Apprendre à jouer au Riichi Mahjong

Règles WRC (Édition jeu à domicile)

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Sommaire

1. Introduction
2. Contenu du jeu
3. Les tuiles et les bases de la main
4. Début de la partie (Installation et distribution)
5. Déroulement du jeu (Tours et appels)
6. Riichi et Furiten
7. Fin d'une manche (Victoire / Partie nulle)
8. Bases du score (Méthode débutant)
9. Suite de la partie (Donneur et manches)
10. Règles optionnelles (Variantes courantes)

1) Introduction

Le Riichi Mahjong est un jeu pour 4 joueurs qui consiste à piocher et défausser des tuiles pour former une main gagnante. Vous pouvez gagner de deux façons :

- **Tsumo** (victoire sur une tuile que vous piochez), ou
- **Ron** (victoire sur la défausse d'un autre joueur).

Objectif

Gagnez des manches en constituant une main valide comportant au moins 1 yaku (une combinaison qui permet de gagner).

Règlement utilisé dans ce livret : Règles WRC

Ce livret suit le règlement du Championnat du Monde de Riichi (WRC), édition jeu à domicile.

Ce livret est conçu pour le jeu à domicile et fournit les informations nécessaires pour commencer à jouer.

Une partie complète (hanchan) comprend une manche Est et une manche Sud. Chaque manche se déroule en plusieurs tours tandis que le rôle de donneur passe d'un joueur à l'autre. Les points s'accumulent sur toutes les mains ; le joueur avec le plus de points à la fin de la partie remporte la victoire.

Les règles de tournoi peuvent évoluer au fil du temps ; les joueurs compétitifs

doivent confirmer les règles WRC actuelles avant toute compétition officielle.

Pour garantir la cohérence de vos parties à domicile, mettez-vous d'accord sur ces règles avant la première manche :

Règles WRC fixes (jeu à domicile)

- Pas de cinq rouges (les aka-dora ne sont pas utilisés).
- Les dora sont utilisés (y compris les kan dora ; les ura dora s'appliquent uniquement si le gagnant a déclaré riichi).
- Pas de nullités prématurées (les mains se terminent uniquement par une victoire ou une partie nulle exhaustive).
- Un seul gagnant si plusieurs joueurs appellent ron (résolu par l'ordre des tours).
- Le kuikae (échange d'appel) est interdit. Vous ne pouvez pas appeler une tuile et la défausser immédiatement. Après avoir appelé une séquence (chi), vous ne pouvez pas non plus défausser immédiatement la tuile de l'autre extrémité de cette séquence.
- Le tanyao ouvert est autorisé. Cela signifie qu'une main tout simples peut rester valide après avoir appelé des tuiles.
- L'atozuke est autorisé. Cela signifie que vous pouvez appeler une tuile même si vous n'avez pas encore de yaku — à condition d'en avoir un quand vous gagnez.

Conseil débutant : Si votre groupe est novice, concentrez-vous d'abord sur l'ordre des tours, les règles d'appel et la signification des « yaku ». Les détails du score peuvent venir plus tard.

Déroulement d'une manche : construisez le mur, distribuez les tuiles, Est défausse en premier, puis les joueurs se relaient en piochant ou en appelant une défausse. Une manche se termine quand quelqu'un gagne par tsumo ou ron, ou quand le mur vivant est épuisé.

2) Contenu du jeu

Votre jeu peut inclure :

- Tuiles de mahjong (jeu riichi standard)

- 2 dés
- Indicateur de vent / marqueur de donneur (optionnel)
- Bâtons de points ou accessoires de score (selon le jeu). Selon les règles WRC, chaque joueur commence avec 30 000 points. Voir la section 8 pour le score.

Si votre jeu contient des cinq rouges :

- Par défaut (WRC) : traitez les cinq rouges comme des 5 normaux, sans valeur bonus.

Une règle optionnelle est indiquée à la section 10.

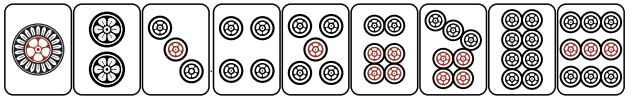
3) Les tuiles et les bases de la main

Groupes de tuiles

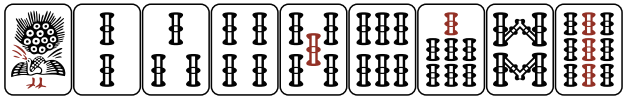
Couleurs (1–9) :

- Caractères (Man / 万)

- Cercles (Pin / 筒)



- Bambous (Sou / 索)



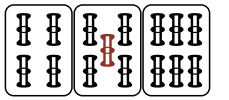
Honneurs :

- Vents : Est, Sud, Ouest, Nord

- Dragons : Blanc, Vert, Rouge

Combinaisons (groupes)

- **Séquence (Chi) :** 3 tuiles consécutives de la même couleur (ex. : 4–5–6 Bambous)



- **Triplet (Pon) :** 3 tuiles identiques (ex. : trois Dragons Rouges)

- **Quadruplet (Kan) :** 4 tuiles identiques

Formes de mains valides (les plus courantes)

La plupart des mains gagnantes utilisent la forme standard : 4 groupes + 1 paire. Les groupes peuvent être n'importe quelle combinaison de séquences (chi) ou de triplets (pon). La paire unique s'appelle la « tête » (jantai).

