

Évriichi



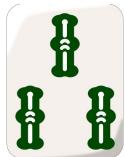
Initiation au Riichi Mahjong

Règles Mahjong Soul

Anthony “Phoko”



version 1.9 (2025-07-21)



Évriichi



Règles de base



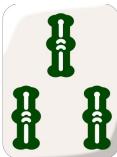


Évriichi

1. Les tuiles



- 34 tuiles différentes, regroupées en cinq catégories :
 - Famille des caractères :
 - Famille des cercles :
 - Famille des bambous :
 - Les vents :
 - Les dragons :
- 4 exemplaires de chaque tuile ⇒ jeu de 136 tuiles.
- Tuiles “**terminales**” = les 1 et les 9.
- Tuiles “**honneurs**” = les dragons et les vents.



Évriichi

1. Les tuiles



- Trois façons d'assembler des tuiles :

- En “suite” de trois tuiles :

(Seulement possible pour les trois familles)

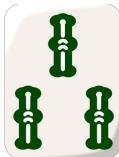


- En “triplet” :



- En “paire” :



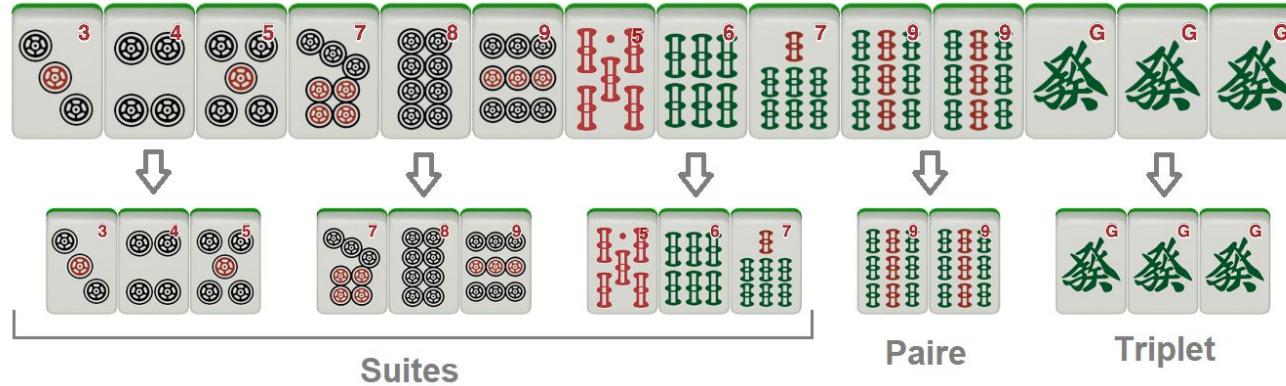


Évriichi

2. Main correctement formée



- Objectif du Riichi Mahjong : compléter une “main gagnante”.
- Une main = 14 tuiles.
- Sauf rares exceptions, une “**main correctement formée**” = 4 suites ou triplets + 1 paire.





Évriichi

2. Main correctement formée

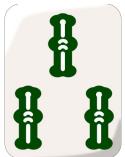


→ Exception n° 1 de main correctement formée : Sept paires.



→ Exception n° 2 de main correctement formée : Treize orphelins.



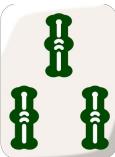


Évriichi

3. Piocher pour former une main



- Chaque joueur a 13 tuiles en main.
- Chacun son tour, on pioche une tuile dans le mur, et si cette 14^{ème} tuile piochée ne nous permet pas de compléter une main gagnante, alors on défausse une tuile de notre main (pour revenir à 13 tuiles).



4. Les yaku



- “Main gagnante” = main correctement formée + au moins un “yaku”.
- Liste exhaustive des yaku (“*conditions de victoire*”):

Un yaku Main yaku

- Riichi riichi	Déclaration de main en attente avec mise de 1000 points
+1: Mahjong au premier tour après riichi Ippatsu	
+1: Riichi lors du tout premier tour Daburu riichi	
Pioche sur une main cachée	
Pas de terminales ni d'honneurs	
Quatre chows et une paire sans points	
Doit finir sur un chow avec attente des deux cotés	
Deux chow identiques de la même famille	
Même chow dans chaque famille	
+1: Main cachée	
Grande Suite Pure tsu	Les trois chow, 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9, de la même famille
+1: Main cachée	
Pung de Dragon Fanpai	Pung/kong de dragons
Vent du Joueur / Dominant Fanpai	Pung/kong du vent du joueur ou du vent dominant
Terminales et Honn. Partout Chanta	Chaque élément contient des terminales ou honneurs. Au moins un chow.
+1: Main cachée	
Finir sur Kong Rinchan kaihou	Mahjong sur une tuile de remplacement
Voler un Kong Chan kan	Mahjong quand un pung est promu en kong
Fond de la Mer Haitei	Mahjong sur la dernière tuile, ou sur l'écart qui la suit
Deux yakut Ryannan yaku	
- Sept Paires Chi ittsu	Pas deux paires identiques
Triple Pungs San shoku dokou	Même pung/kong dans chaque famille
Trois Pungs Cachés San ankou	Trois pungs/kongs cachés
Trois Kongs San kan tsu	
Tout Pung Tai-toi tsu	Quatre pungs/kongs et une paire
Semi Pure Honitsu	Une famille avec vents/dragons
+1: Main cachée	
Trois Petits Dragons Shou sangen	Deux pungs/kongs de dragons et une paire de dragons
Tout Terminales et Honn. Horonrouou	Ne contient que des terminales et honneurs.
Terminales Partout junchan taya	Chaque élément contient des term. Au moins un chow.
+1: Main cachée	

