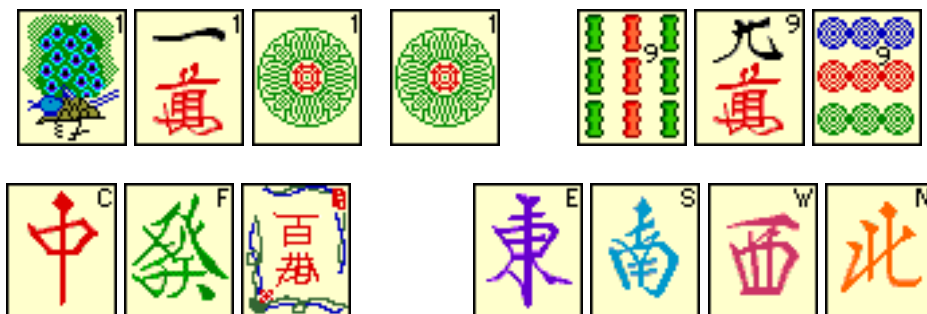


Règle du jeu de Mah-Jong



Préface à la première réédition :

Cette règle de Mah-Jong a été mise au point après de nombreuses parties par les officiers du Navire-Atelier Vulcain. L'édition originale avait été tirée à 25 exemplaires le 20 juillet 1953 à Pointe Pagode (Nord Viêt-Nam). Le but de cette réédition est de mieux faire connaître ce jeu passionnant dans la Base stratégique de BIZERTE qui le verra peut-être un jour détrôner la Belote ou le Bridge.

Bizerte, le 14 février 1962.

Préface à la deuxième réédition et mise sous document électronique :

Cette règle m'a été transmise à Toulon en 1992. Je ne sais si le Mah-Jong est toujours d'actualité à Bizerte. Depuis 1962 les photocopieuses ont bien fonctionné et ce document a certainement dû franchir bien des frontières, outre celle du milieu de la Marine Nationale. Cette règle m'a paru intéressante et il m'a semblé dommage que perdure une certaine difficulté de lecture due à la frappe de l'époque et aux nombreuses photocopies qui nous éloignent de l'original. J'ai reproduit le texte dans son intégralité la plupart du temps, en y apportant des graphismes que la technique informatique moderne permet.

Alain Filipowicz, à Coblenz, 14 décembre 1994

Table des matières

Le Jeu de MAH-JONG¹

1. Première partie

1.1 Définitions

Le jeu de Mah-jong fut inventé par les Chinois il y a des centaines d'années et a été joué d'un bout à l'autre de la Chine le long des siècles. Ce n'est que ces dernières années qu'il s'est répandu en Occident où il fut immédiatement adopté.

Le jeu occidental varie quelque peu du vieux jeu chinois mais les principes et la marque sont exactement les mêmes. La seule différence réside dans le type des mains, plus une légère variante dans les façons de doubler (retours).

Le jeu chinois est très simple et n'a pas de mains complexes comme l'occidental. Si ce dernier demande plus d'habitude, il est cependant, en quelque sorte, plus évident et plus facile de dire le type de main qu'un joueur fait en observant ses défausses. Le jeu chinois est d'un autre côté plus mystérieux.

Quand le Mah-Jong fut introduit dans le monde occidental, les règles furent modifiées pour le rendre plus intéressant et plus entraînant ; actuellement, la passion pour ce jeu fascinant est devenue presque universelle.

Pour en tirer profit, les joueurs de Mah-Jong doivent étudier soigneusement les règles. Ce n'est que par une étude soignée de celles-ci, combinée à beaucoup de pratique et de concentration qu'un joueur peut devenir un expert. Au début, le jeu paraît très complexe, plus que le bridge, mais devient facile une fois les règles apprises.

Rappelez-vous bien : concentration, patience et rapidité du jeu font un bon joueur.