Certaines mains gagnantes spéciales utilisent une forme différente, comme :

- Sept paires
- Treize orphelins (rare, avancé)

Mains fermées et mains ouvertes

- Une main fermée est une main construite sans appeler la défausse d'un autre joueur. (Déclarer riichi n'ouvre pas votre main.)
- Une main ouverte comporte un ou plusieurs groupes appelés affichés devant vous.

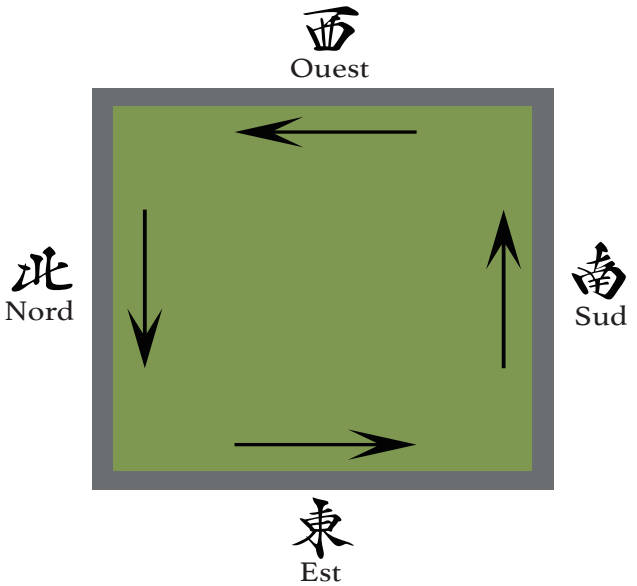
  De nombreux yaku exigent une main fermée, et riichi nécessite également une main fermée.

4) Début de la partie (Installation et distribution)

Étape 1 — Choisir les places / attribuer les vents

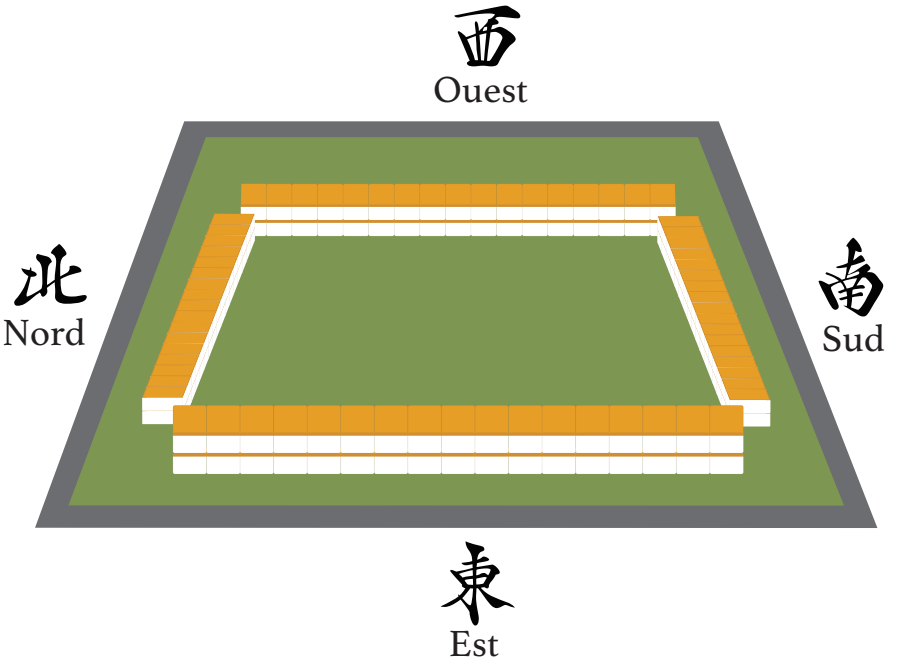
Attribuez à chaque joueur une place : Est (donneur), Sud, Ouest, Nord. Votre place détermine votre « vent de place » pour la manche (Est, Sud, Ouest, Nord).

Méthode simple pour jouer à domicile : chaque joueur lance les dés ; le plus haut score devient Est. Attribuez les places restantes dans l'ordre des tours : le joueur à droite d'Est est Sud, celui en face est Ouest, et celui à gauche d'Est est Nord. (Les tours se déroulent dans le sens antihoraire : Est → Sud → Ouest → Nord.)



Étape 2 — Construire le mur

1. Mélangez les tuiles face cachée.
2. Chaque joueur construit une section de mur de 17 piles de long et 2 tuiles de haut.
3. Poussez les quatre sections pour former un carré.