Trois yaku Sanhan yaku

- 2×Double Chows Purs Ryan peikou	Deux fois deux chow identiques et une paire
-----------------------------------	---

Cinq yaku Uhan yaku

Main Pure Chinitsu	Une famille, pas de vents/dragons
+1: Main cachée	Écart de termin./honn. (aucun réclamé), partie du mur

Yakuman

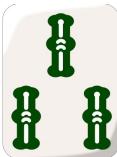
- Treize Orphelins Kotsu shimesusu	Un de chaque honneur et terminale et un doublon +1 yakuman: Attente sur 13 tuiles
- Neuf Portes Churen pooto	1112345678999 + un doublon de la même famille +1 yakuman: Attente sur 9 tuiles
- Bénédiction du Ciel Tenho	Est fait mahjong sur ses 14 tuiles initiales
- Bénédiction de la Terre Choho	Mahjong sur pioche durant le premier tour
- Bénédiction de l'Homme Renho	Mahjong sur écart durant le premier tour
- Quatre Pungs Cachés Ssu ankou	Quatre pungs/kongs cachés et une paire +1 yakuman: attente unique

Quatre Kongs Ssu kan tsu

Main Verte Ryu iiou	Main de bambou verts (2, 3, 4, 6, 8) et de dragon verts
Tout Terminales Chinrouto	
Tout Honneurs Tsuu iiou	
Trois Grands Dragons Dai sangen	Trois pungs/kongs de dragons
Quatre Petits Vents Shoo sunshii	Trois pungs/kongs de vents et une paire de vents

Two yakuman

Quatre Grands Vents Dai sunshii	Quatre pungs/kongs de vents
---------------------------------	-----------------------------

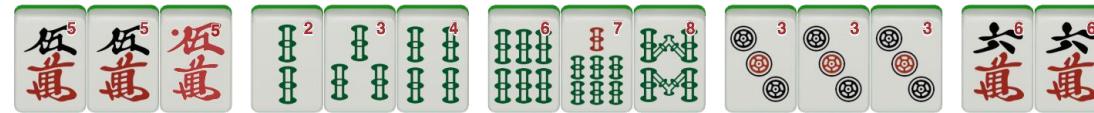


Évriichi

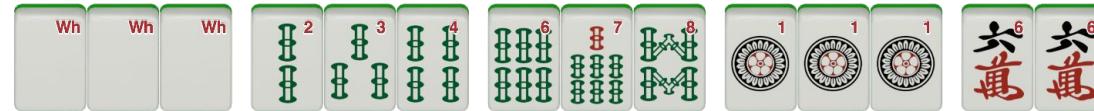
4. Les yaku



→ Exemple 1 : tanyao (main sans terminales ni honneurs).

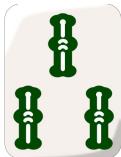


→ Exemple 2 : yakuhai (triplet de dragon).



→ Exemple 3 : toi-toi (quatre triplets et une paire).





Évriichi

5. État de tenpai



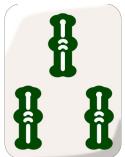
- On est “**tenpai**” quand il ne nous manque plus qu’une tuile pour compléter une main correctement formée (sans considération de yaku – on ne parle pas de former une main gagnante).

→ Exemple 1 :



→ Exemple 2 :



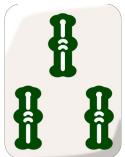


Évriichi

6. Compléter une main gagnante



- Une fois tenpai, deux manières de compléter une main gagnante :
 - En piochant dans le mur une tuile qui nous permet de gagner.
⇒ “**tsumo**”
 - Si quelqu'un défausse une tuile qui nous permet de gagner.
⇒ “**ron**”
- Ne pas oublier que pour gagner, en plus d'une main correctement formée, il faut au moins un yaku !

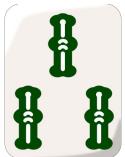


Évriichi

7. Déroulement d'une partie



- Partie en 8 manches : 4 manches Est, 4 manches Sud.
- *Est 1 → Est 2 → Est 3 → Est 4 → Sud 1 → Sud 2 → Sud 3 → Sud 4.*
- Chacun des quatre joueurs possède 25 000 points au début de la partie.
- Fin de la partie après les 8 manches, ou lorsqu'un joueur passe dans le négatif de points.

