× 2 de ronds, 1× 3 de ronds, 3× 4 de ronds, 1× 5 de ronds et 4× 6 de ronds restants

Sandwich ouvert

FIGURE IV.5.Q – 7 tuiles (15/19)
En attente de 4 types, 9 tuiles au total
1× 3 de ronds, 1× 4 de ronds, 3× 5 de ronds et 4× 6 de ronds restants

Kantankan

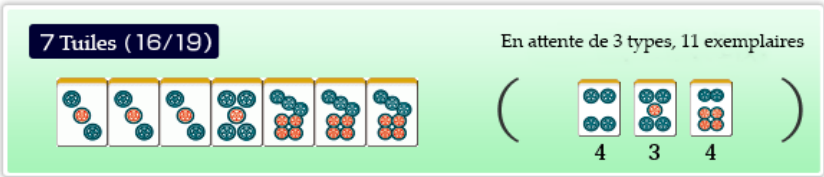


FIGURE IV.5.R – 7 tuiles (16/19)
En attente de 3 types, 11 tuiles au total
4× 4 de ronds, 3× 5 de ronds et 4× 6 de ronds restants

Serrée à deux côtés + au milieu

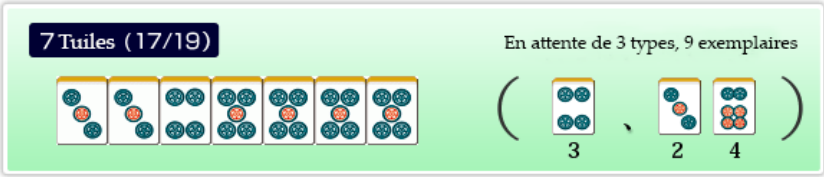


FIGURE IV.5.S – 7 tuiles (17/19)
En attente de 3 types, 9 tuiles au total
3× 4 de ronds, 2× 3 de ronds et 4× 6 de ronds restants

Deux à deux côtés

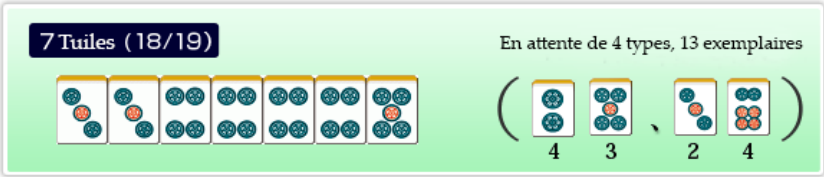


FIGURE IV.5.T – 7 tuiles (18/19)
En attente de 4 types, 13 tuiles au total
4× 2 de ronds, 3× 5 de ronds, 2× 3 de ronds et 4× 6 de ronds restants

A deux côtés + étirée

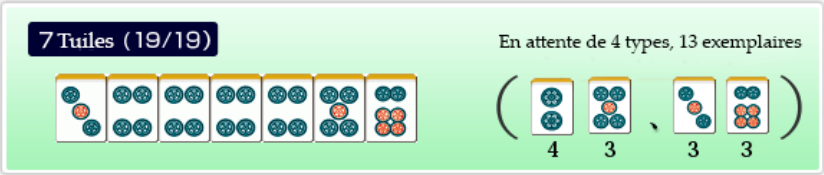


FIGURE IV.5.U – 7 tuiles (19/19)
Attente sur 4 types, 13 tuiles au total
4× 2 de ronds, 3× 5 de ronds, 3× 3 de ronds et 3× 6 de ronds restants

Chapitre V
Le système de points au Riichi, variante EMA 2016

Au rappel, le contenu de ce chapitre fait parti des règles EMA explicitées au chapitre II. Il se peut que d'autres variantes `Riichi` aient de très légères différences par rapport à ce ci-après.

Il faut comprendre comment obtenir la valeur d'une main avec les `han` et `fu`. Non seulement on peut derrière calculer combien une main vaut, on peut de par ce biais adopter des stratégies de jeu en prenant en compte la répartition des points autour de la table. Vu que plus de 80% des mains finissent entre 1 et 5 `han` et qu'on utilise les `han` et `fu` dans ces situations, il est assez difficile de faire sans eux.

Trouver une valeur demande un peu de persévérance et de mémorisation. On peut diviser le paiement en 4 cas une fois la valeur connue : sur pioche ou sur défausse ? Est ou non ? On peut annoncer le paiement une fois ces 2 questions répondues.

Le calcul de la valeur de main

On utilise une formule pour calculer cette valeur si elle possède **moins de 5** `han` et tant que le résultat ne dépasse pas 8 000. Si on dépasse et qu'on reste entre 1 et 4 `han`, la main vaut 8 000 fixe. Pour 5 `han` ou plus, on selectionne une valeur fixe selon le nombre de `han` : `mangan` (5 `han`), `haneman` (6-7 `han`), `baiman` (8 $\sim$ 10 `han`), `sanbaiman` (11+) ou `yakuman` (obtenu par des `yaku` spécifiques). [1]

1. Certaines variantes acceptent le `yakuman` compté : Si l'on atteint 13 `han` ou plus, on considère que la main vaut autant qu'un Yakuman.

V.1 Formule de calcul des points

La formule est uniquement présentée pour comprendre comment les points évoluent avec les `han` et les `fu`. Les tables servent à référencer les valeurs les plus communes pour éviter de calculer à la main.

$$\text{Valeur} = 16 \times \texttt{fu} \times 2^{\{\textbf{han}\}} .$$

La valeur est après opération arrondie à la *centaine supérieure*. Gardez en tête que prendre le double, le quadruple, le quart ou la moitié d'une valeur une fois arrondie n'est pas nécessairement correct, et qu'il est mieux de chercher des valeurs connues s'en rapprochant.

