Mah Jong International

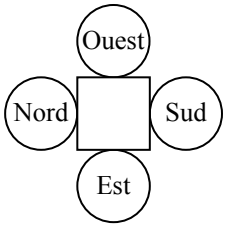
Nombre de joueurs : 4
Nombres de tuiles : 144 (jeu de Mah Jong classique)
Matériel supplémentaire : 2 dés, indicateur de vent, de quoi noter le score.

Lexique

Mah Jong : Main se composant de 4 combinaisons (Chow / Pung / Kong) et d'une paire.
Chow (suite) : 3 tuiles consécutives dans la même famille (Bambous, Cercles, Caractères; les Chow de Dragons ou de Vents sont interdis).
Pung (brelan) : 3 tuiles identiques.
Kong (carré) : 4 tuiles identiques.
Tuile du mur : Tuile piochée dans le mur, ou obtenue comme tuile de remplacement.
Famille : Bambous, Cercles, Caractères.
Honneurs : Vents, Dragons.

Début de la partie

• Les joueurs déterminent leur vent personnel en prennent au hasard une tuile de Vent. Ils s'assoient autour de la table en fonction de leur Vent.
• Le vent du tour est Est.



Début d'une manche

Création du mur
Les tuiles sont mélangées. Chaque joueur constitue une face du mur (18 rangés de 2 tuiles).
Les 4 faces du mur sont réunies en carré, la partie droite de chaque face est laissée libre.
Ouverture du mur
• Le joueur "Est" lance deux dés, le nombre obtenu indique quelle face du mur sera ouverte. On compte en partant du joueur "Est", dans l'ordre Est→Sud→Ouest→Nord→Est→…
• Le joueur désigné par les dés lance à nouveau deux dés, le nombre obtenu est ajouté au précédent. Le nombre total indique où la face du mur doit être ouverte. On compte les piles de 2 tuiles, à partir du côté droit. Si le total est supérieur à 18, on continu sur le mur suivant.
Distribution des tuiles
• Les 4 premières tuiles (= 2 piles) suivant la brèche sont pour le joueur "Est", les 4 suivantes pour le joueur Sud, … jusqu'à ce que chaque joueur ait 12 tuiles. Chaque joueur prend alors une 13ème tuile. Le joueur Est en prend une 14ème.
• Chaque joueur demande un tuile de remplacement pour ses Fleurs / Kong. (cf Tuile de remplacement)
Début de la manche
Le joueur "Est" (qui a une tuile de plus que les autres) écarte une tuile de sa main.

Déroulement d'une manche

Précisions
• L'ordre de jeu est: Est→Sud→Ouest→Nord (ordre inverse des aiguilles d'une montre).
• Les tuiles écartés sont placées devant le joueur en rangées de 6 tuiles (à l'intérieur du mur).
• Les combinaisons (et les Fleurs) exposées sont placées à droite de la main du joueur. Elles ne peuvent plus être modifiées, sauf pour transformer un Pung exposé en Kong exposé.
• Pour faire Mah Jong il faut que sa main vaille au moins 8 points, sans compter les Fleurs, et qu'elle comporte 4 combinaisons et une paire (sauf mains spéciales, cf Liste des mains).

Réclamation d'une tuile

♦ Si un joueur a besoin de la tuile qui vient d'être écartée pour faire:

➢ un Chow: Il prend la tuile uniquement si elle a été écartée par le joueur juste avant lui.

➢ un Pung: Il la prend (même si ce n'est pas son tour).

➢ un Kong: Si le Pung à compléter est caché, il la prend (même si ce n'est pas son tour).
Si le Pung à compléter est exposé, il n'a pas le droit de la prendre.

➢ Mah Jong: Si la main comporte le minimum de 8 points, il la prend (même si ce n'est pas son tour, quel que soit la combinaison réalisée, même pour une paire), la manche est finie.
Si la main ne comporte pas le minimum de 8 points, il n'a pas le droit de la prendre pour faire Mah Jong.