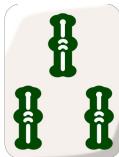


Évriichi

8. Déroulement d'une manche



- Chaque joueur commence la manche avec 13 tuiles.
- Chacun son tour, on pioche une tuile dans le mur et on défausse une tuile de notre main.
- La manche s'arrête lorsqu'on a pioché toutes les tuiles du mur, ou lorsqu'un joueur complète une main gagnante.
- À la fin de chaque manche, les joueurs gagnent ou perdent des points en fonction de leur main finale.



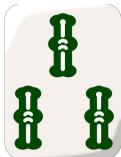
Évriichi

9. Vent de position



- Durant une manche, chaque joueur est associé à un “**vent de position**”. Un joueur sera Est, le joueur à sa droite Sud, etc.
- Ordre dans le sens antihoraire : Est, Sud, Ouest, Nord.





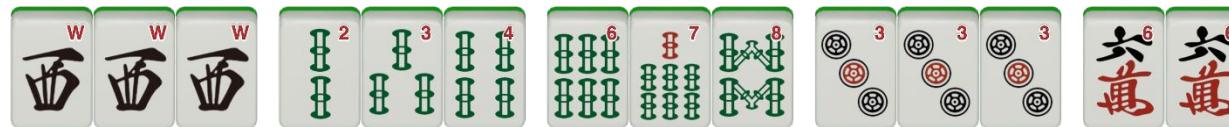
Évriichi

9. Vent de position

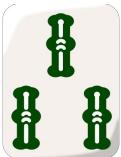


- Un triplet du vent de position est un *yaku* (*yakuhai*).

→ Exemple de main gagnante pour le joueur Ouest :



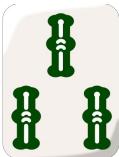
⚠ *À priori, cette main n'est gagnante que pour le joueur Ouest !*



9. Vent de position



- Au début d'une partie, on détermine aléatoirement quel joueur sera Est en premier (i.e. le joueur qui sera Est durant la manche *Est 1*).
- À la fin d'une manche :
 - Si le joueur Est a complété une main gagnante, alors il reste Est et on joue une manche bonus (par exemple, si on était en manche *Est 2*, alors on reste en *Est 2*). On dit que "**les vents ne tournent pas**".
 - Sinon, si personne n'a complété de main gagnante, mais que le joueur Est est tenpai, alors les vents ne tournent pas et on joue une manche bonus.
 - Sinon, "**les vents tournent**" (le joueur qui était Sud devient Est, etc.), et on change de manche (par exemple, on passe de *Est 1* à *Est 2*).



Évriichi

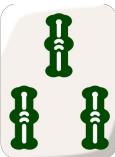
10. Vent dominant



- Pendant les quatre manches d'Est, le “vent dominant” ou “vent du tour” = Est.
- Quand les vents ont tourné quatre fois (i.e. chaque joueur a été Est une fois), on commence les manches de Sud, durant lesquelles le vent dominant = Sud.
- Un triplet du vent dominant est un *yaku* (*yakuhan*).

→ Exemple de main gagnante lors d'une manche d'Est :





Évriichi

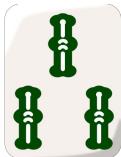
10. Vent dominant



Riichi City



MahjongSoul



Évriichi

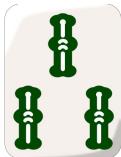
11. Les appels



- On peut faire un “**appel**” seulement sur la tuile qui vient d’être défaussée, juste avant que le joueur suivant ne pioche.
- Cela remplace notre pioche (car on *pioche* déjà dans la défausse de l’adversaire). Donc après un appel, on défausse une tuile.
- “**pon**” = appel pour compléter un triplet.
Possible peu importe le joueur qui défausse.

⚠ Juste après un pon, interdit de défausser la même tuile.





Évriichi

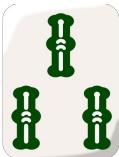
11. Les appels



- “**chii**” = appel pour compléter une suite. Possible seulement sur défausse du joueur à notre gauche.

⚠ Juste après un chii, interdit de défausser la même tuile ou la tuile à l'autre bout de la suite.





Évriichi

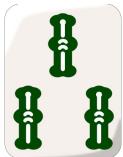
11. Les appels



- “**kan ouvert**” : Lorsqu'on possède trois exemplaires d'une même tuile, et qu'un joueur défausse le quatrième et dernier exemplaire.
Possible peu importe le joueur qui défausse (comme pour un pon).



- D'un point de vue structure de la main, un quadruplet est considéré comme un triplet.



Évriichi

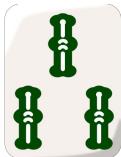
12. Main ouverte ou fermée



- Après un appel de chii, pon ou kan ouvert, une partie de notre main est révélée aux autres joueurs. On dit que notre main est "**ouverte**".
- Au contraire, tant qu'on ne pioche pas dans la défausse d'un adversaire, notre main reste "**fermée**".