Interprétation

L'élément le plus important est la puissance de 2. On voit que **pour chaque** `han`**, la valeur de la main double**. Une main avec peu de potentiel peut facilement exploser en valeur avec un peu de chance, comme une `ura dora`, *ippatsu* ou *tout caché tiré*.

Un autre point important est qu'**en divisant par deux le nombre de** `fu`**, on obtient 1** `han`. Considérons une main avec 2 `han`, 60 `fu`. En rentrant ces valeurs dans la formule, on a

$$\begin{aligned}\text{Valeur} &= 16 \times 60 \times 2^{\mathbf{2}} ,\\ &= 16 \times 30 \times 2 \times 2^{\mathbf{2}} ,\\ &= 16 \times 30 \times 2^{\mathbf{3}} .\end{aligned}$$

Donc 2 `han` 60 `fu` accorde la même valeur que 3 `han`, 30 `fu`.

Ces deux points sont les axes sur lesquelles on tourne une fois que l'on a les valeurs les plus simples en tête.

Des variantes où aucune valeur limite existe sont utilisées dans des oeuvres de fiction actuelles et la valeur de la main est comptée uniquement par la formule (ce qui amène des scores délirant dès 5 `han`).

V.2 Combien de han pour la main ?

Pour faciliter l'énumération des `yaku`, on peut ordonner en séparant en deux blocs : actions puis formes.

1. Actions du joueur
   — *Riichi*
   — *Ippatsu*
   — *Tout caché tiré*
   — *Après un arré*
   — *Dernière pioche*
   — *Dernière défausse*
   — *Vol de carré*
2. Formes dans la main, par exemple : *pure* (5 `han`) puis *double suites jumelées* (3 `han`) et *pinfu* (1 `han`)...

⋆ Dora : On énumère à la fin le nombre de `dora`.

Il faut faire attention à ne pas compter plus de `yaku` que prévu, (même si la plupart du temps on en oublie) en considérant un `yaku` et sa « version inférieure ». [2] Ne pas oublier *ippatsu*, trop souvent oublié par manque de rigueur. Conseil : *compter avec ses doigts*.

Ci-après un tableau récapitulatif des yakus :

2. Ex. : *terminales partout* ne peut pas être compté avec *terminales et honneurs partout* vu que c'est son « évolution ». Pareil pour *double suites jumelées* qui englobe *suites jumelées*.

Table de yaku

Les yaku en rouge (●) exigent une main fermée. Les yaku en bleu (◇) valent 1 han de moins si la main est ouverte.

Yaku à 1 han		
● Riichi	*Riichi*	Déclarer être en attente avec sacrifice de 1 000 points
● Double riichi	*Daburu riichi*	Déclarer être en attente lors du premier tour ininterrompu
● Ippatsu	*Ippatsu*	Terminer la donne durant le premier tour ininterrompu après sa déclaration en attente
● Tout caché tiré	*Menzen tsumo*	Terminer la donne sur pioche
● Pinfu	*Pinfu*	Avoir quatre suites, une paire sans valeur, attente des deux côtés
● Suites jumelles	*Iipeikō*	Avoir deux suites identiques dans la même famille
Tout intérieur	*Tan'yao*	Ne pas avoir de terminales ni d'honneurs (aussi appelé tout ordinaire)
Honneur de valeur	*Fanpai / yakuhai*	Avoir un brelan de dragons, du vent du joueur ou du vent de la manche
Vol de carré	*Chankan*	Terminer la donne sur la tuile de promotion d'un carré d'un autre joueur
Fleur de la montagne	*Rinshan kaihō*	Terminer la donne sur la tuile de remplacement d'un appel de carré
Dernière pioche	*Haitei raoyue*	Terminer la donne sur pioche avec la dernière tuile de la pioche
Dernière défausse	*Hōtei raoyui*	Terminer la donne sur la dernière défausse
Yaku à 2 han		
● Sept paires	*Chiitoi*	Avoir sept paires différentes
◇ Grande suite	*Ittsū*	Avoir les trois suites 123, 456 et 789 dans la même famille
◇ Même suite en 3 familles	*San shoku dōjun*	Avoir la même suite dans les trois familles
◇ Terminales et honneurs partout	*Chanta*	Avoir des terminales ou des honneurs dans tous les groupes (au moins une suite) et la paire
Même brelan en 3 familles	*San shoku dōkō*	Avoir trois brelans / carrés de même chiffre dans chaque famille
Trois brelans cachés	*San ankō*	Avoir trois brelans / carrés cachés
Trois carrés	*San kantsu*	Avoir trois carrés
Tout brelans	*Toitoi*	Avoir quatre brelans / carrés plus une paire
Trois petits dragons	*Shō sangen*	Avoir deux brelans / carrés de dragons et une paire de dragons
Tout terminales et honneurs	*Honrōtō*	N'avoir que des terminales et des honneurs
Yaku à 3 han		
● Doubles suites jumelles	*Ryanpeikō*	Avoir 2 fois deux suites identiques
◇ Semi-pure	*Hon'itsu*	Avoir une main uniquement composée de tuiles d'une seule famille et d'honneurs
◇ Terminales partout	*Junchan*	Avoir au moins une terminale dans chaque groupe (au moins une suite)
Yaku à 5 han		
● Bénédiction de l'Homme	*Renhō*	Terminer la donne avant sa première pioche durant le premier tour ininterrompu (la main compte soit 5 han soit sa valeur sans Renhou)
Yaku à 6 han		
◇ Main pure	*Chin'itsu*	Avoir une main uniquement composée de tuiles d'une seule famille
Yakuman		
● Treize orphelins	*Kokushi musō*	Avoir un exemplaire de chaque terminale et honneur et un autre terminale ou honneur
● Neuf portes	*Chūren pōtō*	Avoir 1112345678999 et une tuile quelconque dans une même famille
● Bénédiction du ciel	*Tenhō*	Terminer la donne en tant qu'Est sur sa main initiale
● Bénédiction de la terre	*Chihō*	Terminer la donne sur pioche lors du premier tour ininterrompu
● Quatre brelans cachés	*Sū ankō*	Avoir quatre brelans / carrés cachés
Quatre carrés	*Sū kantsu*	Avoir quatre carrés
Main verte	*Ryū iisō*	Avoir une main composée uniquement de 2, 3, 4, 6, 8 de bambou et de dragons verts
Tout terminales	*Chinrōtō*	N'avoir que des terminales
Tout honneur	*Tsū iisō*	N'avoir que des honneurs
Trois grands dragons	*Dai sangen*	Avoir les brelans / carrés des trois dragons
Quatre petits vents	*Shō sūshii*	Avoir trois brelans / carrés de vents et une paire de vents
Quatre grands vents	*Dai sūshii*	Avoir les brelans / carrés des quatre vents

