

Le mahjong japonais dit « à trois joueurs » est une variante très répandue dans l'ouest d'Honshu, l'île principale du Japon, notamment dans les régions de Chugoku et de Kansai, d'où la dénomination « Kansai » parfois rencontrée pour désigner cette sorte de mahjong.

- Le Kansai suit peu ou prou les grandes règles du Riichi (yaku, tenpai, furiten, renchan, chombo, ...) avec six différences remarquables :
- Tuiles : les tuiles ordinaires de la famille des Caractères (Wan) ne sont pas utilisées. On joue seulement avec 108 tuiles,
  - Honneurs : les vents du nord (pei) peuvent être utilisés soit en combinaison (brelan/carré) soit comme des bonus,
  - Annonces : on ne peut pas réclamer de *chi* mais seulement des *pon* ou des *kan*,
  - Yaku : un brelan/carré d'honneurs exposé ne constitue un *yaku* que s'il est le premier exposé par le joueur (règle du *sakizuke*),
  - Décompte des points : on ne compte que les *yaku* (nombre de *fan*) en ignorant tout score de base (fuutei) et mini-points.





<b>YAKU usuels*</b>	<b>Valeur (quand la main est exposée le yaku vaut seulement le nombre de fan entre parenthèses)</b>	
<b>Pon d'Honneurs</b>	<b>1</b>	un brelan/carré de dragons, du vent du tour ou du joueur (fanpai)
<b>Caché-Tiré</b>	<b>1 (0)</b>	« <b>menzen tsumo</b> » <span> </span> : gagner sur pioche avec une main cachée
<b>Riichi</b>	<b>1 (0)</b>	annoncer être en attente (avec une mise obligatoire de 1000 points)
<b>Tout Ordinaire</b>	<b>1 (0)</b>	« <b>tanyao</b> » <span> </span> : ni Extrémité ni Honneur (une main sans dragon, ni vent, ni 1 ou 9)
<b>Main sans valeur</b>	<b>1 (0)</b>	« <b>pinfu</b> » <span> </span> : quatre tierces et une paire sans valeur, en finissant sur une attente double
<b>Double Chi Pur</b>	<b>1 (0)</b>	deux tierces identiques, c.-à-d. même hauteur, même famille (iipeikou)
<b>Sept Paires</b>	<b>2</b>	rappel <span> </span> : toutes les paires doivent être différentes (chii toitsu)
<b>Tout Pon</b>	<b>2</b>	quatre brelans/carrés (toi toi hou)
<b>Triple Pon</b>	<b>2</b>	le même brelan/carré dans les trois familles (san shoku doukou)
<b>Trois Pon Cachés</b>	<b>2</b>	trois brelans/carrés cachés (san ankou)
<b>Trois Kan</b>	<b>2</b>	trois carrés (san kan tsu)
<b>Trois Petits Dragons</b>	<b>2</b>	deux brelans/carrés de dragons et une paire de dragons (shou sangan)
<b>Tout Terminales &amp; Hon.</b>	<b>2</b>	les combinaisons ne sont constituées que de dragons, vents, 1 ou 9 (honrouout)
<b>Grande Suite Pure</b>	<b>2 (1)</b>	trois tierces consécutives dans la même famille (itsu)
<b>Terminales &amp; Hon. Partout</b>	<b>2 (1)</b>	toutes les combinaisons incluent des dragons, vents, 1 ou 9 (chanta)
<b>Deux Fois Double Chi Pur</b>	<b>3 (0)</b>	deux fois deux tierces identiques (ryan peikou)
<b>Triple Chi Pur*</b>	<b>3 (2)</b>	trois tierces <b>identiques</b> (iisoo sanjun). Peut aussi compter comme Trois Pon Cachés <span> </span> !
<b>Terminales Partout</b>	<b>3 (2)</b>	toutes les combinaisons incluent des 1 ou des 9 (junchan)
<b>Main Semi-Pure</b>	<b>3 (2)</b>	toutes les tuiles en main hormis les honneurs sont de la même famille (honitsu)
<b>Main Pure</b>	<b>6 (5)</b>	uniquement des tuiles de la même famille (chinitsu)

<b>YAKU additionnels</b> (bonus ne permettant pas de déclarer victoire)		
<b>Ippatsu</b>	<b>1</b>	gagner dans le même tour après avoir annoncé Riichi (sans annonce de chi, pon ou kan)
<b>Daburu riichi</b>	<b>1</b>	annoncer Riichi au premier tour
<b>Dora / kan dora</b>	<b>1</b>	bonus donné au gagnant pour chaque tuile de dora ou de kan dora dans sa main
<b>Ura dora / kan ura dora</b>	<b>1</b>	dora/kan dora « du dessous » <span> </span> : uniquement pris en compte si le gagnant a annoncé Riichi
<b>Aka dora</b>	<b>1</b>	bonus pour chaque cinq rouge en main
<b>Pei dora</b>	<b>1</b>	bonus pour chaque vent du nord revendiqué comme un <i>dora</i> lors de sa pioche