→ Exemple : Nord (en face) est le seul à avoir ouvert sa main. Les trois autres joueurs sont encore en main fermée.



Évriichi

12. Main ouverte ou fermée



- Certains yaku ne sont possibles qu'en main fermée.

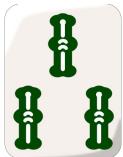
→ Exemple : iipeiko (main fermée, deux suites identiques de la même famille).



- Certains yaku valent 1 han de plus en main fermée ($\Rightarrow +$ de points).

→ Exemple : semi-pure (une famille exactement + des honneurs).



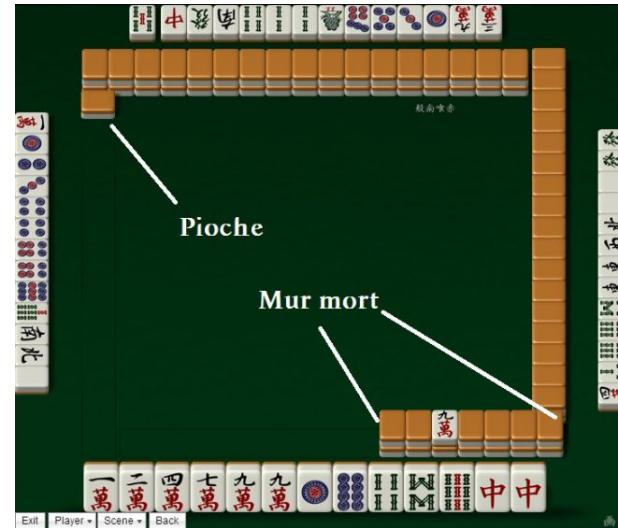


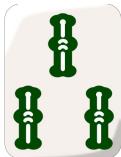
Évriichi

13. Le mur mort



- Lors d'une manche, toutes les tuiles du mur ne sont pas piochées : 14 tuiles sont écartées dans le "**mur mort**".





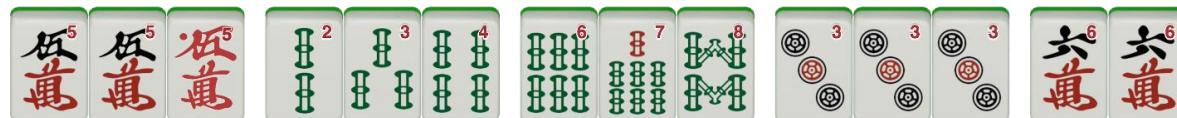
14. Les dora

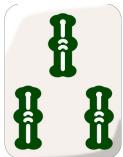


- Dans le Riichi Mahjong joué sur MahjongSoul, on remplace un 5 de chaque famille par un **“5 rouge”**.
- Les trois 5 rouge sont des **“dora”**.
- Une dora apporte des points supplémentaires (+1 han par dora), mais n'est pas un yaku.



→ Exemple de main gagnante incluant un 5 rouge :





Évriichi

14. Les dora



- Au début de chaque manche, une tuile est révélée dans le mur mort : "indicateur de dora".



- La tuile qui suit l'indicateur de dora est une dora.

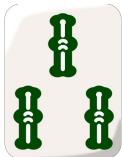
Pour les familles, on boucle $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6 \rightarrow 7 \rightarrow 8 \rightarrow 9 \rightarrow 1$.

Pour les vents, on boucle Est \rightarrow Sud \rightarrow Ouest \rightarrow Nord \rightarrow Est.



Pour les dragons, on boucle Green \rightarrow Red \rightarrow White \rightarrow Green.





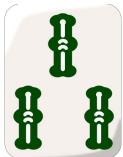
15. Les kan



- Trois types de quadruplés : kan ouvert ; promotion ; kan fermé.
- On a déjà vu le kan ouvert.

- **“Promotion d'un pon en kan”** : lorsqu'on a déjà appelé un triplet, et qu'on pioche le quatrième et dernier exemplaire de cette tuile, on peut promouvoir le pon en kan.





Évriichi

15. Les kan

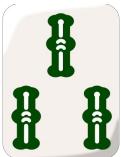


- “kan fermé” = Lorsqu'on possède les quatre exemplaires d'une même tuile, on peut choisir d'annoncer aux autres joueurs qu'on possède ce quadruplet.

- Un kan fermé est considéré comme un *appel* (oral).



- Un kan fermé n'ouvre pas notre main, car on n'a pas pioché dans la défausse d'un adversaire.



15. Les kan

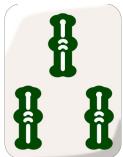


- Lorsqu'on déclare un kan, on pioche une tuile dans le mur mort. Pour compenser, la dernière tuile du mur de pioche ne sera pas piochée.
 - Pour un kan ouvert et pour la promotion d'un pon en kan :
 - ⇒ 1. On pioche une tuile du mur mort.
 - ⇒ 2. On défaisse une tuile.
 - ⇒ 3. On révèle un indicateur de dora supplémentaire, à droite du premier dans le mur mort.
 - Pour un kan fermé :
 - ⇒ 1. On révèle d'abord l'indicateur de dora.
 - ⇒ 2. On pioche une tuile du mort.
 - ⇒ 3. Puis on défaisse une tuile.