Tableau récapitulatif des yaku. Crédit : Breizh Mahjong

FIGURE V.2.A – Double fin sur défausse.
Crédit : Isaradia

Si l'on prend l'exemple figure V.2.A, les deux joueurs n'ont fait aucune action, donc ils annonceront respectivement : *tout intérieur* et *pure*, *dora 6* puis la valeur de leur main. (Ici, 1 000 pour le joueur en bas à gauche, 16 000 pour le joueur en bas à droite)

V.3 Combien de fu pour la main ?

Pour les `fu`, on commence par considérer 3 cas :

1. Si 7 *Paires*, la main a automatiquement et uniquement 25 `fu`. C'est le seul cas où l'on n'accorde pas de `fu` supplémentaires.
2. Si le joueur termine sur pioche et/ou a une main ouverte, il commence automatiquement à 20 `fu`,
3. Sinon, le joueur a une main fermée (`menzen`) et termine sur défausse, il commence à 30 `fu`. [3]

On accorde ensuite les `fu` :

3. En vérité, terminer sur défausse main fermée accorde 10 `fu` supplémentaires à la base de 20.

— *Pinfu* sous-entend par son nom qu'il n'y a rien qui sort de l'ordinaire, et donc pas de `fu`. Comme c'est une exception, les `fu` du `tsumo` **ne sont pas accordés**. Si un joueur a *pinfu*, il a donc nécessairement uniquement sa valeur de départ en `fu`.
— A contrario, si l'on a rien de spécial mais on est ouvert, c'est à dire si l'on a une main sans brelan, une paire qui ne soit pas de tuile de valeur, au moins un groupe appelé et une attente à deux côtés, il est accordé 2 `fu`. (Le terme pour ces 2 `fu` est `kuipinfu`.) [4]
— Attente autre qu'à deux côtés : Vu que l'attente est plus difficile, on accorde 2 `fu` pour l'originalité.
— Avoir une paire de valeur, c'est-à-dire une paire de yakuhai (une paire qui en brelan donnerait 1 `han`) accorde 2 `fu`.
— Terminer sur pioche accorde 2 `fu`. (Avoir *Pinfu* empêche exceptionellement d'avoir ces 2 `fu`.)

Enfin on accorde des `fu` selon ce qu'il se trouve dans la main : Ce sont les brelans et les carrés. Se référer à la table pour le détail.

Une fois les `fu` calculés, on arrondit leur valeur au supérieur, c'est à dire : une main avec 22, 24, 26, 28 ou 30 `fu` est vue comme si elle en avait 30.

Ci-après un tableau récapitulatif pour les `fu` attribués à la main :

4. La raison de ces 2 minipoints provient de la version avant-guerre du Mahjong Japonais 「二十二麻雀」 (Mahjong vingt deux), qui se rapprochait beaucoup plus à l'époque de la variante chinoise : Pas de `dora` ni de mur mort, moins de `yaku`, les 8 fleurs et saisons et le droit de réaliser *pinfu* ouvert comme fermé. La main la plus faible comptait 22 points, l'équivalent de nos `fu` actuels, d'où son nom.

Pour préserver la particularité du jeu, toute main avec *pinfu*, ouverte ou fermée, accordait 2 points pour un total de 22 points. Cette exception s'est partiellement transférée dans les règles Japonaises modernes en accordant 2 `fu` à un main avec `pinfu` en ouvert.

Base	
Sept paires (empêche autres `fu`)	25
Main fermée sur défausse	30
Autre	20

Brelan/carré	Fermé	Ouvert
Carré terminale/honneur	+32	+16
Carré autre	+16	+8
Brelan terminale/honneur	+8	+4
Brelan autre	+4	+2

Divers (+2 `fu`)
Paire de `yakuhai`
Attente de côté, au milieu, de la paire
`Tsumo` (excepté si `yaku` *pinfu* possédé)
« *Pinfu* ouvert » (`kuipinfu`) [5]

V.4 Qui paie qui ?