<b>YAKU rares ou exceptionnels</b> (Y = yakuman)		
Finir sur un Kan	<b>1</b>	faire mahjong avec la tuile de remplacement piochée après un Kan (rinchan kaihou)
Voler un Kan	<b>1</b>	faire mahjong avec la tuile qu'un joueur ajoute à un brelan exposé pour faire un carré
Le Fond de la Mer/Rivière	<b>1</b>	faire mahjong avec la dernière tuile du mur ou celle écartée (haitei)
Treize Orphelins	<b>Y (0)</b>	chacun des treize honneurs et extrémités (kokushi musou)
Neuf Portes	<b>Y (0)</b>	un brelan/carré de 1 et 9 plus toutes les autres tuiles d'une même famille (chuuren poutou)
Quatre Pon Cachés	<b>Y (0)</b>	quatre brelans/carrés cachés (suu ankou)
Quatre Kan	<b>Y</b>	quatre carrés (suu kan tsu)
Main Verte	<b>Y</b>	un brelan de dragons verts accompagné uniquement de bambous verts (2, 3, 4, 6 ou 8)
Tout Extrémité	<b>Y</b>	les combinaisons ne sont constituées que de 1 ou de 9 (chinrouout)
Tout Honneur	<b>Y</b>	les combinaisons ne sont constituées que de dragons ou de vents (tsuu iisou)
Trois Grands Dragons	<b>Y</b>	trois brelans/carrés de dragons (dai sangan)
Quatre Vents	<b>Y</b>	quatre brelans/carrés de vents (dai suushii), ou bien trois avec une paire de vents (shou ...)
Bénédiction de la Terre	<b>Y (0)</b>	faire mahjong sur pioche au 1er tour (chinhou)
Bénédiction de l'Homme	<b>Y (0)</b>	faire mahjong avec la première tuile écartée (renhou)
Bénédiction du Ciel	<b>Y (0)</b>	l'Oya gagne avec les 14 tuiles de la distribution initiale (tenhou)

\* Cette fiche-mémo présente une transposition des règles principales du Kansai aux règles officielles du Riichi telles qu'établies par l'Association Européenne de Mahjong. La liste et les valeurs des *yaku* ont donc été conservées à l'exception de *Triple Chi*, irréalisable en l'absence des Wan, qui est remplacé par *Triple Chi pur* (plus difficile à réaliser mais mieux récompensé).

Chaque joueurs reçoit 45000 points en début de partie sous forme de bâtonnets de comptage (tenbo). Généralement, il est convenu que la partie s'arrête dès que la réserve de *tenbo* d'un joueur est épuisée.

	<b>100 points</b>
	<b>1000 pts</b>
	<b>5000 pts</b>
	<b>10000 pts</b>

Si aucun joueur n'a plus de 51000 points à la fin du tour Sud, on joue un 3<sup>e</sup> tour avec Ouest en vent dominant. En fin de partie, le premier joueur est gratifié d'un bonus de 15000 points puis chacun « paye » ou « encaisse » l'écart entre son score et 50000 points.

**Placement des joueurs & Ouverture du Mur** : une tuile de chaque vent est retournée. Chaque joueur en pioche une et s'assied à la place correspondante. Chaque joueur construit un mur de 18 tuiles de long par pile de deux. L'*oya* lance un dé et compte le nombre obtenu de joueurs en joueurs, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par lui-même. Le joueur ainsi choisi ouvre le mur devant lui, après la dernière pile comptée, en comptant depuis la droite. La 5<sup>e</sup> tuile en haut du mur à droite de l'ouverture est retournée pour indiquer le 1<sup>er</sup> *dora* de la manche. Les huit tuiles avant cet indicateur de dora (*mekuri-pai*) servent de tuiles de remplacement en cas de *kan* ou de vent du nord déclaré en *dora*. Sauf exception (quatre *kan* annoncés, *chombo*, ...), une manche se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur gagne ou que le mur ne comporte plus que quatorze tuiles (manche du mur).

**Sakizuke & Atozuke** : un brelan/carré exposé de dragons ou de vents (du tour ou du joueur) ne constitue un *yaku* valide (Pon d'Honneurs) que s'il est *sakizuke*. C'est à dire qu'il doit s'agir du premier pon/kan réclamé par le joueur en question durant la manche. Dans le cas contraire, un brelan/carré exposée est dit *atozuke*. Il rapporte un fan lors du décompte mais il ne constitue pas un *yaku* pour clamer victoire.

