

1 han		
Haitei		La dernière tuile du mur complète la main, par tsumo ou par ron.
Chankan		Ron de la tuile qu'un adversaire a ajoutée à un Pon pour faire un kan tardif.
Rinshan		La tuile de remplacement du kan complète la main du joueur. Si kan ouvert : le jeteur paye la totalité de la main.
Tanyao		Aucune terminale, ni honneur. Seulement des tuiles de 2 à 8.
Fanpai		1X Pon de dragon ou de vent de la manche ou du joueur. +1 han par combinaison.
Pinfu	X	Chi seulement. L'attente doit être ouverte.
Ipeiko	X	2X Chi identiques.
Menzen Tsumo	X	Compléter sa main en piochant la tuile gagnante du mur.
Riichi	X	Mise de 1000 points. Doit être en attente d'une seule tuile. On peut plus changer sa main.
Ippatsu	X	Riichi complété lors du même tour que la déclaration
2 han		
San kantsu		3X Kan
Sanshoku douko		3X Pon de même valeur, mais de couleurs différentes.
Toï toï		4X Pon
Honroto		Terminales et honneurs seulement. Ajouter 2 han pour le Toï toï ou le Shosangen.
Shosangen		2X Pon de dragons + une paire de dragons. Ajouter 2 han pour les deux Fanpai.
Sanshoku	-	3X Chi des mêmes valeurs, mais de couleurs différentes. -1 han s'il y a vol.
Chanta	-	On doit retrouver une terminale ou un honneur dans chaque combinaison. -1 han s'il y a vol.
Ikkitsukan	-	Chi de 1 à 9 dans la même couleur. -1 han s'il y a vol.
San anko	X	3X Pon cachés. Seule la combinaison ne faisant pas partie du San anko pourra être volée.
Daburu-Riichi	X	Riichi annoncé au premier tour de jeu.
Chitoitsu	X	7X Paires différentes. Il ne doit pas avoir de kan, même non dévoilé.
3 han		
Hon'itsu	-	Combinaisons d'une seule couleur + dragons ou vents. -1 han s'il y a vol.
Junchan	-	On doit trouver une terminale dans chaque combinaison. -1 han s'il y a vol.
Ryanpeiko	X	2X Chi identiques + 2X autres chi identiques.
6 han		
Chinitsu		La main est composée de tuiles d'une seule couleur seulement.
Yakuman		
Shosushi		3X Pon ou kan de vents + une paire de vents
Daisangen		3X Pon de dragons
Su kantsu		4X Kan
Ryuiso		Main composée de tuiles vertes seulement. (2-3-4-6-8 de bambou et dragon vert)
Chinroto		Main composée de terminales seulement.
Tsuiso		Main composée d'honneurs seulement.
Su anko	X	4X Pon cachés
Chinho	X	Un non-donneur complète un yaku à l'aide d'un tsumo durant le premier tour.
Renho	X	Un non-donneur complète un yaku à l'aide d'un ron durant le premier tour.
Tenho	X	Le donneur gagne immédiatement avec sa main de départ.
Churen poto	X	1112345678999 de n'importe quelle couleur + une paire dans la même couleur.
Kokushi muso	X	1X tous les dragons, toutes les terminales, tous les vents + une tuile pour compléter une paire.
Double Yakuman		
Daisushi		4X Pon de vents
Su anko		4X Pon cachés. Double yakuman si le joueur a terminé sur une attente simple.
Churen poto	X	1112345678999 de n'importe quelle couleur + une paire dans la même couleur. Le joueur a terminé sur 9 attentes.
Kokushi muso	X	1X tous les dragons, toutes les terminales, tous les vents + une tuile pour compléter une paire. Le joueur a terminé sur 13 attentes.

Document produit par François Deslauriers, www.deslaure.com, 2015

