

Yaku de début de partie			Han
Daburu-Riichi	X	Riichi annoncé au premier tour de jeu.	2
Chinho	X	Un non-donneur complète un yaku à l'aide d'un tsumo durant le premier tour.	Y
Renho	X	Un non-donneur complète un yaku à l'aide d'un ron durant le premier tour.	Y
Tenho	X	Le donneur gagne immédiatement avec sa main de départ.	Y
Yaku basés sur une tuile spécifique			
Chankan		Ron de la tuile qu'un adversaire a ajoutée à un pon pour faire un kan tardif.	1
Rinshan		La tuile de remplacement du kan complète la main du joueur. Si kan ouvert : le jeteur paye la totalité de la main.	1
Haitei		La dernière tuile du mur complète la main, par tsumo ou par ron.	1
Yaku basés sur les chi			
Sanshoku		3X chi des mêmes valeurs, mais de couleurs différentes. -1 han s'il y a vol.	2
Ikkitsukan	-	Chi de 1 à 9 dans la même couleur. -1 han s'il y a vol.	2-
Pinfu	X	Chi seulement. L'attente doit être ouverte.	1
Ipeiko	X	2X chi identiques.	1
Ryanpeiko	X	2X chi identiques + 2X autres chi identiques	3
Yaku basés sur des pon			
Fanpai		1X pon de dragon ou de vent de la manche ou du joueur. +1 han par combinaison.	1
Shosangen		2X pon de dragons + une paire de dragons. Ajouter 2 han pour les deux Fanpai.	2+
Sanshoku douko		3X pon de même valeur, mais de couleurs différentes.	2
Toi toi		4X pon	2
Shosushi		3X pon ou kan de vents + une paire de vents	Y
Daisangen		3X pon de dragons	Y
Daisushi		4X pon de vents	YY
San anko	X	3X pon cachés. Seule la combinaison ne faisant pas partie du San anko pourra être volée.	2
Su anko	X	4X pon cachés. Double yakuman si le joueur a terminé sur une attente simple.	Y+
Yaku basés sur les kan			
San kantsu		3X kan	2
Su kantsu		4X kan	Y
Yaku basés sur les couleurs			
Hon'itsu	-	Combinaisons d'une seule couleur + dragons ou vents. -1 han s'il y a vol.	3-
Chinitsu	-	Main composée d'une seule couleur.	6
Ryuiso		Main composée de tuiles vertes seulement. (2-3-4-6-8 de bambou et dragon vert)	Y
Churen poto	X	112345678999 d'une couleur + une paire dans la même couleur. Double yakuman si le joueur a terminé sur 9 attentes.	Y+
Yaku basés sur la valeur des tuiles			
Tanyao		Aucune terminale, ni honneur. Seulement des tuiles de 2 à 8.	1
Honroto		Terminales et honneurs seulement. Ajouter 2 han pour le Toi toi ou le Shosangen.	2
Chanta	-	On doit retrouver une terminale ou un honneur dans chaque combinaison. -1 han s'il y a vol.	2-
Junchan	-	On doit trouver une terminale dans chaque combinaison. -1 han s'il y a vol.	3-
Tsuiso		Main composée d'honneurs seulement.	Y
Chinroto		Main composée de terminales seulement.	Y
Kokushi muso	X	1X tous les dragons, toutes les terminales, tous les vents + une tuile pour compléter une paire. Double yakuman sur 13 attentes.	Y+
Yaku basés sur un jeu caché			
Menzen Tsumo	X	Compléter sa main en piochant la tuile gagnante du mur.	1
Riichi	X	Mise de 1000 points. Doit être en tenpai. On peut plus changer sa main.	1
Ippatsu	X	Riichi complété lors du même tour que la déclaration	1
Chitoitsu	X	7X paires différentes. Il ne doit pas avoir de kan, même non dévoilé.	2

Document produit par François Deslauriers, tsumo.ca/wp 2015