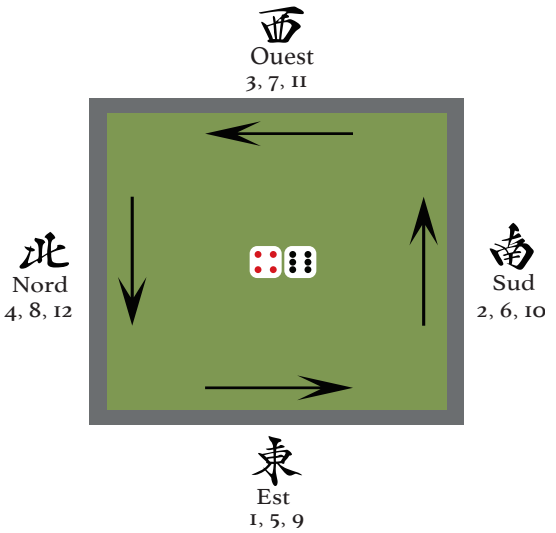


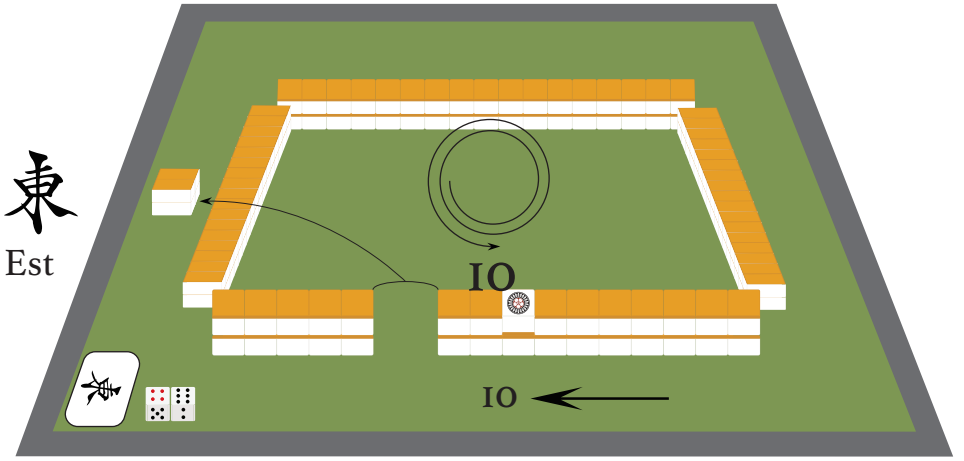
Étape 3 — Briser le mur (dés)

Est lance les deux dés :

1. Comptez dans le sens antihoraire depuis Est pour choisir quel mur est brisé.
2. Comptez ensuite dans le sens horaire depuis l'extrémité droite de cette section de mur pour trouver le point de rupture.

Exemple : Est lance un 10. ① Choisissez le mur — comptez dans le sens antihoraire depuis Est : Est=1, Sud=2, Ouest=3, Nord=4, Est=5, Sud=6, Ouest=7, Nord=8, Est=9, Sud=10. → Brisez le mur Sud. ② Trouvez le point de rupture — en partant de l'extrémité droite du mur Sud, comptez 10 piles dans le sens horaire. La rupture se situe entre les piles 10 et 11.





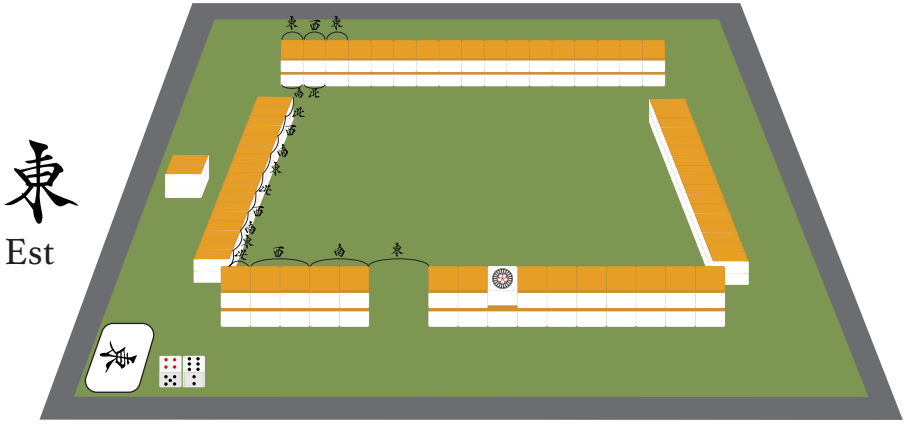
Étape 4 — Distribuer les tuiles

Les tuiles sont piochées dans le mur vivant dans le sens horaire à partir de la brèche. Cela signifie qu'Est pioche en premier dans la pile immédiatement à gauche de la brèche, et la pioche continue dans le sens horaire autour du mur.