1.2 Les pièces de Mah-Jong

Il y a plusieurs types de pièces de Mah-Jong sur le marché, la plus répandue étant les tuiles en os avec dos en bambou. Elles sont de qualités très variables, certaines ont un quart, un demi ou trois quarts de face d'os incrustée dans le bambou. Il y a aussi de très jolis jeux avec des coloris en rouge, bleu, orange, jade, noir ou ambre etc.

Une table de Mah-Jong peut être faite très plaisante à l'œil en employant un matériel de couleurs différentes pour couvrir la table ou un matériel assorti de couleur plus pâle ou plus foncée que les tuiles. Les réglettes peuvent être laquées dans le ton de la couleur.

¹Adaptation de *The Game of Mah Jong* by Max Robertson

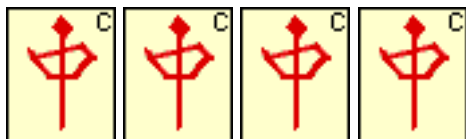
1.3 Les tuiles

Un jeu de Mah-Jong est fait de 144 pièces appelées tuiles. Elles sont divisées en deux catégories :

- a) tuiles d'honneurs
- b) tuiles ordinaires

a) **honneurs** : ces tuiles sont :

- 4 dragons (ou bonheurs) rouges :



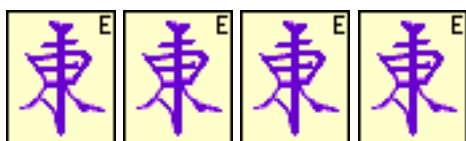
- 4 dragons (ou bonheurs) verts :



- 4 dragons (ou bonheurs) blancs :



- 4 vents d'Est



- 4 vents du Sud



- 4 vents du Nord



- 4 vents d'Ouest



Nota Bene : les joueurs doivent noter avec soin que les 1 et 9 de chaque couleur sont considérés comme des honneurs.

b) tuiles ordinaires

Il y a 3 jeux différents : bambous, cercles et caractères. Dans chacune de ces couleurs les tuiles sont numérotées de 1 à 9 et il y en a 4 de chaque.

Il y a donc :

- 36 cercles :



- 36 caractères :



- 36 bambous :



Ceci fait un total de 136 tuiles.

La différence avec 144 tuiles, 8 en tout représente les fleurs et les saisons. Elles n'entrent pas, dans le jeu actuel, dans la formation de la main de Mah-Jong. Elles affectent seulement la marque et seront vues plus tard.

En voici tout de même un aperçu :

- 4 saisons (printemps, été, automne, hiver) :



- 4 fleurs (orchidée, prunier, chrysanthème, bambou)



1.4 Tuiles supplémentaires

Dans chaque jeu de Mah-Jong, il y a 4 tuiles blanches supplémentaires éventuellement semblables aux dragons blancs. Elles sont mises dans le jeu en cas de perte d'une tuile, une de ces tuiles pouvant être gravée pour remplacer la tuile perdue. Les joueurs doivent éviter soigneusement de se servir de ces tuiles quand ils jouent, car elles ressemblent dans certains types de jeux aux dragons blancs. Il est bon de les enlever du jeu et de les mettre de côté.

1.5 Jetons et dés

Dans chaque jeu il y a quatre à six dés dont deux seulement sont servent et une série de jetons servant à payer la marque totale de chaque joueur. Ceci est expliqué plus loin en détail.

1.6 Réglettes

On a besoin d'un jeu de réglettes pour placer les tuiles pendant la partie. Il y en a différents types et elles sont laissées au choix du joueur. Il est très pratique d'avoir quatre petits coffrets en bois pour y mettre les jetons. Ils peuvent être vissés à une table de bridge ordinaire de façon à être poussés sous la table quand ils ne servent pas.

2. Deuxième partie

2.1 Étapes préliminaires

Le jeu est joué par 3 ou 4 joueurs, 4 de préférence, bien que le Mah-Jong à trois soit très passionnant et un bon jeu. On peut aussi à deux jouer un jeu intéressant.