**Vent du nord** (pei) : le vent du nord est considéré comme un *dora*. Quand un joueur en pioche un, il peut le garder en main, l'écartier ou bien l'exposer en annonçant « dora » puis en prenant une tuile de remplacement à la fin du mur. Quand les quatre vents du nord sont exposés, un nouvel indicateur de dora est dévoilé (comme en cas de *kan*). On ne peut déclarer un vent du nord comme dora qu'au moment où on le pioche.

**4<sup>e</sup> kan** : la partie s'arrête dès qu'un 4<sup>e</sup> *kan* est annoncé. Si tous les *kan* appartiennent au même joueur, il est déclaré immédiatement gagnant et récompensé par le payement d'un *yakuman* même s'il lui manque une paire.

**Pénalité d'attente** (no-ten bappu) : en cas de manche du mur, les joueurs qui ne sont pas en attente (no-ten) payent chacun 1000 points à chaque joueur ayant une main en attente (tenpai). Un joueur ne pas être *tenpai* sur une tuile dont les quatre exemplaires ont été écartés précédemment au cours de la manche.

**La continuité** (renchan) : à chaque manche que l'*oya* ne perd pas, il place un bâtonnet de 100 points sur sa droite. Le joueur gagnant reçoit un bonus de 1000 points de la part de chacun des joueurs redevables à l'issue cette manche. Quand cinq compteurs ou plus sont sur la table, il faut une main valant au minimum deux *fan* pour gagner (riyanshi). Si les vents tourment après une manche du mur (c.-à-d. lorsque l'*oya* n'était pas *tenpai*), l'ancien *oya* reprend ses bâtonnets et le nouvel *oya* en place autant à sa droite (c'est uniquement quand l'*oya* perd vraiment que le compte de continuité est remis à zéro).

**Pénalité** (chombo) : si un joueur a plus de treize tuiles en main ou déclare indument victoire, la manche est annulée et recommencée (les mises de *riichi* sont restituées, les vents ne tourment pas et le compte de continuité n'est pas incrémenté). Si le faufit est l'*oya*, il paye 4000 points à chaque *ko*. Si le faufit est un *ko*, il paye 4000 points au *oya* et 2000 à l'autre *ko*. Un joueur qui a moins de treize tuiles est juste puni par une main morte (le faufit continue à jouer mais il ne peut plus annoncer victoire, ni réclamer une tuile écartée, ni être considéré *tenpai*).

**Yakitori** : à la fin de la partie, le joueur qui n'a gagné aucune manche reçoit une pénalité prédéfinie entre joueurs (en général, celle de payer une tournée :-)

**Partie à quatre joueurs** : le 4e joueur assis au nord ne joue pas. Lors de la rotation des vents, il devient Ouest et rentre alors dans la partie. Simultanément, l'*oya* perdant devient Nord et sort de la partie jusqu'à ce que les vents tourment à nouveau, et ainsi de suite.



<b>Score*</b>	<b>KO victorieux par RON</b>	<b>KO victorieux par TSUMO**</b>	<b>OYA victorieux par RON</b>	<b>OYA victorieux par TSUMO***</b>
<b>3</b>	1000	300 / 500	1500	500
<b>4</b>	2000	500 / 1000	3000	1000
<b>5</b>	4000	1000 / 2000	6000	2000
<b>6-7</b>	8000	2000 / 4000	12000	4000
<b>8-9</b>	12000	3000 / 6000	18000	6000
<b>10-12</b>	16000	4000 / 8000	24000	8000
<b>13-15</b>	24000	6000 / 12000	36000	12000
<b>Yakuman</b>	32000	8000 / 16000	48000	16000

\* **Score = 2 + valeurs des yaku + valeurs des dora**      \*\* l'*oya* paye le double de l'autre *ko*.      \*\*\* montant payé par chaque *ko*.

Quelques termes japonais, leurs significations et synonymes ... **OYA** : le père, le donneur, le joueur assis à l'est. **KO** : l'enfant, un joueur assis au sud, à l'ouest ou au nord. **Bakaze** : vent de la maison, vent dominant, vent du tour. **Jikaze** : vent de la porte, vent du joueur. **Tenpai** : en attente, en écoute. **Furiten** : l'écart sacré, l'écoute jetée. **Chi** : chow, tierce. **Pon** : pung, brelan. **Kan** : kong, carré. **Agari** : main gagnante. **Ron-agari** : victoire sur un écart. **Tsumo-agari** : victoire sur une pioche. **Fu** : unité de valeur d'une main. **Yaku** : « combinaison » valide. **Fan** : han, unité de valeur d'un yaku. **Ryukyoku** : manche du mur, manche nulle, manche sans gagnant.