Méthode de distribution (adaptée aux débutants) :

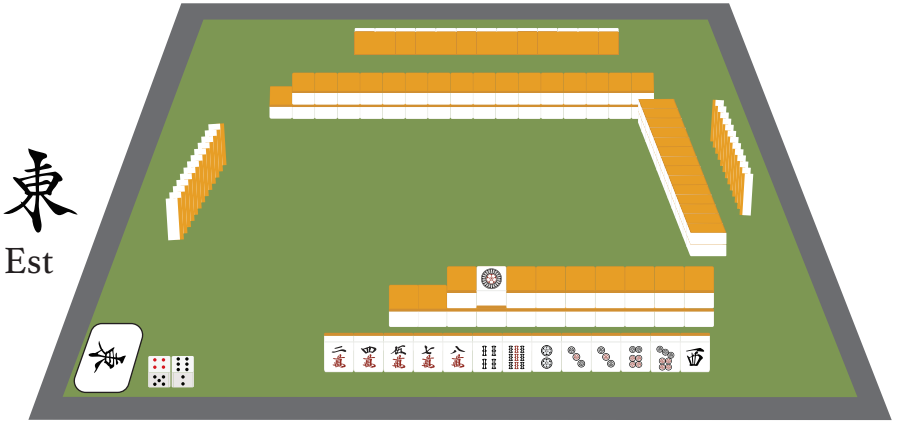
1. En commençant par Est, chaque joueur prend 4 tuiles (deux piles) à la fois, dans l'ordre des tours.
2. Répétez cela pour 3 tours (chaque joueur a maintenant 12 tuiles).

3. Ensuite, Est prend 2 tuiles et chaque autre joueur prend 1 tuile.
4. Est commence avec 14 tuiles ; les autres commencent avec 13 tuiles.



Étape 5 — Mettre en place le mur mort + révéler l'indicateur de dora

1. Le mur mort comprend 14 tuiles (7 piles) à droite de la brèche.
2. Révélez l'indicateur de dora initial : retournez face visible la tuile du dessus de la 3e pile en partant de l'extrémité droite (l'extrémité éloignée) du mur mort. Pour vérification, c'est la 5e tuile en partant de la droite en comptant les tuiles individuelles sur la rangée supérieure. Cette tuile indique quelle tuile est dora — le vrai dora est la tuile suivante dans la séquence, pas l'indicateur lui-même. Consultez la section 8 pour comprendre comment fonctionnent les séquences de dora.
3. Laissez le reste du mur mort face cachée jusqu'à ce qu'un kan ou une autre règle exige de révéler une autre tuile.



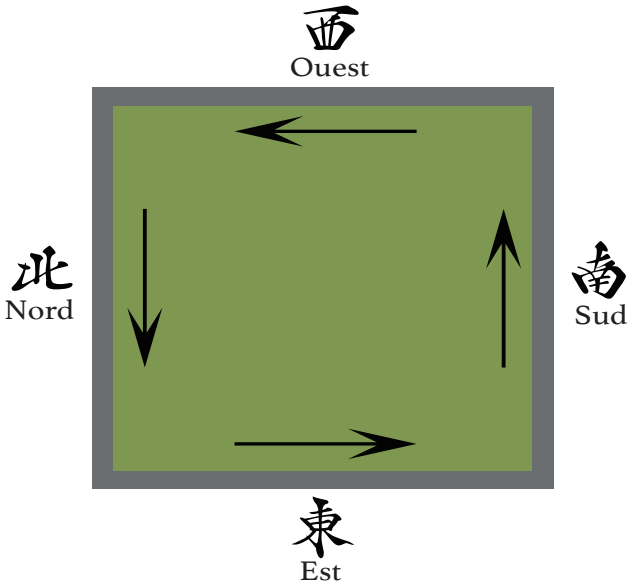
Étape 6 — Commencer la manche

Est commence le premier tour, mais ne pioche pas (Est a déjà 14 tuiles). Est commence par défausser une tuile.

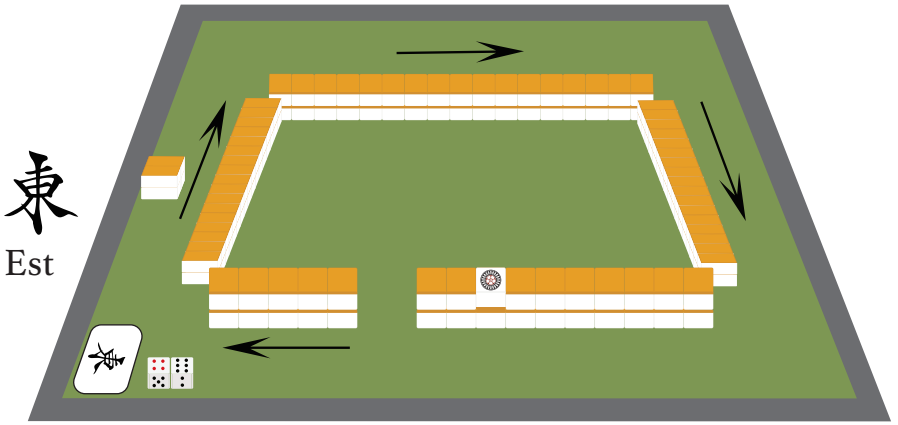
5) Déroulement du jeu (Tours et appels)

Ordre des tours et direction de pioche (important)

- **Ordre des tours :** antihoraire (Est → Sud → Ouest → Nord)



- **Direction de pioche :** dans le sens horaire depuis le mur vivant



Ce qui se passe lors de votre tour

1. Piochez la tuile suivante depuis le mur (sauf si vous appelez une défausse). Gardez votre tuile piochée séparée — tenez-la à l'écart de vos tuiles de main ou posez-la devant vous — jusqu'à ce que vous décidiez quoi défausser. Cela signale aux autres joueurs que vous réfléchissez encore, pour qu'ils sachent d'attendre.
2. Actions optionnelles (si autorisées) :
   - déclarer kan
   - déclarer riichi
   - déclarer tsumo (victoire)
3. Si vous ne gagnez pas : défaussez une tuile face visible dans votre rangée de défausse. Placez les défausses en rangées ordonnées (généralement 6 par rangée) pour que chacun puisse suivre ce qui a été défaussé et quand.

