

## Règles du Mahjong

- **But du jeu :** Le but du jeu du mahjong est d'obtenir le plus grand nombre de points possible en formant, à l'aide des tuiles, des combinaisons, comme on en ferait, dans un jeu de cartes comme le poker par exemple.
- **Nombre de joueurs :** 4 joueurs
- **Age :** dès 6 ans
- **Matériel :**
  - 144 tuiles
  - Deux Dè

### I – Préparation

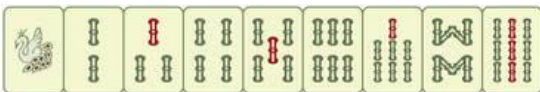
- **Pièces :** Les 144 tuiles du jeu de mahjong se répartissent comme suit :
- 4 séries de cercles, numérotées de 1 à 9 (soit 36 tuiles)



- 4 séries de chiffres, numérotées de 1 à 9 (ces chiffres sont en caractères chinois, on les appelle aussi les caractères). Soit en tout, 36 pièces.



- 4 séries de bambous, numérotées de 1 à 9 (36 pièces). Le « 1 de bambou » est souvent représenté par un moineau, l'oiseau de riz.




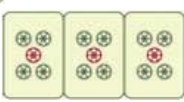
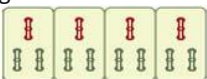
- 4 séries de vents (appelées aussi points cardinaux) est, sud, ouest et nord (16 pièces).



- 4 séries de dragons : dragons rouges, dragons verts, dragons blancs (soit 12 pièces).



Il y a quatre combinaisons au mahjong :

- La paire 
- Le brelan ou pung 
- Le carré ou kong 
- La séquence ou chow, formée de trois pièces qui se suivent dans une même série (par exemple le 1, le 2, et le 3 de bambous ou le 4, le 5 et le 6 de cercles ...)
- 4 fleurs et 4 saisons, qui constituent les honneurs suprêmes.



### II – Début de partie

**Préparation :** La mise en place du jeu de mah-jong, dans les cercles de jeux chinois, était accompagnée de nombreuses précautions, destinées à empêcher notamment les tricheries. Le mah-jong se joue à quatre joueurs portant le nom d'un vent, soit, dans l'ordre : **est, sud, ouest, nord**. On opère par tirage au sort le placement des joueurs, en lançant un couple de dés. Le nombre le plus élevé désigne le vent d'est. Le vent du sud se place à droite du joueur est, le vent d'ouest en face de lui et le vent du nord à sa gauche. Le joueur placé à l'est est le banquier, il conserve ce privilège tant qu'il est gagnant. Lorsqu'il est perdant, c'est le dernier gagnant qui devient à son tour vent d'est, donc banquier, et les autres participants permutent. Le banquier distribue des pièces, engage la partie en cas de contestation, en outre, et cela est très important, ses gains et ses pertes sont doublés. Les 144 tuiles sont mélangées face contre table, et chaque joueur empile devant lui, sur deux rangées superposées, 36 tuiles, l'ensemble formant ce qu'on nomme la **muraille de Chine**. Le banquier lance alors les deux dés, et détermine, d'après les points tirés, sur quel côté cette muraille sera ouverte. S'il tire :

- 5 ou 9, il ouvre la muraille est.
- 2, 6 ou 10, il ouvre la muraille sud.
- 3, 7 ou 11, il ouvre la muraille ouest.
- 4, 8 ou 12, il ouvre la muraille nord.

- **Distribution :**

- Le vent affecté au côté sur lequel va être ouverte la muraille de Chine est appelé vent dominant. Par exemple, si le banquier a tiré un total de 10, il va ouvrir la muraille sud, et le vent du sud sera le vent dominant.
- Le joueur devenu vent dominant (en l'occurrence, dans notre exemple, sud) lance à nouveau les deux dés. Le total qu'il obtient est ajouté aux dix points obtenus par le lancement primitif du banquier. Supposons, par exemple, que sud ait tiré 4, on aura  $10 + 4 = 14$ .
- Le vent dominant (sud dans notre exemple) compte alors 14 piles ( $10 + 4$ ) en partant de l'extrémité droite de son mur et il prend la 14<sup>ème</sup> pile pour ouvrir la brèche.
- Les deux tuiles de la quatorzième pile sont déposées une par une, sur la muraille, à droite de la brèche.
- Le banquier effectue la distribution. Il prend d'abord pour lui les deux premières piles à gauche de la brèche. Il donne ensuite les deux suivantes à sud, puis à ouest, puis à nord, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chaque joueur soit en possession des 12 tuiles.
- Au quatrième tour, le banquier prend pour lui les deux dominos supérieurs de la première et de la troisième pile. Il donne à sud le domino supérieur de la cinquième pile, à ouest celui de la septième pile et à nord celui de la neuvième pile. La distribution est terminée. Le banquier (est) possède 14 tuiles. Les trois autres joueurs en ont 13. Les joueurs disposent leurs pièces sur une réglette, ou dans un petit plateau, de sorte que les autres joueurs ne puissent les voir, et la partie peut commencer.

### III -Déroulement de la partie

#### a) Gameplay

Les tuiles étant distribuées (14 tuiles chez est, 13 tuiles dans chaque main de sud, ouest et nord), le banquier « demande » les honneurs suprêmes, c'est-à-dire les fleurs et les saisons. Les joueurs qui possèdent des fleurs ou des saisons les posent devant eux, face visible, et les remplacent par autant de pièces prises à droite de la brèche (de sorte qu'il leur reste toujours, dans la main, 13 tuiles). Si, en cours de jeu, ils sont amenés à tirer des fleurs ou des saisons, ils les exposeront de même devant eux, en les remplaçant immédiatement.