Les joueurs déterminent leurs sièges en jetant chacun à son tour deux dés et par addition des chiffres donnés par ces deux dés, celui qui a le total le plus élevé a le choix des sièges.

Ceci fait, tous les joueurs à tour de rôle jettent de nouveau les dés, le total le plus élevé devient Vent d'Est. Le joueur à la droite du Vent d'Est est le vent du Sud, celui à sa gauche le Vent du Nord, et le joueur opposé au Vent d'Est est Vent d'Ouest.

Il est important de noter qu'est Vent d'Est le premier, car le vent de la partie (voir explication plus loin) change quand le Vent d'Est à l'origine redevient Vent d'Est.

Les vents ayant été attribués, l'étape suivante consiste à mélanger les tuiles, faces en dessous. Ce mélange est appelé *le gazouillis des moineaux*.

Les joueurs construisent ensuite un carré de 4 murs, composés chacun de 2 rangées superposées de 18 tuiles, chaque joueur construisant un mur. Ces 4 murs doivent être poussés vers le centre de façon que chacun touche les voisins, ceci pour *chasser le Ma-Quy*. Le carré de tuiles est appelé *la Grande Muraille de Chine*.

Le Vent d'Est (ou banquier) jette alors les 2 dés pour déterminer la muraille à ouvrir en ajoutant leurs indications ; on compte les murs dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, celui du Vent d'Est étant le n°1, celui du Sud le n°2, et ainsi de suite.

Ainsi, si le résultat est :

- 5 ou 9 : l'ouverture se fera dans la muraille du Vent d'Est
- 2, 6 ou 10 : l'ouverture se fera dans la muraille du Vent du Sud
- 3, 7 ou 11 : l'ouverture se fera dans la muraille du Vent d'Ouest
- 4, 8 ou 12 : l'ouverture se fera dans la muraille du Vent du Nord

Le joueur qui doit ouvrir le mur doit alors de nouveau jeter les dés et, en additionnant leur nouveau total à celui du premier jet, déterminer l'ouverture proprement dite, à partir de la gauche de son mur en ne comptant que les tuiles supérieures.

Exemple :

Vent d'Est jette les dés, leur total est 7, l'ouverture aura lieu dans la muraille du Vent d'Ouest. Vent d'Ouest jette de nouveau les dés, leur nouveau total est 8, donc le total des deux jets est 15 et le vent d'Ouest devra briser la muraille au droit de la 15ème tuile supérieure à partir de sa gauche, en enlevant les deux tuiles de cette rangée.

Quand les 2 tuiles à déplacer sont ainsi déterminées, le joueur les enlève et les place sur la 5ème et 6ème tuile à gauche de l'ouverture. Ces 2 tuiles sur le toit du mur sont appelées *tuiles détachées* (l'usage des tuiles détachées est expliqué plus loin).

Vent d'est commence alors à prendre 4 tuiles à la droite de l'ouverture pour sa propre main. Les autres joueurs font de même chacun à leur tour dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous aient 12 tuiles. Alors Vent d'Est prend la 1ère et 3ème tuiles de la rangée supérieure du mur, les trois joueurs prenant ensuite chacun une tuile comme précédemment.

Le Vent d'est a donc 14 tuiles et chacun des autres joueurs 13. L'étape suivante est de rechercher les fleurs et les saisons, elles sont placées par chaque joueur sur la table face en dessous et une tuile détachée est prise au mur (sur le toit), pour les remplacer. Ceci est fait en tournant à partir du Vent d'Est dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si Vent d'Est prend une tuile détachée et que celle-ci est une autre fleur (ou saison), il prend une autre tuile détachée avant que joueur suivant ne se serve. Ceci s'applique à chaque joueur à tour de rôle. Si plus tard, au cours de la partie, un joueur prend une fleur (ou une saison) au mur, il procède de la même façon en tournant la face en dessous sur la table et la remplace par une tuile détachée.