• Après avoir réclamé une tuile, le joueur expose la combinaison qu'il vient de faire, la tuile prise est mise sur la tranche, du côté du joueur qui l'a jetée. Il écarte ensuite une tuile et le jeu continue avec le joueur situé juste à sa droite (dans l'ordre E→S→O→N).

• Si deux joueurs réclament la tuile pour faire Mah Jong, le joueur le plus proche de celui ayant écarté la tuile (dans l'ordre de jeu) la prend.

♦ Si aucun joueur ne réclame la tuile qui vient d'être jetée, le joueur suivant pioche une tuile (la suivante dans le mur), puis en rejette une (une autre ou la même).

Tuile de remplacement - Kong - Fleurs

Les tuiles de remplacement sont prisent du côté "mort" du mur (à droite de la brèche).
Une tuile de remplacement est donné à chaque joueur qui réunit un Kong ou pioche une Fleur.
Ce joueur doit exposer ce Kong / Fleur (à son tour de jeu):

➢ Si le Kong est caché, il est mis avec les combinaisons exposées (les 4 tuiles sont gardées face cachée) et le Kong est considéré caché (mais le joueur ne peut plus y toucher).

➢ Si le Kong est formé en complétant un Pung exposé (avec une tuile du mur), le Kong est considéré exposé.

Prendre un Kong au passage

Quand un joueur transforme un Pung exposé en Kong, si un autre joueur a besoin de la tuile ajoutée pour faire Mah Jong, il la prend (cf Liste des mains, n°43).

Faute

♦ Si un joueur déclare un faux Mah Jong (moins de 8 points, combinaisons non valides, …):

➢ Si il n'a pas exposé sa main, le jeu continu normalement.

➢ Si il a exposé sa main, il doit payer 10 points à chacun des autres joueurs (30 points au total). Le jeu continu, sa main est caché, les tuiles qu'il pioche sont misent face caché, et il n'a plus le droit de déclarer Mah Jong. De plus, il doit d'abord écarter les tuiles qu'il avait lors de sa fausse déclaration avant de pouvoir écarter les tuiles nouvellement piochées.

♦ Si un joueur n'a pas le bon nombre de tuiles, ou a exposé une combinaison non valide, il n'a plus le droit de déclarer Mah Jong. Le jeu continu normalement.

Fin de la manche

Si le mur ne contient plus de tuiles et qu'un joueur doit en piocher une, la manche est finie.

Fin d'une manche

Comptage des points

• Si un joueur fait Mah Jong, le nombre de points de sa main est compté. Si non, aucun score n'est compté.

• 81 mains sont reconnues, valant de 1 à 88 points (cf Liste de mains).

Ces mains peuvent êtres combinés, leur valeur étant alors simplement ajoutée.
Les mains qui sont par définition incluses dans une autre main ne sont pas comptées.
Une combinaison ne peut pas être modifiée pour être comptée différemment (1-2-3, 1-2-3, 1-2-3 ne peut pas être transformé en 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3).
Lorsque 2 ou 3 combinaisons sont utilisées pour former une main, les autres mains de 2 ou 3 combinaisons ne doivent pas réutiliser plus d'une de ces combinaisons.

Paiement

➢ Si le gagnant a fait Mah Jong avec une tuile du mur, les 3 autres joueurs lui payent le nombre de points qu'il a obtenu plus 8 points.

➢ Si le gagnant a fait MJ avec une tuile écartée, le joueur qui a écarté la tuile lui paye le nombre de points qu'il a obtenu plus 8 points, les 2 autres lui payent seulement 8 points.