V.4.1 La fin de la donne sur pioche ou sur défausse ?

Si le joueur termine sur pioche, il sera payé par les 3 autres joueurs. Seulement, l'Est paiera dans ce cas 2 fois plus que les autres, du coup on pense plus souvent à diviser par 4 la valeur initiale, demander ce résultat à tous sauf Est (25%) et à l'Est le double dans un monde parfait (50%).

Sinon, le joueur sera payé par celui ayant lâché la tuile de fin.

V.4.2 Est-ce que le joueur est Est ?

Si le joueur est Est, il obtient de manière générale 50% de plus. Une main de valeur 8 000 originalement sera payée 12 000. Par aide-mémoire, on regarde ainsi la valeur de la main en temps normal puis on ajoute 50% et on essaie de se rappeler d'une valeur qui s'en rapproche.

Mais que se passe-t-il en cas de fin sur pioche ? Vu que la main vaut 150% par rapport à la normale, les autres joueurs se répartissent le paiement, en divisant par 3 donc. Cela donne 50% de la valeur de la main, ce que l'Est paierait en cas de fin sur pioche pour la même valeur !

V.5 Les valeurs récurrentes

V.5.1 Déterminer la valeur de base

Maintenant on prend un tableau de points et on regarde uniquement « **Un autre qu'Est termine la donne** » qui correspond à la valeur de base de la main. On tourne assez facilement aux autres cas à partir de là.

La valeur *la plus basse* que l'on peut obtenir est 1 000 points par **1 han, 30 fu** : 1 yaku à 1 han en main ouverte donne au minimum 22 fu car on a forcément au moins un bonus accordable avec une main ouverte (brelan ouvert, « pinfu ouvert »...). Arrondi au supérieur on a donc 1 han, 30 fu.

A partir de là on regarde par tranche de 10 fu.

— Une main qui a **40** fu vaudra **33% de plus** qu'une avec **30** fu. Cas spécifique : On peut reconsidérer **40** fu comme **20** fu **+ 1** han, vu qu'on peut obtenir 20 fu avec *pinfu + menzen tsumo*.
— Ensuite, **50** fu se reconsidère comme **25** fu **+ 1** han. Connaitre les valeurs à 25 fu est très facile vu qu'il n'y a pas d'erreur d'arrondi. [6] Ce seront aussi les valeurs pour *7 Paires*.
— **60** fu se reconsidère comme **30** fu **+ 1** han.

On trouve pratiquement toutes les valeurs juste en considérant ces 4 cas.

Pour les mains à 70 fu et plus, on peut prendre la valeur pour le même nombre de han pour 50 fu et ajouter la valeur du reste. Exemple : 2 han 70 fu en pioche = 2 han 50 fu + 2 han 20 fu (dû à l'arrondi exact que cause les puissances de 2 multiplié par 50) pour arriver à la valeur de 2 han 70 fu. Pareil pour 2 han 90, 2 han 110...

Mais vu qu'obtenir 70 fu est déjà assez rare, il est préférable dans

6. 25 fois une puissance de 2 donne un multiple de 100 dès l'exposant 2. Merci formule.

un premier temps de se concentrer sur les valeurs plus communes, c'est à dire les valeurs entre 20 et 50 `fu`. Après vient, pour les valeurs qui le peuvent, le calcul de somme avec 50 `fu` et le reste. Les valeurs non traitables par les méthodes présentées précédemment demande de les savoir de tête. [7]

V.5.2 Tableau récapitulatif des valeurs de main

	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han	5 Han Mangan	6-7 Han Haneman	8-10 Han Baiman	11+ Han Sanbaiman	Yakuman
Sur défausse									
Est termine la donne : valeur du haut									
Un autre qu'Est termine la donne : valeur du bas									
25 fu		2400	4800	9600					
		1600	3200	6400					
30 fu	1500	2900	5800	11600					
	1000	2000	3900	7700					
40 fu	2000	3900	7700	12000					
	1300	2600	5200	8000					
50 fu	2400	4800	9600	12000					
	1600	3200	6400	8000					
60 fu	2900	5800	11600	12000					
	2000	3900	7700	8000	12000	18000	24000	36000	48000
70 fu	3400	6800	12000	12000	8000	12000	16000	24000	32000
	2300	4500	8000	8000					
80 fu	3900	7700	12000	12000					
	2600	5200	8000	8000					
90 fu	4400	8700	12000	12000					
	2900	5800	8000	8000					
100 fu	4800	9600	12000	12000					
	3200	6400	8000	8000					
110 fu	5300	10600	12000	12000					
	3600	7100	8000	8000					

Table de valeur sur défausse. Crédit : Breizh Mahjong

7. Devenir arbitre selon la variante `Riichi` demande de connaître toutes les valeurs de la table des points parmi d'autres compétences.