Nombre de tuiles (vérification rapide) :

- En général, vous aurez 14 tuiles lors de votre tour et 13 tuiles quand ce n'est pas votre tour.

Appeler des tuiles (Chi / Pon / Kan / Ron)

- Vous ne pouvez appeler que la tuile défaussée le plus récemment.
- Vous ne pouvez pas appeler votre propre défausse.
- Le joueur suivant dans l'ordre des tours — le joueur à droite du défausseur, les tours étant antihoraires — peut appeler chi, pon, kan ou ron.

- Tout autre joueur peut appeler pon, kan ou ron, mais pas chi.

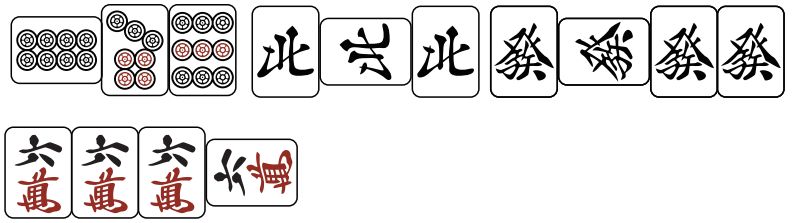
Après avoir appelé une défausse pour chi ou pon, vous prenez la tuile défaussée, constituez le meld, puis défaussez immédiatement une tuile (sans piocher). Après votre défausse, le jeu continue avec le joueur suivant dans l'ordre des tours après vous, certains joueurs entre le défausseur et l'appelant pouvant être ignorés.

Si vous appelez ou réalisez un kan, suivez la règle de tuile de remplacement du kan ci-dessous.

Afficher les groupes appelés (melds)

Lorsque vous affichez un groupe appelé :

- Placez le groupe devant vous.
- La tuile appelée est placée de côté pour indiquer quel joueur l'a défaussée :
  — Tuile de côté à gauche = vient du joueur à votre gauche —
  Tuile de côté au milieu = vient du joueur en face de vous —
  Tuile de côté à droite = vient du joueur à votre droite



Priorité des appels (quand plusieurs joueurs appellent)

Quand plusieurs joueurs appellent la même tuile défaussée, utilisez cet ordre de priorité :

1. **Ron** — victoire sur la défausse
2. **Pon/Kan** — former un triplet ou un quadruplet
3. **Chi** — former une séquence ; seul le joueur suivant peut chi

Si plus d'un joueur peut appeler ron, le WRC n'autorise qu'un seul gagnant : le joueur le plus proche dans l'ordre des tours.

Note : Le tsumo se produit lors de votre propre pioche, il ne concurrence donc pas les appels sur la défausse d'un autre joueur. Règle de la dernière

tuile : Lorsqu'il ne reste plus de tuiles dans le mur vivant, il n'est plus possible de déclarer chi, pon, kan ou riichi. Une déclaration de victoire (ron) reste toutefois possible sur la dernière défausse.

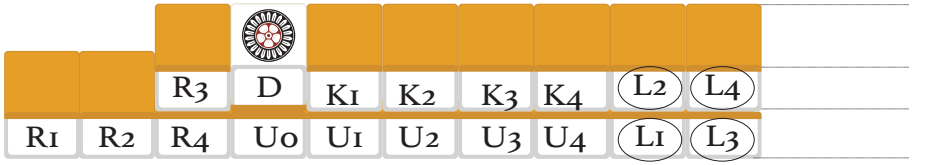
Quadruplets (Kan) et tuiles de remplacement

Un kan peut être réalisé de trois façons :

- Kan appelé : appelez la défausse d'un adversaire lorsque vous détenez déjà les trois autres tuiles identiques.
- Kan promu : lors de votre tour, ajoutez la quatrième tuile identique à un triplet (pon) que vous avez précédemment appelé et affiché.
- Kan dissimulé : lors de votre tour, déclarez les quatre tuiles identiques de votre propre main. Un kan dissimulé n'ouvre pas une main fermée — ce qui est important pour l'éligibilité au riichi.

Après avoir déclaré un kan, suivez ces étapes dans l'ordre :

1. Piochez une tuile de remplacement depuis le mur mort.
2. Un indicateur de kan dora est révélé (avant de défausser).
3. Si la tuile de remplacement complète votre main, déclarez tsumo. Sinon, défaussez une tuile pour terminer votre tour.