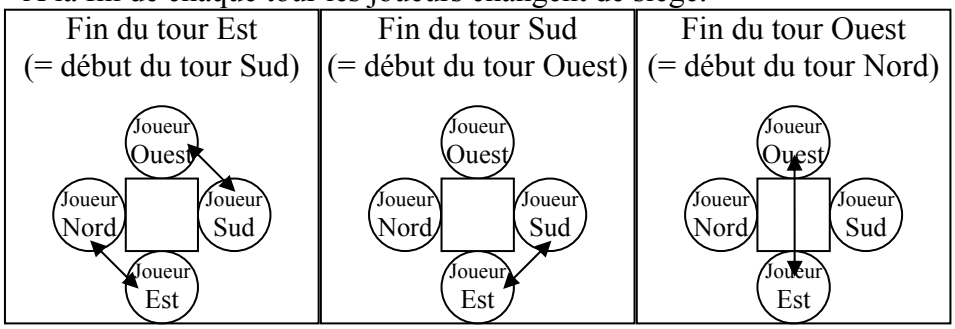
Rotation des vents des joueurs

A la fin de chaque manche (qu'un joueur ait fait Mah Jong ou non), le joueur "Sud" devient vent d'Est. Les vents des joueurs sont réattribués dans l'ordre E→S→O→N.

Rotation du vent du tour

• Quand le joueur qui était vent d'Est en commençant la partie redevient vent d'Est, le vent du tour tourne dans l'ordre E→S→O→N.

• A la fin de chaque tour les joueurs changent de siège:



• Quand le vent du tour est Nord et qu'il doit tourner, la partie est finie.

Fin de la Partie

• La partie s'arrête quand les 4 vents du tour ont étés joués et que le joueur qui était vent d'Est en commençant la partie redevient vent d'Est (cf Rotation du vent du tour).

Ainsi, la partie se déroule en 4 tours de 4 manches chacun (total de 16 manches).

• Le gagnant est le joueur qui a le plus de points à la fin de la partie.

Liste des mains

Mains à 1 point

1 **Double Chow Pur :** Deux Chow de mêmes numéros dans la même famille.
2 **Double Chow Mélangé :** Deux Chow de mêmes numéros dans des familles différentes.
3 **Petite Suite Pure :** Deux Chow consécutifs de la même famille.
4 **Deux Chow Terminaux :** Chow 1-2-3 et 7-8-9 de la même famille.
5 **Pung de Terminales ou d'Honneurs :** Pung de 1, de 9 ou d'Honneur (1 point par Pung)
6 **Kong Exposé :** Kong formé grâce à une tuile écartée par un autre joueur, ou en transformant un Pung exposé en Kong.
7 **Une Famille Manquante :** Main dont il manque une famille (Bambous, Cercles ou Caractères).
8 **Pas d'Honneur :** Main formée uniquement avec des tuiles de familles.
9 **Attente de Bord :** Attente d'un 3 pour compéter un 1-2, ou d'un 7 pour compléter un 8-9. Valable seulement si une seule tuile est attendue (Mah Jong à une chance).
10 **Attente Fermée :** Terminer en attendant la tuile centrale d'un Chow (par exemple, attendre un 3 pour compléter un 2-4). Valable seulement si une seule tuile est attendue (Mah Jong à une chance).
11 **Attente de la Paire :** Terminer en attendant la tuile qui complète la paire. Valable seulement si une seule tuile est attendue (Mah Jong à une chance).
12 **Pioche :** Terminer avec une tuile tirée du mur. S'applique aussi si un joueur termine avec une tuile de remplacement obtenue suite à une Fleur (mais pas suite à un Kong).
13 **Tuile de Fleur :** Chaque tuile de Fleur rapporte 1 point. Ce point ne compte pas pour le minimum de 8 points requis pour finir.

Mains à 2 points

14 **Pung de Dragon :** Pung de Dragon.
15 **Vend Dominant :** Pung du Vent correspondant au vent indiquant le tour de jeu en cours
16 **Vent du Joueur :** Pung du Vent correspondant au vent qui a été assigné au joueur.
17 **Main Semi Cachée :** Pas de combinaison exposée, terminer avec une tuile réclamée.
18 **Tout Chow :** Mains constituée par 4 Chow et ne possédant pas d'Honneur.
19 **Monopolisation de Tuile :** Utiliser les 4 exemplaires d'une tuile sans s'en servir pour faire un Kong.
20 **Double Pung :** Deux Pung de même numéro dans des familles différentes.
21 **Deux Pung Cachés :** Deux Pung complétés sans réclamer de tuile.
22 **Kong Caché :** Avoir 4 tuiles identiques cachées et les déclarer comme étant un Kong.
23 **Tout Simples :** Main formée sans Terminales (1, 9) ni Honneurs.

