



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.

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

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

YAKU rares ou exceptionnels (Y = yakuman)		
Finir sur un Kan	1	faire mahjong avec la tuile de remplacement piochée après un Kan (rinchan kaihou)
Voler un Kan	1	faire mahjong avec la tuile qu'un joueur ajoute à un brelan exposé pour faire un carré
Le Fond de la Mer/Rivière	1	faire mahjong avec la dernière tuile du mur ou celle écartée (haitei)
Nagashi mangan	5	manche du mur et le joueur n'a écarté que des honneurs/extrémités non réclamés
Treize Orphelins	Y (0)	chacun des treize honneurs et extrémités (kokushi musou)
Neuf Portes	Y (0)	un brelan/carré de 1 et 9 plus toutes les autres tuiles d'une même famille (chuuren poutou)
Quatre Pon Cachés	Y (0)	quatre brelans/carrés cachés (suu ankou)
Quatre Kan	Y	quatre carrés (suu kan tsu)
Main Verte	Y	un brelan de dragons verts accompagné uniquement de bambous verts (2, 3, 4, 6 ou 8)
Tout Extrémité	Y	les combinaisons ne sont constituées que de 1 ou de 9 (chinrououtou)
Tout Honneur	Y	les combinaisons ne sont constituées que de dragons ou de vents (tsuu iisou)
Trois Grands Dragons	Y	trois brelans/carrés de dragons (dai sangen)
Quatre Petits Vents	Y	trois brelans/carrés de vents et une paire de vents (shou suushii)
Quatre Grands Vents	2Y	quatre brelans/carrés de vents (dai suushii)
Bénédiction de la Terre	Y (0)	faire mahjong sur pioche au 1er tour (chinhou)
Bénédiction de l'Homme	Y (0)	faire mahjong avec la première tuile écartée (renhou)
Bénédiction du Ciel	Y (0)	l'Oya gagne avec les 14 tuiles de la distribution initiale (tenhou)

Placement initial des joueurs : une tuile de chaque vent est retournée. Chaque joueur en pioche une et s'assied à la place correspondante.



Ouverture du Mur : chaque joueur construit un mur des dix-sept tuiles de long par pile de deux. Les murs sont réunis en carré. L'oya lance deux dés 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 le nombre de piles indiqué par les dés. La 3^e tuile du haut à droite de l'ouverture est retournée pour indiquer le 1^{er} dora de la manche.

20 fu	Score de base (futei)
+ 10	Menzen ron : ron avec une main cachée
+ 2	Tsumo (sauf en cas de Pinfu)
+ 2	Paire de dragons ou du vent du tour/ joueur
+ 2	Attente sur une seule tuile
+ 2*	Brelan de tuiles ordinaires
+ 4*	Brelan d'Extrémités ou d'Honneurs
+ 8*	Carré de tuiles ordinaires
+ 16*	Carré d'Extrémités ou d'Honneurs
* valeur doublée si la combinaison est cachée	
Le total est arrondi à la dizaine supérieure. Une main de sept paires vaut <u>uniquement</u> 25 fu.	

Dans une partie informelle, chacun reçoit usuellement 25000 ou 30000 points en début de partie sous forme de bâtonnets. Quand la réserve d'un joueur tombe à zéro, la partie s'arrête.

●●●●	100 points
●●●●●	1000 pts
●●●●●●	5000 pts
●●●●●●●	10000 pts

En tournoi, aucun point de départ n'est attribué et, pour équilibrer le classement final, les deux premiers joueurs à la fin d'une partie reçoivent un bonus (uma) au détriment des deux autres joueurs de la table (30 000 points au 1er payés par le 4e, 10 000 points au 2e payés par le 3e).

L'écart sacré (furiten) : on ne peut pas proclamer ron avec une main qui est en attente (tenpai) sur une tuile précédemment jetée.

Pénalité d'attente (no-ten bappu) : en cas de manche du mur (c.-à-d. sans gagnant), les joueurs qui ne sont pas en attente (no-ten) payent collectivement 3000 points que se partagent les joueurs ayant une main en attente (tenpai).