D = Indicateur de dora initial (retourné au début de la manche)
K1–K4 = Indicateurs de kan dora (un nouvel indicateur est retourné après chaque kan)
U0–U4 = Indicateurs d'ura dora (retournés au moment du score, uniquement si le gagnant a déclaré riichi)
R1–R4 = Tuiles de remplacement (piochez-en une depuis ici après chaque kan)
L1–L4 = Dernières tuiles du mur vivant ; elles intègrent le mur mort à chaque kan réalisé, maintenant le mur mort à 14 tuiles

6) Riichi et Furiten

Tenpai (main prête)

Une main est en tenpai quand il lui manque une seule tuile pour devenir une main gagnante valide.

Riichi (déclaration)

Vous pouvez déclarer riichi quand :

- votre main est fermée, et
- vous êtes en tenpai.

Procédure habituelle du riichi :

1. Déclarez « Riichi ».
2. Défaussez une tuile de côté pour marquer la défausse riichi.
3. Payez la mise riichi, généralement un bâton de 1 000 points si vous utilisez des bâtons de points. Les dépôts riichi restent sur la table et sont collectés par le prochain joueur gagnant (ils restent si la manche se termine par un nul).

Après avoir déclaré riichi :

- Vous ne pouvez pas modifier librement votre main.
- Lors des tours suivants, défaussez la tuile que vous piochez, à moins qu'elle ne gagne par tsumo.
- Un kan dissimulé après riichi n'est autorisé que s'il utilise la tuile piochée lors de ce tour et ne modifie ni la structure de votre main ni vos tuiles gagnantes (votre « attente »). En cas de doute, ignorez le kan et défaussez la tuile piochée normalement — c'est toujours le choix sûr.
- Vous pouvez toujours gagner par ron, sauf si vous êtes en furiten.

Furiten (impossible de gagner par ron)

Le furiten signifie que vous ne pouvez pas gagner en appelant une défausse (ron) dans certaines situations. En furiten, vous pouvez toujours gagner par tsumo.

Situations courantes de furiten :

- Si une tuile dans votre propre rangée de défausse complèterait votre main actuelle, vous êtes en furiten. Vous ne pouvez pas ronner sur une tuile gagnante tant qu'une tuile de votre attente actuelle figure dans votre propre rangée de défausse.
- Si vous laissez passer une défausse gagnante avant de déclarer riichi, vous êtes temporairement en furiten jusqu'à votre prochaine pioche.
- Si vous laissez passer une défausse gagnante après avoir déclaré riichi, vous restez en furiten pour ron pour le reste de la manche.

Conseil débutant : Le furiten est l'une des règles les plus importantes à apprendre tôt. En cas de doute, demandez confirmation à la table avant d'appeler ron.

7) Fin d'une manche (Victoire / Partie nulle)

Une manche se termine quand :

- un joueur gagne (tsumo ou ron), ou
- il ne reste plus de tuiles dans le mur vivant et personne ne gagne sur la dernière défausse (partie nulle exhaustive).

Note WRC : Le WRC n'utilise pas de nullités prématurées (conditions spéciales de fin anticipée).

Liste de vérification pour gagner (débutant)

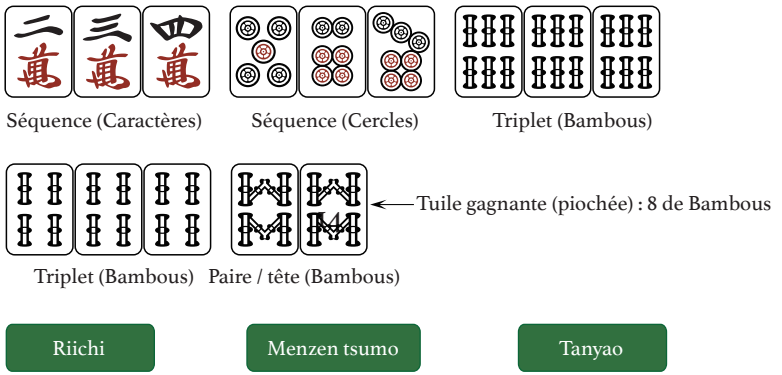
- Votre main doit avoir une forme valide.
- Vous devez avoir au moins 1 yaku pour gagner.
- Les dora sont des han bonus, mais les dora ne sont pas des yaku.
- Si votre main est fermée et que vous êtes en tenpai, vous pouvez déclarer riichi.

Note : Une main composée uniquement de dora ne peut pas gagner — les dora ajoutent à votre score mais ne comptent pas comme yaku.

Exemples de yaku courants pour débutants :

- Riichi : main fermée, en tenpai, avec une déclaration riichi.
- Menzen Tsumo : victoire par auto-pioche avec une main fermée.
- Tanyao : tout simples — pas de terminales (1 ou 9) ni de tuiles d'honneur dans votre main, y compris les melds appelés. Selon les règles WRC à domicile, le tanyao ouvert est autorisé : le tanyao reste valide après avoir appelé chi ou pon.

Exemple de main gagnante – tsumo
14 tuiles : 4 groupes + 1 paire, complétée par pioche



Cette main est fermée, a été gagnée par auto-pioche après avoir déclaré riichi, et ne contient ni terminales ni tuiles d'honneur — elle marque donc riichi + menzen tsumo + tanyao (3 yaku, avant dora). Toutes les tuiles sont comprises entre 2 et 8, donc tanyao s'applique. Utilisez le tableau de score pour calculer le paiement final.