Mains à 4 points

24 **Main Extérieure :** Main dont chaque élément (y compris la paire) possède une Terminale ou un Honneur.
25 **Main Entièrement Cachée :** Main qui ne comporte aucune combinaison exposée et termine sur pioche.
26 **Deux Kong Exposés :** Main qui comporte deux Kong exposés.
27 **Dernière Tuile de sa Sorte :** Terminer avec une tuile qui est la dernière de sa sorte. Pour être valide il faut que les 3 autres exemplaires de la tuile soient parmi les tuiles écartées ou utilisés dans des combinaisons exposées. Les points pour "Voler un Kong" (n°43) ne sont pas ajoutés.

Mains à 6 points

28 **Tout Pung :** Main composée par 4 Pung ou Kong.
29 **Main Propre :** Main composée de tuiles d'une seule famille avec des tuiles d'Honneurs.
30 **Chow Décalés Mélangé :** Trois Chow, un dans chaque famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport au précédent. Ex: 1-2-3B, 2-3-4C, 3-4-5Ca
31 **Tous les Types :** Main qui contient les cinq types de tuiles (Bambous, Cercles, Caractères, Dragons, Vents).
32 **Main Exposée :** Main dont tous les éléments sont exposés. Pour être valide, il faut terminer en formant la paire avec une tuile écartée par un autre joueur.
Les points pour "Attente de la Paire" (n°11) sont inclus.
33 **Deux Kong Cachés :** Deux Kong Cachés.
34 **Deux Dragons :** Deux Pung (ou Kong) de Dragons.

Mains à 8 points

35 **Suite Mélangée :** Trois Chow consécutifs, chacun dans une famille différente.
36 **Tuiles Symétriques :** Main composée uniquement avec des tuiles symétriques verticalement.
Les points pour "Une Famille Manquante" (n°7) sont inclus.
37 **Triple Chow Mélangé :** Trois Chow de mêmes numéros, un dans chaque famille.
38 **Trois Pung Décalés Mélangé :** Trois Pung, un dans chaque famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport au précédent. Ex: 2-2-2B, 3-3-3C, 4-4-4Ca.
39 **Main du Poulet :** Main qui sinon vaudrait 0 points. Les points pour "Tuile de Fleur" (n°13) ne comptent pas contre cette main et sont ajoutés comme bonus.
40 **Pioche la Dernière Tuile :** Terminer en piochant la dernière tuile du mur.
Les points pour "Pioche" (n° 12) sont inclus.
41 **Réclame la Dernière Tuile :** Terminer avec la dernière tuile écartée du jeu (i.e. la tuile écartée par le joueur qui a pioché la dernière tuile du mur).
42 **Terminer avec une Tuile de Remplacement :** Terminer avec une tuile de remplacement obtenue suite à un Kong. Ne s'applique pas aux tuiles de remplacement de Fleurs.
43 **Voler un Kong :** Terminer en prenant la tuile qu'un joueur ajoute à un Pung exposé pour le transformer en Kong. Ne peut pas être combiné à "Main Entièrement Cachée" (n°25).

Mains à 12 points

44 **Honneurs Inférieurs et Tuiles Cousues :** Main composée de tuiles d'honneurs isolées (i.e. tuiles en un seul exemplaire) et des tuiles appartenant à des séquences cousues différentes (ex: 1-4-7B, 3-6-9C, 2-5-8Ca). Les points pour "Tous les Types" (n°31) ne sont pas ajoutés.
Si la main comporte 7 honneurs, elle devient "Honneurs Majeurs et Tuiles Cousues" (n°56).
Si la dernière tuile est tirée du mur, les points pour "Pioche" (n°12) sont ajoutés, mais pas les points pour "Main Entièrement Cachée" (n°25).

45 **Suite Cousue :** Une suite spéciale formée avec trois séquences cousues différentes.
Ex: 1-4-7B, 2-5-8C, 3-6-9Ca. Peut être combinée avec "Tout Chow" (n°18).