Sur pioche									
Est termine la donne : chaque joueur paie la valeur du haut									
Un autre qu'Est termine la donne : Est paie la valeur du haut et les autres paient la valeur du bas									
20 fu		700	1300	2600					
		400	700	1300					
25 fu			1600	3200					
			800	1600					
30 fu	500	1000	2000	3900					
	300	500	1000	2000					
40 fu	700	1300	2600	4000					
	400	700	1300	2000					
50 fu	800	1600	3200	4000					
	400	800	1600	2000					
60 fu	1000	2000	3900	4000	4000	6000	8000	12000	16000
	500	1000	2000	2000	2000	3000	4000	6000	8000
70 fu	1200	2300	4000	4000					
	600	1200	2000	2000					
80 fu	1300	2600	4000	4000					
	700	1300	2000	2000					
90 fu	1500	2900	4000	4000					
	800	1500	2000	2000					
100 fu	1600	3200	4000	4000					
	800	1600	2000	2000					
110 fu	1800	3600	4000	4000					
	900	1800	2000	2000					

Table de valeur sur pioche. Crédit : Breizh Mahjong

V.5.3 Les valeurs récurrentes en-dessous de 5 han

Les valeurs considérées importantes à mémoriser sont en italiques et indiquées par (†). Les avis peuvent diverger :

Autre qu'Est sur défausse

† ***1*** **han**, ***30*** `fu` *: 1 000*

— **2 han, 30** `fu` : 2 000

† ***3*** **han**, ***30*** `fu` *: 3 900 (Presque 4 000)*

† ***4*** **han**, ***30*** `fu` *: 7 700 (A la grosse 8 000)*

† ***2*** **han**, ***25*** `fu` *: 1 600*

— **3 han, 25** `fu` : 3 200

— **4 han, 25** `fu` : 6 400

† ***1*** **han**, ***40*** `fu` *(=* ***2*** **han** ***20*** `fu`*) : 1 300 (1 000 + 33%)*

— **2 han, 40** `fu` (= **3 han 20** `fu`) : 2 600

— **3 han, 40** `fu` (= **4 han 20** `fu`) : 5 200

† ***4*** **han**, `fu` > ***30*** *: Mangan arrondi (*`kiriage mangan`*), 8 000*

Autre qu'Est sur pioche

Une fois les valeurs sur défausse connues, on peut (presque) facilement transitionner aux valeurs quand on termine sur pioche. On préfère mettre d'abord le paiement pour les joueurs autre qu'Est, puis celui pour l'Est.

† ***1*** han, ***30*** fu *: 300-500*
— **2** han, **30** fu : 500-1 000
— **3** han, **30** fu : 1 000-2 000
† ***4*** han, ***30*** fu *: 2 000-3 900 (Presque 8 000)*
— **2** han, **25** fu : 400-800 (25%/50%)
— **3** han, **25** fu : 800-1 600
— **4** han, **25** fu : 1 600-3 200
† ***1*** han, ***40*** fu *: 400-700 (Presque 1.300)*
† ***2*** han, ***40*** fu *: 700-1 300 (Presque 2.600)*
— **3** han, **40** fu : 1 300-2 600
— **4** han, fu > **30** : 2 000-4 000

Est sur défausse

Maintenant on considère le bonus de 50% pour l'Est

† ***1*** han, ***30*** fu *: 1 500 (1 000 + 50%)*
† ***2*** han, ***30*** fu *: 2 900 (Presque 3 000)*
† ***3*** han, ***30*** fu *: 5 800 (Presque 6 000)*
† ***4*** han, ***30*** fu *: 11 600 (A la grosse 12 000)*
— **2** han, **25** fu : 2 400 (1 600 + 50%)
— **3** han, **25** fu : 4 800
— **4** han, **25** fu : 9 600
† ***1*** han, ***40*** fu *: 2 000 (1 500 + 33%)*
† ***2*** han, ***40*** fu *: 3 900 (Presque 4 000)*
† ***3*** han, ***40*** fu *: 7 700 (A la grosse 8 000)*
† ***4*** han, fu > ***30*** *: 12 000*

Est sur pioche

Comme expliqué précédemment, il suffit de prendre la valeur que l'Est est sensé payer pour une pioche par un autre qu'Est (50% de la valeur).

— **1** han, **30** fu : 500 chaque
— **2** han, **30** fu : 1 000 chaque
— **3** han, **30** fu : 2 000 chaque
— **4** han, **30** fu : 3 900 chaque
— **2** han, **25** fu : 800 chaque
— **3** han, **25** fu : 1 600 chaque
— **4** han, **25** fu : 3 200 chaque
— **1** han, **40** fu : 700 chaque
— **2** han, **40** fu : 1 300 chaque
— **3** han, **40** fu : 2 600 chaque
— **4** han, fu **> 30** : 4 000 chaque

V.6 Valeurs limites (5+ han)

On arrête d'utiliser la formule quand le calcul dépasse 8 000 points. Toutes les valeurs possibles avec 4 han ou moins qui sont théoriquement au-dessus de 8 000 sont *fixées* à 8 000. Ainsi avec des fu *strictement supérieurs* à 30 pour 4 han, 60 pour 3 han ou 120 pour 2 han (compliqué mais faisable), on a automatiquement 8 000 comme valeur de main (avant de regarder si on est Est ou non).

A partir de 5 han, les fu ne sont plus considérés et on a des valeurs limites (non calculées à partir de la formule) selon les han.

Les mêmes principes s'appliquent pour les paiements en cas de fin par pioche (25%, 50% Est), par défausse pour l'Est (+50%) et pioche en tant qu'Est (50% tous). Les tableaux récapitulatifs de paiement présentés précédemment possèdent ces valeurs.

V.6.1 Mangan (5 han)

Vaut 8 000 points, 12 000 en Est et est accordé si la main possède exactement 5 han. Très proche de la valeur pour 4 han, 30 fu, on dit parfois aussi par abus mangan alors que c'est 300-400 points de moins.

V.6.2 Haneman (6-7 han)

« Saut à partir de mangan », dans le sens d'aller au-dessus du mangan. 12 000 points en direct, 18 000 en Est, est accordé si la main possède 6 ou 7 han.