- Yakuhai : un triplet ou quadruplet de tuiles dragon compte 1 han. Un triplet ou quadruplet de tuiles vent compte 1 han s'il correspond à votre vent de place ou au vent de manche actuel. Si le même vent est à la fois votre vent de place et le vent de manche actuel, il compte 1 han pour chacun — soit 2 han au total pour ce groupe.

Exemples de yakuhai : chacun de ces triplets compte 1 han lorsque les conditions sont remplies —

Yakuhai dragon – compte toujours

Yakuhai vent de place/ manche – ne compte que si le vent correspond à votre vent de place ou au vent de manche actuel

Victoire par Tsumo

Si vous piochez votre tuile gagnante :

1. Dites « Tsumo ».
2. Révélez votre main.
3. Calculez le score.

Victoire par Ron

Si un autre joueur défausse votre tuile gagnante :

1. Dites « Ron ».
2. Révélez votre main.
3. En WRC, si plusieurs joueurs peuvent ronner la même défausse, un seul gagnant est choisi par ordre de tour.

Partie nulle exhaustive (personne ne gagne)

Lorsque le mur vivant est épuisé, les joueurs indiquent s'ils sont en tenpai — à une tuile d'une victoire — ou noten. Les mains tenpai sont montrées face visible.

Pour le score WRC, un total de 3 000 points est échangé entre les joueurs tenpai et noten :

- 1 joueur tenpai : ce joueur reçoit 3 000 ; chaque autre joueur paie 1 000.
- 2 joueurs tenpai : chacun reçoit 1 500 ; chaque joueur noten paie 1 500.
- 3 joueurs tenpai : chacun reçoit 1 000 ; le joueur noten paie 3 000.
- 0 ou 4 joueurs tenpai : aucun paiement.

Option débutant : Pour une première partie décontractée, votre groupe peut convenir de noter la manche comme nulle sans échanger de points tenpai/ noten.

8) Bases du score (Méthode débutant)

Le score au riichi peut être complexe. Pour une approche adaptée aux débutants :

Score débutant étape par étape

1. Confirmez que la main comporte au moins 1 yaku.
2. Comptez les han issus de vos yaku et de toutes les tuiles dora dans votre main.
3. Si le gagnant a déclaré riichi, révélez les indicateurs d'ura dora — les tuiles situées directement sous chaque indicateur de dora actif dans le mur mort, y compris les indicateurs de kan dora. Chaque tuile ura dora correspondant à une tuile de la main gagnante compte comme han bonus supplémentaire.
4. Pour vos premières parties, utilisez une appli de score riichi. Si votre

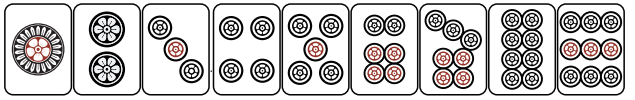
groupe est prêt à utiliser le tableau de score WRC, comptez à la fois les han et les fu pour trouver les paiements. Le fu est une valeur de complexité de la main ; une appli de score le calcule automatiquement.

5. Les dora sont des han bonus, mais les dora ne sont pas des yaku. Vous avez toujours besoin d'au moins 1 yaku pour gagner.

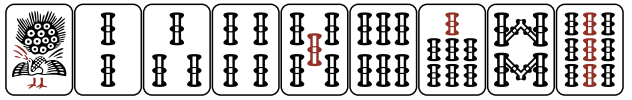
Bases des dora (par indicateur) :

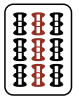
- Tuiles de couleur : numéro suivant (9 revient à 1)

Si l'indicateur de dora est , alors le dora est .



Si l'indicateur de dora est , alors le dora est .

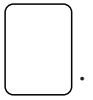


Si l'indicateur de dora est  , alors le dora est .

- Vents : Est → Sud → Ouest → Nord → Est

Si l'indicateur de dora est , alors le dora est .

- Dragons : Blanc → Vert → Rouge → Blanc

Si l'indicateur de dora est , alors le dora est  .

Après avoir trouvé le paiement de base dans le tableau, ajoutez les honba (compteurs de continuation) et collectez les dépôts riichi éventuels.

Exemple : Vous gagnez par ron en tant que Non-Est avec 1 han et 30 fu. Dans la colonne Non-Est, trouvez la ligne 30 fu sous 1 Han : le défausseur paie 1 000 points. S'il y a 2 bâtons honba sur la table, ajoutez 2 × 300 = 600, donc le défausseur paie 1 600 au total. Collectez les dépôts riichi de la table.

Tableau de score WRC

Pour les paiements exacts, utilisez le tableau de score WRC ci-dessous.
Pour un score simplifié, utilisez une appli de score riichi (recherchez « calculateur riichi » dans votre boutique d'applications).
Pour utiliser le tableau : trouvez la ligne correspondant à votre valeur de fu et la colonne correspondant à votre nombre de han. Lisez le paiement pour votre type de victoire (tsumo ou ron) dans cette case.