46 **Quatre Supérieurs :** Main composée uniquement de tuiles 6 à 9.
Les points pour "Pas d'Honneur" (n°8) sont inclus.

47 **Quatre Inférieurs :** Main composée uniquement de tuiles 1 à 4.
Les points pour "Pas d'Honneur" (n°8) sont inclus.

48 **Trois Grands Vents :** Main composée de trois Pung (ou Kong) de Vents.

Mains à 16 points

49 **Suite Pure :** Trois Chow consécutifs dans la même famille (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).

50 **Chow Terminaux à Trois Familles :** Main constituée par un Chow 1-2-3 et 7-8-9 d'une famille, un Chow 1-2-3 et 7-8-9 d'une autre famille, et une paire de 5 de la famille restante.

51 **Chow Décalés Pur :** Trois Chow dans la même famille, chacun augmentés d'un ou deux numéros par rapport au précédent, mais pas de combinaisons des deux.
Ex: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5. Ex: 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7.

52 **Cinq Partout :** Main dont chaque élément comporte un cinq.

53 **Triple Pung :** Trois Pung du même numéro, dans des familles différentes.

54 **Trois Pung Cachés :** Trois Pung complétés sans réclamer de tuile.

Mains à 24 points

55 **Sept Paires :** Main constituée par sept paires.
Ne peut pas être combiné avec "Main Entièrement Cachée" (n°25) et "Attente de la Paire" (n°11). Peut être combiné avec "Tout les Types" (n°31).

56 **Honneurs Supérieurs et Tuiles Cousues :** Main formée par sept tuiles d'honneurs isolés (i.e. tuiles en un seul exemplaire) et des tuiles appartenant à des séquences cousues différentes (ex: 1-4-7B, 2-5-8C, 3-6-9Ca). Ne peut pas être combiné avec "Tous les Types" (n°31), "Main Entièrement Cachée" (n°25) ni "Attente de la Paire" (n°11).

57 **Tout Pair :** Main formée par des Pung et une paire de 2, 4, 6 et 8.
Les points pour "Tout Pung" (n°28) et "Tout Simples" (n°23) sont inclus.

58 **Main Pure :** Main composée d'une seule famille, pas de Vents ni de Dragons.

59 **Triple Chow Pur:** Trois Chow de mêmes numéros dans la même famille.
Ne peut pas être combinée avec "Pung Décalés Purs" (n°60).

60 **Trois Pung Décalés Pur :** Trois Pung de la même famille, chacun décalé d'un numéro par rapport au précédent.
Ne peut pas être combinée avec "Triple Chow Pur" (n°59).

61 **Trois Supérieurs :** Mains composée uniquement de tuiles 7, 8 et 9.
Les points pour "Pas d'Honneur" (n°8) sont inclus.

62 **Trois Médians :** Mains composée uniquement de tuiles 4, 5 et 6.
Les points pour "Pas d'Honneur" (n°8) sont inclus.

63 **Trois Inférieurs :** Mains composée uniquement de tuiles 1, 2 et 3.
Les points pour "Pas d'Honneur" (n°8) sont inclus.

Main à 32 points

64 **Quatre Chow Décalés Purs :** Quatre Chow de la même famille, chacun décalés d'un ou deux nombres par rapport au précèdent, mais pas de combinaison des deux.
Ex: 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6. Ex: 1-2-3, 3-4-5, 5-6-7, 7-8-9.

65 Trois Kong : Mains qui comporte trois Kong.

66 Tout Terminales et Honneurs : Main composée uniquement de tuiles 1, 9, Vents et Dragons. Les points pour "Tout Pung" (n°28) et "Pung de Terminales ou d'Honneurs" (n°5) sont inclus.

Mains à 48 points

67 Quadruple Chow Pur : Quatre Chow de mêmes numéros dans la même famille. Les points pour "Pung Décalés Purs" (n°60), "Monopolisation de Tuile" (n°19) et "Double Chow Pur" (n°1) sont inclus.

68 Quatre Pung Décalés Pur : Quatre Pung de la même famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport au précédent. Ex: 1-1-1, 2-2-2, 3-3-3, 4-4-4.