Les joueurs arrangent alors leurs tuiles par couleurs en plaçant 2, 3 ou 4 tuiles identiques ensemble et choisissent le genre de jeu à essayer.

Vent d'Est est toujours le premier à jouer en écartant face en haut sur la table la tuile dont il ne veut pas aux autres joueurs, et la partie commence.

L'objet du jeu est d'obtenir une main complète de Mah-Jong faite de 4 séries et une paire, appelées Kong, Pung et Chow ou une des mains spéciales décrites plus loin.

2.2 Pung — Kong — Chow — Paire

2.2.1 Pung

2.2.1.1 Pung exposé :

Trois tuiles de même nature forment un Pung. Il est obtenu en fermant d'abord une paire cachée dans la main, la troisième tuile étant obtenue par la défausse d'un autre joueur aussitôt que la défausse est faite.

Quand un Pung est ainsi obtenu, le joueur annonce Pung, prend la tuile défaussée et le place sur la table, les 3 faces vers le haut, devant lui.

C'est un Pung exposé : il compte 2 points pour les tuiles ordinaires et 4 points pour les tuiles d'honneurs.

2.2.1.2 Pung caché :

Si un joueur ayant une paire cachée dans sa main, en prenant une tuile au mur, fait un Pung, il garde ce Pung caché dans sa main, ou plutôt sa réglette, et ne le montre pas sur la table.

C'est un Pung caché et il vaut 2 fois plus que le Pung exposé, c'est à dire 4 points pour les tuiles ordinaires et 8 points pour les honneurs.

Ce Pung caché est gardé jusqu'à ce que l'un des joueurs annonce Mah-Jong ; il est alors placé sur la table avec les autres Pungs et Kongs. Pour montrer que c'est un pung caché, la tuile du milieu est tournée face en dessous.

2.2.2 Kong

Chaque série de 4 de la même famille et de même valeur, obtenus en formant d'abord soit un Pung exposé, soit un Pung caché.

2.2.2.1 Kong exposé

1°) Un joueur peut déjà avoir un Pung caché dans sa main quand l'un des joueurs écarte la 4ème tuile. Le joueur au Pung caché peut réclamer la défausse aussitôt pour faire un Kong exposé en annonçant Kong. Il le place alors sur la table devant lui, face vers le haut.

2°) Un joueur peut avoir un Pung exposé sur la table et prendre lui-même la 4ème tuile au mur. Il peut alors placer cette tuile à côté du Pung exposé, formant ainsi un Kong exposé.

Cependant, si l'un des joueurs a écarté la 4ème tuile du Pung exposé, le joueur au Pung exposé ne peut réclamer cette tuile pour le transformer en Kong. Il ne peut transformer son Pung exposé en kong exposé qu'en tirant lui-même la quatrième tuile au mur.

Le Kong exposé marque 8 points pour les ordinaires, 16 pour les honneurs.

2.2.2.2. Kong caché

Un joueur peut avoir un Pung caché, dans sa main, et prendre ensuite lui-même au mur la 4ème tuile, ce qui lui donne un Kong caché. Il vaut le double du Kong exposé, soit 16 points pour les ordinaires et 32 points pour les honneurs.

2.2.3 Chow

Une séquence de 3 tuiles seulement, toutes trois de la même couleur est appelée **Chow** et est formée :

- a) en faisant Chow par une tuile défaussée par le joueur immédiatement à gauche de celui qui la demande pour faire la séquence, et seulement par celui-là. Pour qu'un joueur puisse faire Chow avec une tuile défaussée par le joueur à sa gauche, il doit avoir 2 autres tuiles cachées dans sa main formant une partie du Chow.
- b) en tirant les 3 tuiles d'un Chow du mur ; dans ce cas le Chow est caché et doit être conservé dans la main.

Les Chows n'ont aucune valeur propre et servent uniquement pour compléter une main : aussi sont-ils à écarter dans la mesure du possible, pour la bonne raison qu'une main qui n'a aucun Chow, c'est à dire une main *toute en Pungs*, compte double (1 retour).