V.6.3 Baiman (8-10 han)

« Deux fois mangan ». Vaut 16 000 points, 24 000 en Est et est accordé si la main possède 8,9 ou 10 han.

V.6.4 Sanbaiman (11+ han)

« Trois fois mangan », ayant 3 fois le poids d'un mangan. Vaut 24 000 points, 36 000 en Est et est accordé si la main possède au minimum 11 han.

V.7 Yakuman

Valeur limite attribuée aux yaku de la même catégorie. Vaut 32 000 points, 48 000 en Est. Un yakuman n'est pas cumulable avec d'autres yaku (dont les yakuman.)

Chapitre VI
Principes de jeu en communauté

Je vais terminer ce livre avec une partie dédiée au respect, avec le Mahjong en exemple certes, mais qui s'applique à bien d'autres situations que notre jeu de pari.

Je me permet d'être plus chaotique dans mon argumentation pour cette section. A mon sens il m'est très important d'apporter de nombreux exemples, pas simplement distribuer des principes.

VI.1 Manières et *respect* entres joueurs / fairplay

> « Pourquoi s'enquiquiner à se poser des questions sur les manières ? Quand on joue, on fait attention et c'est bon non ? »

Un tel raisonnement est voué à vous amener les colères de la table (et un Larousse dans les dents). Faire attention signifie prendre conscience et considérer ceux autour de nous. Pas de « et c'est bon non ? »

Une partie de jeu c'est :

1. d'autres personnes
2. qui ont pris de leur temps
3. en s'engageant à jouer avec vous
4. avec l'attente d'apprécier le moment présent
5. autour d'un matériel (qui a été fabriqué, acheté) et / ou bien d'autres ressources

Les manières, les principes qui régissent votre façon de jouer, ne sont pas un sujet sur lequel on philosophe, mais que l'on pratique. On parle d'actions de joueurs, de comportements. Ce n'est pas juste

en pensant que l'on agit. Ce n'est pas en faisant une fois que l'on change les choses. Ce sont des manières d'agir, des habitudes de comportement *récurrentes*. On parle aussi de fairplay, mais dans un cadre un peu plus restrictif. Comme toute pratique, un joueur pourra tendre vers de mauvaises habitudes, qui peuvent être au détriment du jeu, et c'est à ceux autour de lui de le guider.

Et je parle bien de guider, plutôt qu'instruire. Personne n'a la connaissance absolue. Certains ont peut-être une sagesse de par leur expérience, mais imposer n'est pas enseigner. Instruire signifie munir d'une connaissance ; c'est donner un point de vue. Enseigner signifie indiquer ; c'est guider vers une voie.

VI.2 Des joueurs autour d'un engagement

« Ne fait pas ce que tu n'aimerais pas que l'on te fasse. »

Ne pas agir avec un comportement que l'on trouve désagréable soi-même. Là se trouve la clé du respect envers soi et envers les autres.

Ces dames et ces messieurs avec qui vous partagez un intérêt commun autour du jeu, respectez-les, physiquement et verbalement. C'est la première chose qui déterminera une bonne partie ou non.

« Bonne partie »

disons-nous en Français. C'est le souhait exprimé aux autres joueurs d'une partie sans encombres, ou du moins synonyme d'une partie appréciable. ~~Les cartes~~Les tuiles sont mélangées, arrangées, distribuées et ainsi commence la partie.

Évitez les mouvements trop brusques, trop secs. Ceux-ci peuvent être vu comme de la colère, une agression sonore tout comme physique. Vous êtes « contre » des joueurs (et je précise bien entre guillemets) mais tout autant « avec » des joueurs dans cette partie. On parle bien de « jeu » ; Une confrontation totale n'existe pas. C'est un

échange entre les joueurs qui s'opère.
Dans les parties de `Shogi` (échecs japonais), il n'est pas rare d'avoir les joueurs claquer les pièces contre le plateau. Ce claquage a pour objectif principal de mettre un poids psychologique à l'adversaire. Est-ce vraiment respectueux, même si « traditionnel » ? Cela n'empêche pas les joueurs de se souhaiter mutuellement respect avant de débuter la partie. Et une fois la partie terminée, les deux joueurs se remercient pour le moment passé.
Dans notre cas il n'existe pas de tradition de claquage de tuiles qui soit acceptée. Il existe des termes pour en parler, mais jamais dans un sens neutre ou positif. *On ne claque pas littéralement la tuile au Mahjong.*

Restez à l'écoute de ce qui se passe à la table. Cela ne veut pas dire chercher l'hyper-focus dans le jeu, car vous risquez d'enchaîner erreur sur erreur à forcer votre concentration. Divaguer, avoir la tête ailleurs sont des choses qui arrivent : Le cerveau humain est fait pour enregistrer une diversité d'informations. Cependant on se doit de limiter ce qui n'apporte pas au jeu, car votre préoccupation principale à ce moment est le jeu. Vous vous êtes engagés à cette activité là maintenant. Il n'y a pas d'intérêt à vous engager à une tâche, pour derrière ne pas la faire.

Les évènement malencontreux qui perturbent le flot de jeu sont à limiter. Évitez tout mouvement qui pourrait perturber le flot ou qui pourrait passer pour de la triche. On évite donc de toucher les tuiles sauf dans les moments adéquats au jeu.
Exemple dans notre pratique (finale française de `Riichi` de 2018 par ailleurs) : Vous avez actuellement trois tuiles dans votre défausse de forme XOX comme suit

Rien de plus amusant de tourner à 180 degrés les tuiles, après tout,

cela ne change rien à l'ordre de défausse, oui ?

