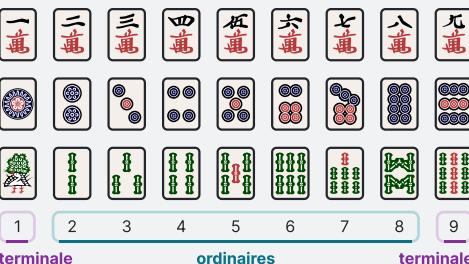


**TUILES****LES FAMILLES**

Caractères

Ronds

Bambous



terminale      ordinaires      terminale

**LES HONNEURS**

Vents



Dragons



Vent de la Partie



Vent de Joueur-se

**LES ÉLÉMENTS DE BASE**

Suite • Chii

Suite de 3 tuiles de la même famille



Sur joueur-se précédent-e

Brelan • Pon

3 tuiles identiques



Sur tout le monde

Carré • Kan

4 tuiles identiques



Sur tout le monde

Paire • Toitsu

2 tuiles identiques



Sur tout le monde

**COMMENT GAGNER ?****MAIN GAGNANTE**

Avoir une main composée de 4 éléments de base et 1 paire



4 éléments

1 paire

**TSUMO**

En piochant soi-même la dernière tuile

ou

**RON**

En prenant la tuile défaussée par un-e joueur-se

**QUELQUES COMBINAISONS / YAKUS « OUVERTS »**

Tout Ordinaire • Tan'yao

Main sans Terminales (1 ou 9) ni Honneurs.



Terminales et Honneurs Partout • Chanta

Une Terminale (1 ou 9) ou un Honneur dans chaque élément.



Triple Suite • Sanshoku doujun

La même Suite dans les trois familles différentes.



Grande Suite Pure • Itsuu

123, 456 et 789 dans la même famille.



règles simplifiées

Brelan de Valeur • Yakuhaï

Brelan de Dragon, de Vent de Joueur-se ou de Vent de la Partie.



Tout Brelans • Toitoi

Uniquement des Brelans (Pon) ou des Carrés (Kan), et la Paire.



Semi-Pure • Hon'itsu

Uniquement des tuiles de la même famille et des Honneurs.



Main Pure • Chin'itsu

Uniquement des tuiles de la même famille.

**LES DORAS****Le mur mort**

Ces 14 tuiles ne sont pas piochées durant le jeu, excepté pour fournir des tuiles de remplacement lors des Kans.



indicateur d'uradora

dora

1 han bonus par tuile dora

D'autres indicateurs peuvent être révélés sous certaines conditions (Kan, Riichi)

**Connaitre la dora**

La dora est la tuile qui suit immédiatement l'indicateur, les Honneurs ont un ordre défini.

**LE RIICHI****RIICHI**

Avoir une main cachée en attente d'une dernière tuile pour gagner

**Riichi**

Annoncer clairement « Riichi »



Pencher sa tuile de défausse pour indiquer quand le Riichi a eu lieu



Miser 1000 points

1 Le Riichi est un **yaku à 1 han**, il peut être réalisé seul, ou en combinaison avec d'autres yakus

+1 En cas de victoire dans le premier tour ininterrompu suivant le Riichi, +1 han (Ippatsu)

En cas de victoire, on **révèle les indicateurs d'uradora**, qui peuvent rapporter des han bonusUne fois un Riichi annoncé, il n'est **plus possible de changer sa main****LE FURITEN****RON IMPOSSIBLE**

Le furiten est une règle qui nous interdit de gagner sur la défausse des adversaires (Ron) dans 3 situations différentes :

**Sa défausse**

Si on a déjà défausonné **n'importe quelle tuile pouvant compléter notre main**, on reste furiten jusqu'à ce qu'on change notre ou nos attentes.

**Autres défausses**

Si on laisse passer une **tuile pouvant compléter notre main**, on reste furiten jusqu'à notre prochaine pioche, ou jusqu'à notre prochain appel.

**Après un riichi**

Si on laisse passer une **tuile pouvant compléter notre main** après avoir annoncé Riichi, on reste furiten jusqu'à la fin de la partie.

**QUELQUES COMBINAISONS / YAKUS « FERMÉS »**

règles simplifiées

Tout Caché Tiré • Menzen Tsumo

Tsumo avec une main cachée (aucun appel durant la partie).



Double Suite Pure • Iipeikou

Main cachée avec deux Suites identiques dans la même famille.



Pinfu • Pinfu

Main cachée avec 4 Suites et 1 Paire sans valeur, en double attente.



Certains Yakus vus précédemment valent **1 han supplémentaire** avec une **main cachée** :

Terminales et Honneurs Partout • Chanta

Triple Suite • Sanshoku doujun

Sept Paires • Chiitoitsu

Les doubles Paires ne sont pas autorisées.

Grande Suite Pure • Itsuu

Semi-Pure • Hon'itsu

Main Pure • Chin'itsu

**CRÉDITS**

Basé sur les règles EMA RCR 2016 (simplifiées)

Création : axellegeyre.com / zessx

Traduction : zessx

CC BY-SA 4.0  
v1.2-fr 2024-09

https://zes.sx/riichi