La continuité (renchan) : à chaque manche que l'oya ne perd pas, il place un bâtonnet de 100 points sur sa droite. Chaque bâtonnet augmente la valeur de la prochaine main gagnante de 300 points, payés équitablement par tous les joueurs en cas de tsumo, ou par le seul joueur redevable en cas de ron. Si cinq compteurs ou plus sont sur la table, il faut une main valant au minimum deux fan pour gagner (riyanshi). Si les vents tournent 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).

Main Morte : les fautes de jeu gênantes sont sanctionnées par une « main morte ». Le fautif continue à jouer mais il ne peut plus annoncer victoire, ni réclamer une tuile écartée, ni être considéré tenpai. **Exemples** : avoir trop ou pas assez de tuiles en main, réclamer une tuile (chi, pon ou kan) et révéler une combinaison erronée avant de se rétracter, annoncer riichi avec une main exposée.

Pénalité (chombo) : en cas de faute grave, le fautif paye mangan aux autres joueurs et la manche est annulée (les mises de riichi sont restituées, les vents ne tournent pas et le compte de continuité n'est pas incrémenté). **Exemples** : déclarer indûment victoire (main invalide, furiten, ...) et exposer sa main avant de se rétracter, avoir annoncé riichi sans être tenpai, avoir déclaré indûment un kan caché après avoir annoncé riichi, révéler plus de cinq tuiles du mur ou d'une main, réclamer une tuile avec une main morte.

Cas d'annulation de manche (hors faute) : personne ne gagne sur l'écart qui suit un 4^e kan (sauf si tous annoncés par le même joueur), tous les joueurs ont annoncé riichi et aucun ne gagne sur l'écart qui suit la dernière annonce de riichi, tous les joueurs écartent le même vent au premier tour, la main d'un joueur contient neuf honneurs ou extrémités différents au premier tour. Contrairement au cas du chombo, les mises de riichi restent en jeu et le compte de continuité est incrémenté (mais les vents ne tournent toujours pas).

Pour information, quelques usages répandus mais non-retenus par l'Association Européenne de Mahjong ... **Kuitan** : on peut faire Tanyao avec une main exposée. **Yakitori** (poulet grillé) : 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 :-)

OYA victorieux par RON					OYA victorieux par TSUMO			
4	3	2	1	Fan	1	2	3	4
7700	3900	2000	-	20 fu	-	700	1300	2600
9600	4800	2400	-	25 fu	-	800	1600	3200
11600	5800	2900	1500	30 fu	500	1000	2000	3900
mangan	7700	3900	2000	40 fu	700	1300	2600	mangan
mangan	9600	4800	2400	50 fu	800	1600	3200	mangan
mangan	11600	5800	2900	60 fu	1000	2000	3900	mangan
mangan	mangan	6800	3400	70 fu	1200	2300	mangan	mangan
Fan :	5 (mangan)	6-7	8-10	11-12	13+ (yakuman)			
Ron	12000	18000	24000	36000	48000			
Tsumo	4000	6000	8000	12000	16000			

KO victorieux par RON					KO victorieux par TSUMO (l'oya paye double)			
4	3	2	1	Fan	1	2	3	4
5200	2600	1300	-	20 fu	-	400/700	700/1300	1300/2600
6400	3200	1600	-	25 fu	-	400/800	800/1600	1600/3200
7700	3900	2000	1000	30 fu	300/500	500/1000	1000/2000	2000/3900
mangan	5200	2600	1300	40 fu	400/700	700/1300	1300/2600	mangan
mangan	6400	3200	1600	50 fu	400/800	800/1600	1600/3200	mangan
mangan	7700	3900	2000	60 fu	500/1000	1000/2000	2000/3900	mangan
mangan	mangan	4500	2300	70 fu	600/1200	1200/2300	mangan	mangan
Fan :	5 (mangan)	6-7	8-10	11-12	13+ (yakuman)			
Ron	8000	12000	16000	24000	32000			
Tsumo	2000/4000	3000/6000	4000/8000	6000/12000	8000/16000			