Si un joueur n'attend qu'une tuile pour faire Mah-Jong et que cette tuile lui fasse faire un Chow, il peut prendre cette tuile à la défausse de n'importe quel joueur en disant "**Mah-Jong**".

Un seul Chow est autorisé dans une main de Mah-Jong complète (sauf pour le Mah-Jong caché qui est expliqué plus loin).

2.2.4 Paire

Toute main de Mah-Jong complète doit avoir une paire que l'on appelle la "**Tête de moineau**".

Aucune main n'est complète sans cette paire et ceci ne souffre aucune exception (la main *toutes paire*, naturellement contient 7 paires).

Quand un joueur a complété 4 séries de tuiles, il lui reste une tuile qu'il doit transformer en paire pour avoir une main entière de Mah-Jong. Il peut obtenir cette dernière tuile de la défausse de n'importe quel joueur ou la tirer lui-même du mur. Les paires n'ont en général aucune valeur à la marque, sauf quelques cas particuliers ; les paires ne donnent jamais droit à un retour.

2.3 Règles spéciales pour les Kongs

2.3.1 Kong exposé

Aussitôt qu'un joueur a fait un Kong exposé, il le montre sur la table devant lui et tire une des tuiles détachées du mur qu'il place sur sa réglette. **C'est très important à retenir**

2.3.2 Kong caché

Quand un joueur a fait un Kong caché, il le montre aussitôt sur sa réglette. Il est très important de retenir qu'un Kong caché doit être montré sur la table de façon apparente tôt ou tard pour permettre au joueur de compléter sa main.

Il n'est pas nécessaire de déclarer immédiatement un Kong lorsqu'il est fait, excepté, naturellement, quand il l'est avec une tuile défaussée. Même alors un joueur peut faire Pung, en gardant la 4ème tuile dans sa main et en le transformant en Kong plus tard. C'est très souvent la meilleure méthode, car le joueur peut avoir besoin d'une tuile du Kong pour faire un Chow, et une fois qu'il a déclaré le Kong, il ne peut plus utiliser cette tuile.

Souvenez-vous : vous pouvez faire d'abord un Pung et le transformer en Kong plus tard, à tout instant de la partie, *mais seulement quand c'est à votre tour de jouer*.

Quand un Kong caché a été exposé, il reste et compte comme un Kong caché. Pour montrer qu'il est caché, les 2 tuiles du milieu sont tournées face en-dessous pour le distinguer du Kong exposé.

Aucun joueur ne peut avoir une main complète de Mah-Jong avec un Kong caché retenu dans sa main.

On doit noter, et c'est très important qu'un joueur qui fait Mah-Jong avec un Kong pour l'un des quatre lots de tuiles, possède un nombre de 15 tuiles au lieu de 14 (2 Kongs donneraient 16 - 3, 17 tuiles). C'est normal pour la bonne raison que quand on fait un Kong, on prend une tuile détachée du mur pour compenser la tuile supplémentaire prise de sa main pour faire le Kong.

Au cours d'une partie, un joueur comptant ses tuiles pour vérifier si leur nombre est correct (13) doit compter les Kongs pour 3 tuiles et non 4.

Souvenez-vous toujours qu'aussitôt qu'un joueur a étalé un kong sur la table devant lui, il doit prendre une tuile détachée et la mettre dans sa main sinon il serait à cours d'une tuile et ne pourrait faire Mah-Jong. Rappelez-le lui au besoin, c'est non seulement courtois mais évite ensuite le blocage du jeu.

2.4 Tuiles détachées

Il est très important de se souvenir de ces tuiles, car beaucoup de joueurs s'aperçoivent pendant la partie qu'il leur en manque une pour la seule raison qu'ils ont oublié de prendre une tuile détachée pour leurs Kongs ou leurs fleurs.