Indicateur de dora

Indicateur débloqué suite à un kan



Évriichi

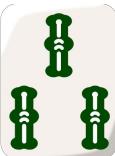
16. Le riichi



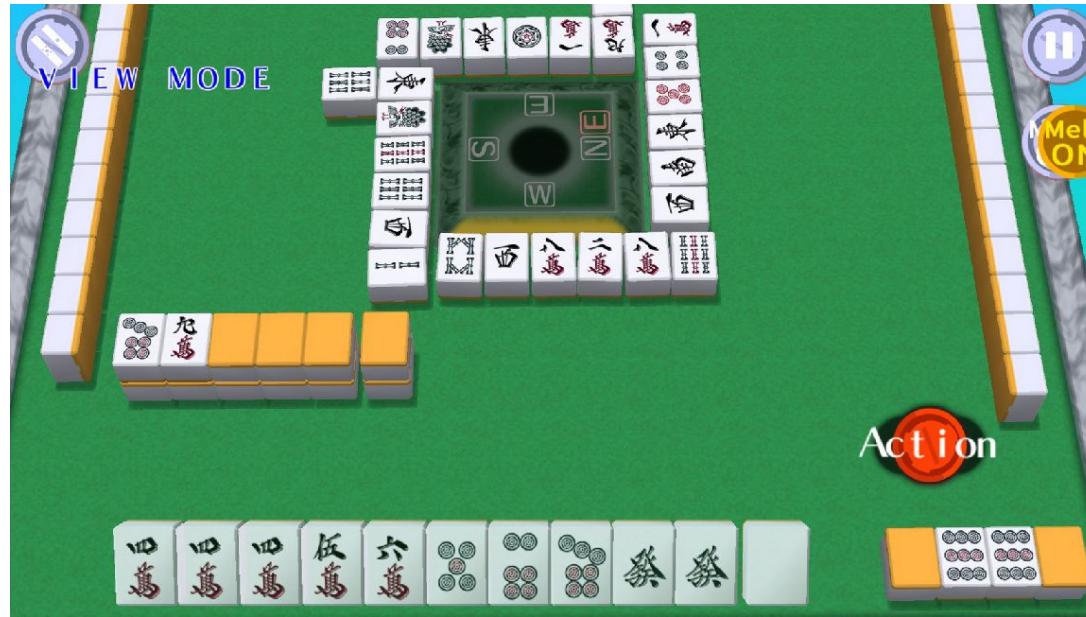
- Le “**riichi**” est le *yaku* qui donne son nom au mahjong japonais.
- Lorsqu'on est tenpai et que notre main est fermée, on peut déclarer riichi et miser 1 000 points.
- La main est alors verrouillée : elle ne peut plus être modifiée. Si une tuile piochée ne nous permet pas de compléter une main gagnante, alors on est obligé de la défausser.
⇒ Exception : lorsqu'on pioche la 4ème tuile d'un triplet, on a le droit de faire un kan fermé si et seulement si cela ne modifie pas nos attentes.



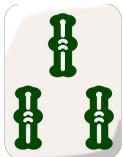
→ Exemple : Avec une telle main, un joueur en riichi aurait le droit de faire un kan fermé sur  et .



16. Le riichi



→ Exemple : Le joueur Ouest est bien en main fermée. Il a le droit de riichi s'il défausse le dragon blanc, car il serait alors tenpai.



Évriichi

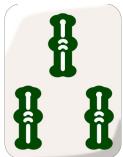
16. Le riichi



- En pratique :
 1. On annonce oralement “riichi”.
 2. On défausse notre tuile en la pivotant sur le côté.
 3. Si personne ne nous ron, alors la déclaration de riichi est réussie, et on place un bâton de 1 000 points au-dessus de notre défausse.



⚠ Pour pouvoir déclarer riichi, il doit rester au moins 4 tuiles dans le mur de pioche (i.e. on doit pouvoir piocher encore au moins une fois dans le mur).

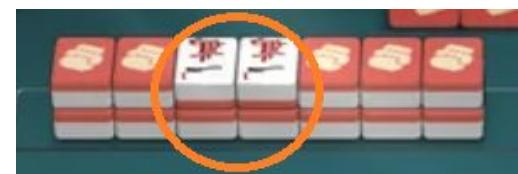


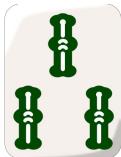
16. Le riichi



- En cas de victoire en ayant déclaré riichi, les tuiles situées en-dessous des indicateurs de dora révélés dans le mur mort deviennent elles aussi des indicateurs : ce sont des "**indicateurs d'ura-dora**".
- Les dora correspondantes sont appelées "**ura-dora**".