- Est dépose, dans l'enceinte carrée que représente la muraille de Chine, un domino de son jeu qu'il désire écarter, parce qu'il ne lui sert guère à faire une combinaison intéressante. Il écarte ce domino en annonçant son nom (« 2 de cercles », comme on dirait « 2 de pique », etc.), est possède alors 13 tuiles (comme les autres joueurs).

- Le joueur situé à la droite du banquier, c'est-à-dire sud, joue en second. Il prend la première tuile à gauche de la brèche et il écarte une de ses pièces, qu'il juge inutile pour la réalisation d'une combinaison de mahjong adéquate. La

tuile écartée est placée à l'intérieur de l'enceinte carrée, et distinctement annoncée. Par la suite, les joueurs joueront les uns après les autres, dans le sens des aiguilles d'une montre, en prenant à chaque fois une tuile et en écartant une, qu'il place dans l'enceinte.

Si l'un des joueurs a besoin de la tuile écartée par un autre joueur pour achever une de ses combinaisons, il annonce chow, pung ou kong, selon la combinaison en question. Il prend alors la tuile écartée, expose devant lui la combinaison ainsi constituée et écarte une de ses pièces. S'il compose un carré, il prend, en outre, une tuile supplémentaire. Les règles du chow, du pung et du kong sont les suivantes :

- Seul le joueur placé immédiatement à droite de celui qui vient d'écarter peut annoncer chow.

- Les deux autres joueurs peuvent demander pung ou kong, même si ce n'est pas leur tour de jouer : dans ce cas, le ou les joueurs placés entre le joueur qui a écarté la pièce et le joueur qui a demandé pung ou kong passent leur tour.

- Lorsque deux joueurs différents demandent en même temps pung ou kong, c'est celui qui est le plus proche, à droite, de celui qui a écarté, qui joue.

- Toutefois, si la pièce revendiquée par un joueur quelconque lui permet de faire mahjong, il a priorité sur toutes les autres demandes (il peut alors, dans ce cas et dans ce cas seulement, annoncer chow, même si ce n'est pas à son tour de jouer). Néanmoins il doit prévenir les joueurs qu'il va faire mahjong avec la pièce réclamée et il donne alors la possibilité aux joueurs qui sont placés entre le joueur qui a écarté et lui de jouer encore une fois.

- On ne peut jamais réclamer une tuile pour constituer une paire sauf s'il s'agit de faire mahjong.

Quand une combinaison est réalisée à l'aide d'une tuile prise à la muraille, elle est conservée par le joueur sur sa réglette ou dans sa case, sauf s'il s'agit d'un carré (auquel cas il doit être exposé, afin de permettre au joueur de prendre une tuile supplémentaire). Dans ce cas, le carré exposé est cependant considéré comme une combinaison cachée, du point de vue du décompte des points (on marque cela en retournant deux des tuiles du carré exposé). Par contre, une combinaison réalisée à l'aide d'un écart (c'est-à-dire après un chow, un pung ou un kong) doit être exposée, face visible, sur la table. Dans le décompte des points, les combinaisons exposées valent deux fois moins que les combinaisons cachées : les joueurs ont donc intérêt à ne pas exposer leur jeu, c'est-à-dire à n'utiliser que prudemment le chow, le pung et le kong.

Ensuite on passe directement au comptage des points.

A la fin de chaque donne, chaque joueur reçoit des trois autres des jetons correspondant au nombre de points que représente sa main, les points du banquier étant doublés (aussi bien en cas de gain qu'en cas de perte). L'évaluation des points se fait selon le tableau ci-dessous :

Nature	Combinaisons	Exposées	Cachées
Carrés	de vents	16	32
Carrés	de dragons	16	32
Carrés	de 1 ou de 9	16	32
Carrés	de 2, de 3, de 4, ... de 8	8	16
Brelans	de vents	4	8
Brelans	de dragons	4	8
Brelans	de 1 ou de 9	4	8
Brelans	de 2, de 3, ... de 8	2	4
Paires	de dragons	0	2
Paires	de vents du joueur	2	2
Paires	de vents de la partie	2	2

- La marque d'un joueur est doublée :

**1-** S'il possède sa propre fleur ou sa propre saison (Est : 1, Sud : 2, Ouest : 3, Nord : 4).

**2 -** Pour un brelan ou un carré de dragons.

**3 -** Pour un brelan ou un carré de son propre vent.

**4 -** Pour un brelan ou un carré de vent dominant.

- La marque est quadruplée si le joueur possède sa fleur et sa saison.

- La marque est octuplée s'il a les 4 fleurs ou les 4 saisons (bouquet).

Points supplémentaires pour le joueur qui fait mah-jong.

- mahjong ordinaire 20 points.
- mahjong ne comportant ni brelans, ni carrés et une seule paire 30 points.
- mahjong réalisé en tirant une tuile de la muraille 22 points.
- mahjong d'entrée 100 points.

Le joueur qui fait mahjong double ses points :

**1-** S'il fait mahjong en tirant la dernière tuile possible de la muraille (« il prend la lune au fond de la mer »).

**2 -** Si son mahjong ne comporte pas de séquence.

**3 -** S'il fait mahjong avec une pièce détachée.

**4 -** S'il n'a que des brelans ou des carrés de 1 ou de 9.

Il multiplie ses points par 8 si, vents et dragons exceptés, toutes les tuiles sont de la même série ou si son mah-jong ne comporte que des brelans ou carrés de dragons plus une paire quelconque.