Les tuiles détachées sont celles qui sont placées au-dessus du mur quand il a été ouvert la première fois (voir plus haut).

Aussitôt qu'un joueur fait un Kong et l'étale sur la table, il prend immédiatement une des tuiles détachées et la place dans sa main et **ensuite** défausse une tuile de sa main.

De même, quand un joueur tire une fleur ou une saison du mur et place cette tuile face en-dessous sur la table devant lui (voir Fleurs et Saisons), il prend une des tuiles détachées et la met dans sa main et écarte ensuite une tuile inutile. Si la tuile détachée prise est encore une fleur, il procède de la même manière en tirant une autre tuile détachée et puis écarté.

Aussitôt que les 2 tuiles détachées ont été utilisées, deux autres sont prises à l'extrémité du mur pour les remplacer et ainsi de suite. Si un joueur fait Mah-Jong en prenant une tuile détachée, il double une fois le total de ses points (1 retour supplémentaire).

2.5 Tuiles mortes

Aussitôt qu'un joueur écarte une tuile, elle peut être réclamée par n'importe quel autre joueur pour faire un Pung, un Kong ou un Chow (seulement pour le joueur à sa droite), ou pour faire Mah-Jong, mais ceci doit être fait immédiatement après la défausse et avant que le joueur suivant n'ait pris sa tuile.

2.6 Fleurs

Dans tout jeu de Mah-Jong, il y a huit tuiles appelées Fleurs et Saisons. Il est souvent assez difficile de distinguer les Fleurs des Saisons, aussi pour simplifier les appelle-t-on indifféremment "**Fleurs**".

Aujourd'hui, ces fleurs n'entrent pas dans la composition de la main, elles sont simplement ajoutées à la série en complément et affectent seulement la marque.

Ces fleurs sont réparties en deux séries - les fleurs et les saisons - de quatre tuiles chacune, numérotées de 1 à 4 inclus. Les unes numérotées avec des dessins rouges, les autres avec des dessins bleus, verts ou noirs, selon les jeux. Dans certains jeux, 4 de ces fleurs sont marquées E, S, O, N, pour les distinguer de l'autre série.

Comme on l'a vu précédemment, aussitôt qu'un joueur tire une fleur du mur, il la place, face en-dessous, devant lui, pour la cacher et la remplacer dans sa main en prenant une tuile détachée ; ensuite il écarte une tuile. Chaque fleur tirée compte 4 points supplémentaires à la marque finale. Elle double celle-ci (1 retour) si elle correspond au vent du joueur :

n°1 est la fleur du Vent d'Est

n°2 est la fleur du Vent du Sud

n°3 est la fleur du Vent d'Ouest

n°4 est la fleur du Vent du Nord

Si un joueur tire une série complète de 4 tuiles numérotées de 1 à 4, toutes de la même couleur, on dit qu'il a un bouquet. Ce bouquet donne 2 retours supplémentaires, c'est à dire 3 retours en tout puisqu'il contient nécessairement la fleur du joueur.

De même si un joueur possède les 8 fleurs, il aura droit à 6 retours en tout.

3. Troisième partie

3.1 Le déroulement du jeu

Lorsque les joueurs se sont servis comme nous l'avons expliqué, le Vent d'Est, toujours le premier, écarte une tuile inutile la face en l'air sur la table.

Cette tuile peut être réclamée par un autre joueur pour faire un Pung, Kong, Mah-Jong ou Chow (pour le joueur à droite du Vent d'Est). Si aucun joueur ne réclame cette tuile, elle devient tuile morte et Vent du Sud, à son tour, prend une tuile du mur et en écarte une autre qui ne lui convient pas, suivi par Ouest et Nord et ainsi de suite ; le jeu continue de la même façon dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que l'un des joueurs réclame une tuile pour un Pung ou un Kong. Une tuile pour former un Pung ou un Kong peut être réclamée à tout moment, par n'importe quel joueur, quelle que soit sa place par rapport au défausseeur.