→ Exemple : Ici avec 2 indicateurs de dora révélés, un joueur qui gagne en riichi aura au total $2 + 2 = 4$ indicateurs de dora.





Évriichi

17. État de furiten

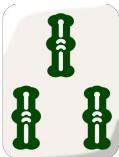


- Deux types de “**furiten**” : furiten de défausse et furiten temporaire.
- Quand un joueur est en état de furiten, il ne peut plus gagner sur la défausse d'un adversaire (ron), mais seulement sur sa pioche (tsumo).
- “**furiten de défausse**” = Lorsqu'on peut compléter une main correctement formée avec une tuile qu'on a défaussée plus tôt dans la partie.

→ Exemple :



Si on a défaussé  plus tôt dans la partie, alors on est furiten ⇒ interdit de ron, même sur un .



17. État de furiten



- “furiten temporaire” = Lorsqu’on peut compléter une main correctement formée avec une tuile qui vient d’être défaussée, et qu’on n’a pas ron.

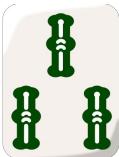
→ Exemple :



On est tenpai, en attente sur pour gagner.

Si un adversaire défausse un et qu’on ne ron pas, alors on est en furiten temporaire : il nous est temporairement interdit de ron un autre joueur.

- Le furiten temporaire est levé à notre prochaine défausse, après quoi il nous sera de nouveau possible de ron.



Évriichi

17. État de furiten



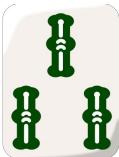
- Lorsqu'on est tenpai et qu'on a déclaré riichi, un furiten temporaire devient **permanent** : il ne nous est plus possible de ron durant cette manche. On peut encore gagner, mais seulement par pioche (tsumo).

→ Exemple :



On est tenpai et on a déclaré riichi, en attente sur pour compléter notre main gagnante.

Si un adversaire défaisse un et qu'on ne ron pas, alors on est en furiten de manière permanente : il nous est désormais interdit de ron un autre joueur, et on ne peut gagner que sur tsumo.



17. État de furiten



- L'état de furiten s'applique lorsqu'on peut compléter une main *correctement formée*, et pas seulement lorsqu'on peut compléter une main *gagnante*.

→ Exemple :



Ici, on a ouvert notre main avec un chii.

Deux tuiles nous permettent de former correctement une main : et .

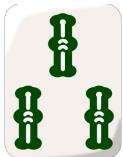
En revanche, seul nous donne un yaku et nous permet d'avoir une main gagnante.

⇒ Si on a défaussé un plus tôt dans la partie, alors on est en furiten de défausse.

On ne peut pas ron, même sur .

⇒ Si un adversaire vient de défausser un , alors on est en furiten temporaire.

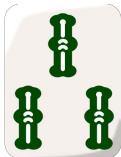
On ne peut *temporairement* plus ron, même sur (jusqu'à notre prochaine défausse).



18. Marquer des points



- Lorsqu'un joueur complète une main gagnante, il marque des points :
 - Victoire sur pioche (tsumo) : les trois autres joueurs paient au joueur gagnant.
 - Victoire sur défausse (ron) : le joueur ayant défaussé paie la totalité.
- La valeur de la main dépend en grande partie du nombre de "**han**", c'est-à-dire du nombre de yaku (1 yaku = 1 han) et de dora (1 dora = 1 han).
- En plus du nombre de han, la valeur de la main dépend du nombre de "**minipoints**" (moins important, exemples et explications lorsque vous jouerez).



Évriichi

18. Marquer des points



- Calcul des points selon ces tableaux :

East

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20	700	1300	2600	
25		1600	3200	
30	500	1000	2000	3900
40	700	1300	2600	4000
50	800	1600	3200	4000
60	1000	2000	3900	4000
70	1200	2300	4000	4000
80	1300	2600	4000	4000
90	1500	2900	4000	4000
100	1600	3200	4000	4000

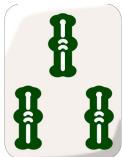
Ron	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		2400	4800	9600
30	1500	2900	5800	11600
40	2000	3900	7700	12000
50	2400	4800	9600	12000
60	2900	5800	11600	12000
70	3400	6800	12000	12000
80	3900	7700	12000	12000
90	4400	8700	12000	12000
100	4800	9600	12000	12000

Limit hand	Fan	Tsumo	Ron
Mangan	5	4000	12000
Haneman	6 - 7	6000	18000
Baiman	8 - 10	8000	24000
Sanbaiman	11+	12000	36000
Yakuman	-	16000	48000

Other

Tsumo	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400	700	1300
		700	1300	2600
25			800	1600
			1600	3200
30	300	500	1000	2000
	500	1000	2000	3900
40	400	700	1300	2000
	700	1300	2600	4000
50	400	800	1600	2000
	800	1600	3200	4000
60	500	1000	2000	2000
	1000	2000	3900	4000
70	600	1200	2000	2000
	1200	2300	4000	4000
80	700	1300	2000	2000
	1300	2600	4000	4000
90	800	1500	2000	2000
	1500	2900	4000	4000
100	800	1600	2000	2000
	1600	3200	4000	4000

