



# Vocabulaire de base

## Les annonces

**CHII** チー

Appel pour compléter une suite en utilisant une défausse adverse.

**PON** ポン

Appel pour compléter un brelan en utilisant une défausse adverse.

**KAN** カン

Appel pour compléter un carré en utilisant une défausse adverse ou une tuile piochée.

**RON** ロン

Déclarer une victoire sur une défausse adverse.

**TSUMO** ツモ

Déclarer une victoire sur une tuile piochée.

**RIICHI** 立直 リーチ

Annoncer que l'on est TENPAI en misant 1000 points pour obtenir le YAKU Riichi en cas de victoire. Il n'est plus possible de modifier ses attentes après cette annonce.

## Le score

**YAKU** 役

Une combinaison spéciale ou une condition de victoire ayant une certaine valeur en HAN. Une main valide doit toujours contenir au moins un YAKU.

**FU** 符

Unité permettant d'évaluer les points de base de la main. Le nombre de FU d'une main dépend de sa composition (brelans, carrés...), son attente finale (sur un côté, deux côtés...) et du type de victoire (RON, TSUMO).

**HAN** 翻

Unité permettant, avec le nombre de FU, d'évaluer la valeur finale de la main. Le nombre de HAN dépend des YAKU obtenus lors de la victoire et du nombre de DORA contenues dans la main. Chaque HAN double la valeur de base de la main (nombre de FU) jusqu'à la première limite : MANGAN. Au-delà, le score ne dépend plus que du nombre de HAN.

**MANGAN** 満貫

Score limite atteignable par une main de 4 HAN ou moins. Une main contenant 5 HAN vaut automatiquement MANGAN.



**HANEMAN** 跳満

Deuxième limite pour une main d'une valeur de 6 ou 7 HAN et rapportant 1.5 x MANGAN.

**BAIMAN** 倍満

Troisième limite pour une main d'une valeur de 8 à 10 HAN et rapportant 2 x MANGAN.

**SANBAIMAN** 三倍満

Quatrième limite pour une main d'une valeur de 11 ou 12 HAN rapportant 3 x MANGAN.

**YAKUMAN** 役満

Une combinaison spéciale exceptionnelle qui rapporte automatiquement 4 x MANGAN. C'est aussi la cinquième limite pour une main d'une valeur de 13 HAN et plus.

**DORA** ドラ

Tuile bonus rapportant 1 HAN supplémentaire si elle est contenue dans la main au moment de la victoire. Il s'agit soit de la tuile qui suit une tuile indicatrice du mur mort, soit un cinq rouge soit le vent du Nord à 3 joueurs.

## La situation

**TENPAI** 聴牌

La main ne nécessite qu'une seule tuile pour être gagnante.

**NŌTEN** ノーテン

La main nécessite plus d'une tuile pour être gagnante.

**FURITEN** 振聴 フリテン

Être TENPAI alors qu'au moins une tuile gagnante se trouve dans sa propre défausse (impossible d'annoncer RON).

## Divers

**OYA** 親

C'est toujours le joueur assis à l'Est. Il lance les dés pour déterminer la position de la brèche et commence à jouer en premier. Toutes ses mains valent 1.5x plus que ses adversaires mais il paye 2x plus en cas de TSUMO.

**CHOMBO** 錯和 チョンボ

Pénalité valant MANGAN en cas de faute importante (déclaration de victoire invalide, Riichi invalide...)

**HANCHAN** 半荘

Une partie de Mahjong où l'on joue un tour d'Est et un tour du Sud (autrement dit tout le monde a été OYA deux fois).