Mains à 64 points

69 Tout Terminales : Main composée uniquement de 1 et 9. Ne peut pas être combiné avec "Double Pung" (n°20) ni "Pas d'Honneur" (n°8).

70 Quatre Petits Vents : Main composée de trois Pung de Vents et d'une paire de Vents. Peut être combiné avec "Vent Dominant" (n°15) et "Vent du joueur" (n°16). Les points pour "Trois Grand Vents" (n°48) sont inclus.

71 Trois Petits Dragons : Main composée de deux Pung de Dragons et d'une paire de Dragons. Les points pour les Pung de Dragons pris individuellement ne sont pas ajoutés.

72 Tout Honneurs : Main composée uniquement d'Honneurs (Vents et Dragons). Peut être combinée avec "Pung de Dragon" (n°14). Les points pour "Tout Pung" (n°28) sont inclus.

73 Quatre Pung Cachés : Quatre Pung complétés sans réclamer de tuile. Ne peut pas être combinée avec "Main Entièrement Cachée" (n°25) ni "Tout Pung" (n°28).

74 Chow Terminaux à Une Famille : Main constituée par deux Chow 1-2-3, deux Chow 7-8-9 et une paire de 5 dans la même famille.

Mains à 88 points

75 Quatre Grands Vents : Main constituée de quatre Pung (ou Kong) de Vents. Ne peut pas être combiné avec "Tout Pung" (n°28).

76 Trois Grand Dragons : Main composée de trois Pung (ou Kong) de Dragons. Ne peut pas être combiné avec "Pung de Dragon" (n°14).

77 Tout Vert : Main composée uniquement avec des tuiles vertes (2, 3, 4, 6, 8 Bambou et Dragon Vert). Si le Dragon Vert n'est pas utilisé, la main se combine avec "Main Pure" (n°58). Ne peut pas être combiné avec "Main Propre" (n°29).

78 Neuf Portes : Main caché composée des tuiles 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9,9. N'importe quelle tuile de la même famille permet de faire Mah Jong. Ne peut pas être combiné avec "Main Pure" (n°58) ni "Pung de Terminales ou d'Honneurs" (n°5).

79 Quatre Kong : Mains composée de quatre Kong.

80 Sept Paires Décalés Pur : Main formée par sept paires de la même famille, chacun augmenté d'un numéro par rapport à la précédente. Ne peut pas être combiné avec Main Pure" (n°58), "Main Entièrement Cachée" (n°25) ni "Attente de la Paire" (n°11).

81 Treize Orphelins : Main composée de douze tuiles isolés de 1, 9, Vents et Dragons et d'une paire de la treizième. Ne peut pas être combiné avec "Tout les Types" (n°31), "Main Cachée" (n°17) ni "Attente de la Paire" (n°11).

Bibliographie

HEEMSKERK D., 2005. "Regulation and Clarifying on the Rules of the Open European Mahjong Championship", Nederlandse Mahjong Bond, 11p.

OKUMA H., ISHIMOTO Y., KINOSHITA H., TANABE K., NOGUCHI K., 2002. "Official International Rulebook", Mahjong Museum, Takeshobo, Japon, 35p.

PARCOLLET S., 2005. "Le Mah Jong - Les Règles Internationales - Règles Officielles Chinoises", Book Printing Service Ltd, île Maurice, 110p.

Mah Jong International - Tuiles

Chaque tuile est présente en quatre exemplaires, sauf les Fleurs (un seul exemplaire).

Familles

Bambous : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cercles : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Caractères : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Honneurs

Vents : Est Sud Ouest Nord

Dragons : Vert Rouge Blanc

Fleurs :

Il n’y a pas de distinction entre les différentes fleurs.

Mah Jong International - Tuiles

Chaque tuile est présente en quatre exemplaires, sauf les Fleurs (un seul exemplaire).

Familles

Bambous : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Cercles : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Caractères : 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Honneurs

Vents : Est Sud Ouest Nord

Dragons : Vert Rouge Blanc

Fleurs :

Il n’y a pas de distinction entre les différentes fleurs.