Le problème est que durant une partie de Mahjong, une quantité astronomique d'information est distribuée en continu. Ajouter à cela des personnes qui discutent à côté, des téléphones, des gens qui jouent avec leur tuiles... On évite donc ces derniers et toute action qui pourrait nuire à la concentration durant le jeu. On essaie d'être fluide, lisible dans nos actions, et avec assurance. (Je dis bien essayer, on n'est pas des robots.)

Ayez « l'esprit ouvert » sur les erreurs que peuvent faire les gens. Soyez courtois, quelque soit la situation. Si la situation monte de ton, écartez-vous de la courtoisie et vous serez tout autant en faute que celui en face de vous.

> Patience, écoute et échange.

Ayez en tête l'atmosphère actuelle et répondez adéquatement. ~~Facile à dire mais~~Tout vient avec de l'expérience. Et avec l'expérience viendra la perspective pour répondre à ces situations de conflit.

VI.3 Du temps

D'expérience je considère qu'une partie de Mahjong dure entre 1 heure et 1 heure 30 si les autres joueurs ont l'habitude de jouer, 2 heures en cas plus rare (comme des compteurs, des éléments perturbateurs qui passent au-dessus du jeu : un appel professionnel par exemple). Les petits écarts ne sont pas très graves, mais on va préférer garder un rythme de jeu plutôt que passer 6 heures sur la même partie. Vous prenez de votre temps et du temps des autres, rappelez-vous en.

Il est ainsi conseillé dans la pratique du Mahjong de promptement piocher et défausser pour ne pas interrompre le flot du jeu. En opposition, prendre un long moment pour réfléchir peut être mal vu

s'il n'y a aucune raison à cela. Certaines versions du jeu considèrent juste que prendre un temps de réflexion est impoli. (Ce n'est pas le cas du `Riichi`.) Vous avez bien évidemment le droit de réfléchir, vous pouvez vous excuser du temps pris pour cette réflexion et les joueurs seront bienveillants si vous avez ici et là une décision difficile à faire. Mais ils enregistreront aussi le fait que réflexion non négligeable entend main à grosse valeur.

VI.4 Le moment présent

Il existe diverses manières de prendre soin de la partie en cours. L'idée de manière générale est d'*améliorer le flot de la partie* et permettre aux autres joueurs une expériences simple et agréable (tout en leur prenant des points, avec courtoisie).

Je vais citer plusieurs exemples en provenance du « Riichi book » de Daina Chiba :

— Mélanger vigoureusement pour casser toute série de tuiles de la donne précédente ; quand les tuiles sont retournées, mélanger de nouveau plus doucement pour casser toute mémorisation d'emplacement de tuiles.

— Pousser en avant sa partie de mur pour le rapprocher du centre ; tourner légèrement son mur partie pioche pour le joueur d'en face comme sur la figure VI.4.A.

— Dans une partie de `Riichi`, retourner l'indicateur de `dora` juste après la distribution en cas des tuiles.

— Regarder sa main pendant la distribution des tuiles pour économiser de son temps et celui des autres.

— Attendre que tout le monde ait regardé sa main avant que l'Est ne défausse sa première tuile.

— Ne pas prendre trop de temps pour jouer chaque tuile.

— Ne pas presser les joueurs de jouer. C'est contre-productif.

— Dire intelligiblement ses appels et faire *ensuite* les manipulations liées à celles-ci.
— Ranger ses tuiles si ce n'est pas déjà fait avant de révéler sa main complète.
— Déclarer son score. Avoir son indépendance et être capable de déterminer la valeur de sa propre main aide aux autres joueurs. Cela les libère de ne pas avoir à gérer leur main et la vôtre en même temps.

FIGURE VI.4.A – Crédit : Riichi book 1, Daina Chiba

Le fait de jouer avec ses tuiles peut aussi devenir très perturbant au bout d'une heure de jeu, et peut être à proscrire selon vos tics. Enfin, avoir les bâtonnets pour le paiement posé sur la table à un endroit où tout les joueurs peuvent voir est préférable à un paiement main dans la main.