Limit hand	Fan	Tsumo	Ron
Mangan	5	2000	8000
		4000	
Haneman	6 - 7	3000	12000
		6000	
Baiman	8 - 10	4000	16000
		8000	
Sanbaiman	11+	6000	24000
		12000	
Yakuman	-	8000	32000
		16000	

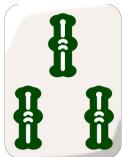


18. Marquer des points



- En cas de “**pioche exhaustive**” (i.e. toutes les tuiles du mur ont été piochées), les joueurs tenpai se partagent 3 000 points des joueurs qui ne le sont pas (“**noten**”).
- La prochaine main gagnante vaudra 300 points supplémentaires dans les cas suivants :
 - Lorsque Est complète une main gagnante.
 - En cas de pioche exhaustive.

Ceci est cumulatif (300 points, puis 600 points, etc.), jusqu'à ce qu'un joueur qui n'est pas Est complète une main gagnante.

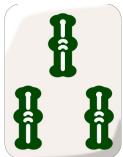


Évriichi

19. Fin d'une partie



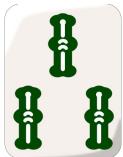
- Rappel : “Fin de la partie après les 8 manches, ou si un joueur passe dans le négatif de points.”
- En manche de Sud 4, on joue une manche supplémentaire tant que les vents ne tournent pas (*comme pour toutes les autres manches*), mais on s’arrête quand le joueur Est devient premier au score avec au moins 30 000 points.
- Quand on arrive à la fin de la manche Sud 4 et qu’aucun joueur n’a au moins 30 000 points, alors les vents tournent et on continue à jouer lors d’une manche Ouest 1, puis Ouest 2, etc.
On s’arrête dès qu’un joueur dépasse les 30 000 points.



20. Jouer au Mahjong

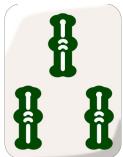


- IRL : ici, au Bakaclub !
- En ligne :
 - 🏅 **MahjongSoul** (<https://mahjongsoul.yo-star.com>) : en anglais, interface user-friendly. Mêmes règles qu'au Bakaclub. Versions desktop/Steam, web et mobile.
 - **Riichi City** (<https://mahjong-jp.com/home>) : en anglais, interface user-friendly. Inspiré de MahjongSoul, mais avec moins de joueurs et un tout petit changement dans les règles. Versions desktop/Steam et mobile.
 - **Tenhou** (<https://tenhou.net/>) : en japonais, version web seulement. Très bon niveau (dixit Sting, prez' Baka 2018-2019), on y trouve souvent des pros.



Pour aller plus loin

- La suite de ce diaporama, sur les ✨règles avancées✨ : <https://riichi.fr>
- Quelques ressources disponibles dans le dossier Bakaclub/Mahjong / sur <https://drive.iiens.net> (dont les slides d'introduction de Sting, merci pour l'inspiration !)
- Une grande liste de ressources (+ site très complet au global, mais attention très *edgy*) : <https://repo.riichi.moe/library.html#resources-strategy>
- Mahjong sur MONDO TV : <https://www.youtube.com/@mondotvjpstreams>
- Mahjong en live et en replay (M.League) : <https://abema.tv/now-on-air/mahjong>

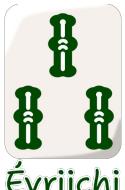


Évriichi



Règles avancées

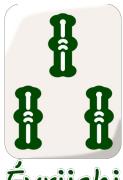




Règle avancée 1 : nagashi mangan



- “**nagashi mangan**” : En cas de pioche exhaustive, si un joueur n'a défaussé que des terminales et honneurs que personne n'a appelé (pas de chii, pon, kan sur sa défausse), alors il marque un mangan.
- Si ce joueur est Est, alors les autres joueurs lui donnent chacun 4 000 points ; sinon, le joueur Est lui donne 4 000 points et les deux autres joueurs 2 000 points.
- En cas de nagashi mangan :
 - Les joueurs noten n'ont pas à payer les 3 000 points de pénalité aux joueurs tenpai.
 - Si le joueur Est est tenpai, alors les vents ne tournent pas.



Évriichi

Règle avancée 2 : Main fermée et ron

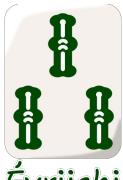


- Lorsqu'on est tenpai avec une main fermée, et qu'on ron pour compléter une main gagnante, alors les yaku réservées aux mains fermées s'appliquent bien. Autrement dit, c'est le fait que notre main soit fermée *avant* le ron qui compte.

→ Exemple, un joueur possède cette main fermée :



Le joueur respecte bien les conditions du yaku “*pinfu*” (main fermée, quatre suites, paire sans dragon ni vent du tour ni vent de position, attente sur au moins deux tuiles différentes), donc il a le droit de ron sur ou avec cette seule condition de victoire.