Est					Non-Est			
4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
2600 Tous 7700	1300 Tous 3900	700 Tous 2000	400 Tous	Tsumo Tsumo 20 Ron Ron	200/ 400	400/ 700 1300	700/ 1300 2600	1300/2600 5200
4000 Tous 12000	2000 Tous 5800	1000 Tous 2900	500 Tous 1500	Tsumo Tsumo 30 Ron Ron	300/ 500 1000	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000
	2600 Tous 7700	1300 Tous 3900	700 Tous 2000	Tsumo Tsumo 40 Ron Ron	400/ 700 1300	700/1300 2600	1300/2600 5200	
	3200 Tous 9600	1600 Tous 4800	800 Tous 2400	Tsumo Tsumo 50 Ron Ron	400/ 800 1600	800/1600 3200	1600/3200 6400	
	4000 Tous 12000	2000 Tous 5800	1000 Tous 2900	Tsumo Tsumo 60 Ron Ron	500/1000 2000	1000/2000 3900	2000/4000 8000	
		2300 Tous 6800	1200 Tous 3400	Tsumo Tsumo 70 Ron Ron	600/1200 2300	1200/2300 4500		
		2600 Tous 7700	1300 Tous 3900	Tsumo Tsumo 80 Ron Ron	700/1300 2600	1300/2600 5200		
		2900 Tous 8700	1500 Tous 4400	Tsumo Tsumo 90 Ron Ron	800/1500 2900	1500/2900 5800		
		3200 Tous 9600	1600 Tous 4800	Tsumo Tsumo 100 Ron Ron	800/1600 3200	1600/3200 6400		
		3600 Tous 10600		Tsumo Tsumo 110 Ron Ron		1800/3600 7100		

Han		Han	
5	4000 Tous 12000	5	2000/4000 8000
6 - 7	6000 Tous 18000	6 - 7	3000/6000 12000
8 - 10	8000Tous 24000	8 - 10	4000/8000 16000
11 - 12	12000Tous 36000	11 - 12	6000/12000 24000
13 +	16000Tous 48000	13 +	8000/16000 32000

4 Han	3 Han	2 Han	1 Han	Fu	1 Han	2 Han	3 Han	4 Han
3200 Tous 9600	1600 Tous 4800	2400		Tsumo Tsumo 25 Ron Ron		1600	800/1600 3200	1600/3200 6400

Est gagne	Legende	Non-Est gagne
Tous	Tsumo payé par	Autres/Est
Défausseur	Ron payé par	Défausseur

Ajoutez la valeur des bâtons de continuation et des mises de riichi.

9) Suite de la partie (Donneur et manches)

Continuation du donneur (Renchan)

Le donneur (Est) reste Est si :

- Est remporte la manche, ou
- la manche se termine par une partie nulle et Est est en tenpai.

Sinon, les vents de place tournent dans le sens antihoraire : le joueur qui était Sud devient le nouvel Est ; Ouest devient Sud ; Nord devient Ouest ; et l'ancien Est devient Nord.

Honba

Un bâton honba est placé au centre de la table après qu'Est remporte une manche, ou lorsqu'une manche se termine par une partie nulle. Chaque bâton honba ajoute 300 points au paiement du gagnant — payés par le défausseur au ron, ou 100 points par adversaire au tsumo. Tous les bâtons honba sont retirés lorsqu'un joueur Non-Est gagne.

Manches et fin de partie

Une manche se termine lorsque tous les joueurs ont été donneur au moins une fois et que le rôle de donneur reviendrait au joueur qui a commencé cette manche en tant que donneur. Après la fin de la manche Est, le vent de manche passe à Sud et le jeu continue. Après la fin de la manche Sud, le hanchan est terminé. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

Pour le jeu décontracté, votre groupe peut convenir d'une limite de temps à la place.

Note jeu à domicile : Utilisez les indications de score et de paiement de ce livret pour les parties décontractées. Les groupes de tournoi doivent confirmer les données WRC actuelles avant le jeu officiel, notamment les points de départ, les valeurs de compteur et les paiements noten.

Dépôts riichi restants : Si le hanchan se termine alors que des dépôts riichi sont encore sur la table, ils ne sont pas attribués et ne s'ajoutent au score d'aucun joueur.

10) Règles optionnelles (Variantes courantes)

Ces règles sont optionnelles et ne font pas partie des règles WRC par défaut, sauf si votre groupe en convient.

Règle optionnelle : Cinq rouges (Aka Dora)

Par défaut (WRC) : Pas de cinq rouges (les aka-dora ne sont pas utilisés).

Si votre jeu contient des cinq rouges et que votre groupe veut le style en ligne courant :

- Traitez chaque cinq rouge comme un 5 normal et comme un dora.

Si vous utilisez cette option, annoncez-le avant la première manche.

Optionnel : Règle débutant « Règle des erreurs »

Les pénalités de tournoi WRC peuvent être complexes. Pour le jeu à domicile :

- Si une erreur ne peut pas être corrigée proprement, redistribuez la manche et conservez le même donneur.

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com
Version 1-49
©2026 Yellow Mountain Imports Inc.