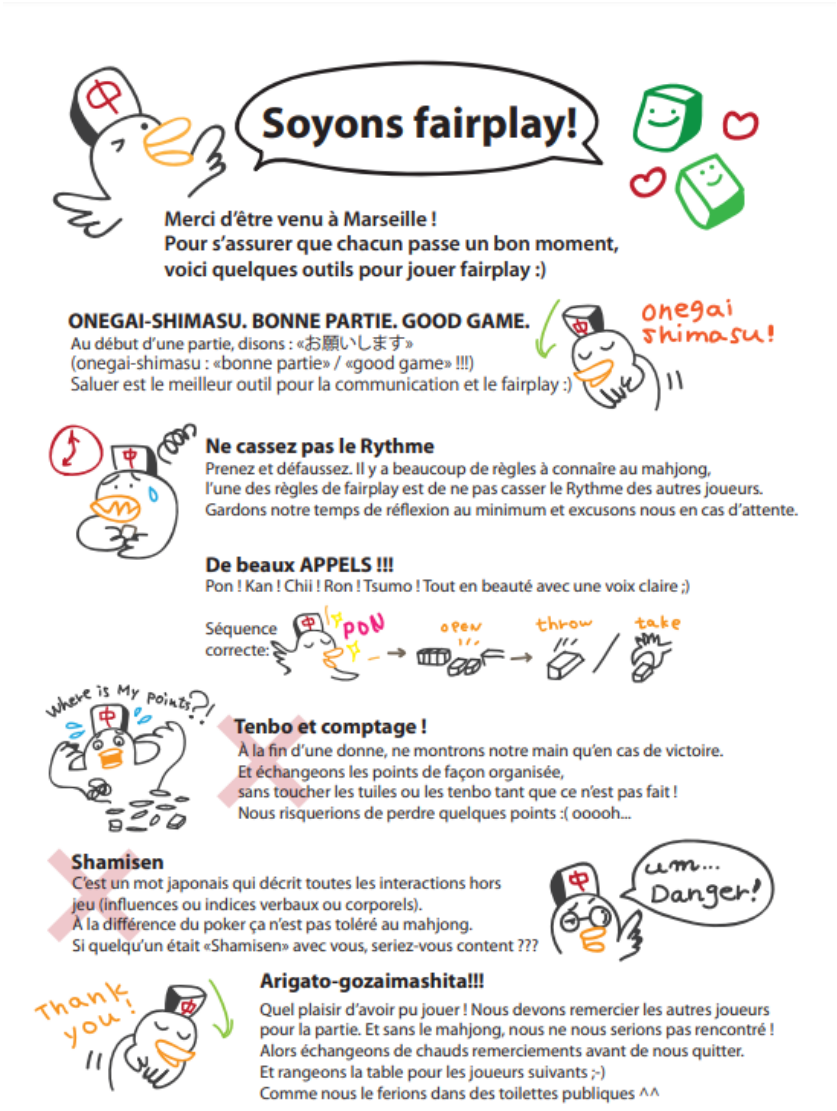
Tout ces cas cherchent à aider à la lisibilité et fluidité du jeu. Il en existe bien d'autres et effectuer des parties avec diverses personnes vous apprendra sur le long terme bien plus que des lectures.

VI.5 Respect du matériel

Vous utiliserez quelque chose dans votre activité, quelle qu'elle soit. Dans la cuisine : d'un couteau, d'une planche, des plaques de cuisson, d'un four, de vos petites mains... Au Mahjong : de vos petites mains, celles des autres, d'une table et d'un tapis, de tuiles, de dés... Il faut que ces éléments puissent être réutilisés sur le long terme,

car aucun d'eux n'est prévu pour un usage unique. (Exemple : notre corps n'a pas pour objectif de fonctionner comme des couverts jetables. Vos mains servent à des milliers de manipulations par *jour*. C'est pareil pour pratiquement tout autour de vous.) La partie en cours n'est pas *l'unique* partie que vous ferez ou qui sera faite. Donc, pour respecter ceux qui ont pris soin avant vous du matériel lors de leurs parties, et pour les futures parties, respectez le matériel.

Cela veut dire : Éviter de fortement claquer les tuiles entres elles. Éviter de frapper les tuiles contre la table, ou les rebords de la table. On ne fait pas du basket, et claquer la tuile en défaussant n'apporte rien au jeu à part du bruit et du stress. C'est amusant, mais au détriment de beaucoup d'autres choses.



Exemple d'un document fourni à tout les joueurs juste avant le tournoi de `Riichi` 2018 à Marseille. Crédit : Gnom/Simon

VI.6 Respect du jeu

Mon dernier point regroupe tout ce qui a été dit depuis le début de ce livre : Vous jouez à un jeu. La première des choses est de respecter cette activité, auquel cas elle ne peut développer de valeur. Respecter le Mahjong veut dire respecter ceux qui ont érigé les règles (et dans notre cas c'est la communauté elle-même), ceux qui ont fabriqué le support de jeu, ceux qui vous ont enseigné comment jouer, et ceux avec qui vous jouez.

Une image du Mahjong est celle de joueurs qui claquent des tuiles entre des billets, des bouteilles d'alcools sous une fumée de tabac. C'est un jeu d'argent à la base, certes, mais sommes-nous obligés d'en aller là pour apprécier le jeu ?

On peut arriver à une pratique saine si nous prêtons attention à ce qui nous entoure.

Et donc avant tout :

Patience, écoute et échange.

Où me renseigner pour jouer

Ce livre ne serait rien sans des personnes avec qui jouer. Je ne peux que vous conseiller d'aller sur le site de la Fédération Française de Mahjong (FFMJ) [1] qui référence les clubs de jeu « officiels ». Il en existe bien plus que ceux affichés et vous devriez contacter les clubs les plus proches de chez vous pour mieux savoir comment sont les choses dans votre région.

Des tournois à portée européenne sont référencés sur le site de l'Association Européenne de Mahjong (EMA) [2] si vous êtes intéressé par le jeu à l'international. Nécessairement, la diversité de jeu sera plus présente autour de tournois et vous pourrez participer à des parties encore plus intéressantes.

Si c'est du jeu en ligne que vous recherchez, il existe divers espaces d'échanges (à ma connaissances plusieurs serveurs de discussion *Discord* de Mahjong [3]) et d'espaces de jeu, pour le Riichi : tenhou.net (il existe un patch pour une interface en français), Mahjong Soul (en Anglais, Japonais ou Chinois), ou le Doman Mahjong de Final Fantasy XIV sont les plus connus. Essayez !

1. https://www.ffmahjong.fr/FFMJ-site/clubs.php
2. http://mahjong-europe.org/ranking/Calendar.html
3. Le Discord de la FFMJ : https://discord.gg/sZkqns5N