Évriichi

Règle avancée 2 : Main fermée et ron



- Lorsqu'on est tenpai avec une main fermée, et qu'on ron en complétant un triplet, alors ce triplet est compté comme un triplet ouvert, à la fois dans le calcul des minipoints et pour certains yaku.

→ Exemple, un joueur a déclaré riichi avec cette main fermée :

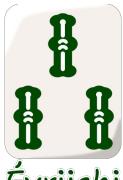


Il a deux triplets cachés de confirmés. Il attend sur  et , et possède déjà un yaku (riichi).

⇒ S'il tsumo, alors le triplet sera considéré comme caché. Il obtient donc également le yaku "Trois triplets cachés".

⇒ S'il ron, alors ce triplet sera considéré comme ouvert. Il n'aura que deux triplets cachés dans sa main gagnante.

Note : S'il n'avait pas déclaré riichi, alors ici le joueur n'aurait à priori pas de condition de victoire lui permettant de ron. Il pourrait en revanche gagner sur pioche, grâce à la condition "menzen tsumo".

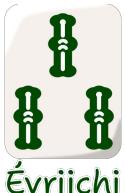


Évriichi

Règle avancée 3 : Annulation de manche



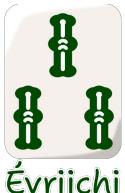
- Quatre possibilités d'**annulation de manche**. Les vents ne tournent pas, et la prochaine main gagnante vaudra 300 points supplémentaires.
 - 1. **Défausse d'un même vent au premier tour** : lorsque la première défausse de tous les joueurs correspond au même vent.
 - 2. **Quatre kan de plusieurs joueurs** : lorsque quatre kan ont été formés par au moins deux joueurs (i.e. on a révélé quatre indicateurs de dora supplémentaires du fait d'au moins deux joueurs).
 - 3. **Quatre riichi déclarés** : lorsque les quatre joueurs ont déclaré riichi, alors on révèle les mains et on arrête la manche. Le dernier joueur à déclarer riichi ne doit pas se faire ron pour que son riichi compte.



Règle avancée 3 : Annulation de manche



- 4. **Neuf terminales et honneurs différents en main de départ** : Si un joueur possède au moins neuf terminales et honneurs différents après sa première pioche, et qu'aucun appel (chii, pon, kan ouvert, kan fermé) n'a été fait, alors il a le choix d'annuler la manche en révélant sa main.
- En cas d'annulation de manche, seul le cas "Quatre riichi déclarés" impose aux joueurs ayant déclaré riichi de dévoiler leur main pour prouver qu'ils sont bien tenpai.

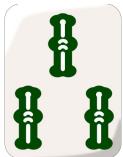


Évriichi

Règle avancée 4 : Dernière tuile du mur



- Après qu'un joueur a pioché la dernière tuile du mur, il est interdit de faire un appel (chii, pon, kan ouvert, kan fermé).
- Autrement dit :
 - soit le dernier joueur à piocher dans le mur annonce tsumo.
 - soit il se défausse, et s'il n'y a pas de ron, alors la manche est terminée.



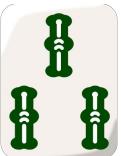
Évriichi

Règle avancée 5 : ron sur un kan



- Deux possibilités de ron sur un kan.
 - 1. **ron sur promotion d'un kan** : quand un joueur promeut un pon en kan, un adversaire en attente sur cette tuile a le droit de ron.
Il s'agit d'ailleurs d'un yaku ("voler un kan").



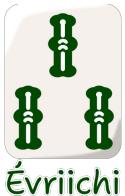


Règle avancée 5 : ron sur un kan



- **2. ron sur un kan fermé pour le Treize orphelins** : si un joueur est tenpai du yaku “*Treize orphelins*”, alors il a le droit de ron un kan fermé.

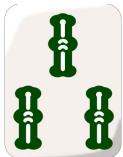




Règle avancée 6 : Départage selon position



- À la fin d'une partie, il existe deux façons de traiter le cas où deux joueurs ont le même score :
 - Départage selon leur position initiale en manche Est 1 : le joueur initial Est bat le joueur Sud, qui bat le joueur Ouest, qui bat le joueur Nord.
 - Exemple : Si les joueurs ayant commencé la partie (en manche Est 1) en position Sud et Nord ont tous les deux 40 000 points à la fin de la partie, alors celui ayant commencé comme Sud sera classé premier, et celui ayant commencé comme Nord deuxième.
 - Les joueurs à égalité partagent les *uma*.
 - Exemple : Avec un *uma* de [+15 / +5 / -5 / -15], si deux joueurs sont derniers à égalité, alors ils obtiennent chacun un *uma* de $(-5 + (-15)) \div 2 = -10$.

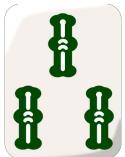


Évriichi



Autre chapitre ?





Évriichi

Autre chapitre ?



- //TODO