Le joueur qui réclame la tuile pour un Pung ou un Kong étale celui-ci sur la table devant lui et écarte une tuile qui ne lui convient pas ; le joueur suivant dans le sens de rotation continue le jeu en prenant une tuile et en écartant.

Il se trouve ainsi qu'un ou deux joueurs puissent sauter leur tour, par exemple : *le Vent d'Est écarte un Dragon rouge et Vent du Nord fait un Pung ; normalement, après la défausse de Vent d'Est, c'était à Vent du Sud de prendre au mur, mais Vent du Nord ayant fait un Pung, Sud et Ouest perdent tous deux leur tour car Vent d'Est vient après Nord qui a fait Pung, et c'est lui qui rejoue.*

Aussitôt qu'un joueur a complété sa main avec 4 séries et une paire ou une des mains spéciales, il annonce Mah-Jong, place toutes ses tuiles face en l'air sur la table et se met à compter la valeur de sa main, la marque de base étant calculée d'abord, puis le nombre de retours. Les autres joueurs placent de la même façon leur main incomplète face en l'air sur la table et calculent leur marque de la même façon. Quand chaque joueur a été payé, les tuiles sont à nouveau jetées au centre de la table, mélangées et les murs reconstruits de nouveau. Puis le même manège recommence.

Un joueur peut s'apercevoir que, durant le jeu d'une main, des tuiles dont il a besoin sont mortes et qu'il ne peut compléter sa main. Dans ce cas il doit changer sa main au mieux d'après les tuiles qu'il tire du mur. Exemples :

*un joueur peut essayer le **Serpent Frétilant** et s'apercevoir soudain que 4 vents du nord ont déjà été écartés sur la table, il ne peut compléter le frétillement. La main peut être changée et se transforme souvent en Mah-Jong caché car la série de 1 à 9 peut être brisée en Chows.*

*De même, l'**Unique Merveille** se transforme souvent en **une main tout honneur**, par construction de paires d'abord puis de Pungs et Kongs.*

Nota Bene : Un joueur doit donc surveiller avec soin toutes les défausses.

3.2 Joueurs demandant la même tuile

Il arrive souvent que 2 et quelquefois 3 joueurs demandent la même tuile, l'un pour un Chow et l'autre pour compléter sa main pour faire Mah-Jong. Dans ce cas, le joueur qui la veut pour faire Mah-Jong a la priorité. De même, 2 joueurs peuvent réclamer la même tuile pour faire Mah-Jong, l'un pour un Pung, l'autre pour un Chow. Le joueur venant dans le sens de rotation après le défaussé a priorité.

Exemple :

Vent du Sud écarte une tuile et Ouest et Nord la veulent tous deux pour Mah-Jong. Vent d'Ouest étant le suivant dans le tour la prend et non celui qui a éventuellement parlé le premier.

Deux joueurs peuvent demander la même tuile, l'un pour un Pung, l'autre pour un Chow ; le joueur qui la réclame pour le Pung l'a car le Pung l'emporte sur le Chow, sauf si cette tuile donne le Mah-Jong (paragraphe précédent).

Le Kong n'a pas priorité sur le Chow

3.3 Vent d'Est ou banquier

Le joueur qui ouvre chaque partie est appelé "**Vent d'Est**" ou "**banquier**", car il paye et reçoit double. En d'autres termes, il paie les autres joueurs le double de leurs marque et reçoit le double de sa marque des autres joueurs. Si Vent d'Est fait Mah-Jong, il peut encore rester Vent d'Est s'il le désire pour les parties suivantes, jusqu'à ce qu'un autre joueur fasse Mah-Jong ; dans ce cas celui qui était Vent du Sud pour cette main devient le nouveau Vent d'Est, Ouest devient alors Sud, Nord devient Ouest et Est Nord. *Vent d'Est ne peut rester fixe sauf s'il fait Mah-Jong.*

3.4 Vent de la partie

Il y a toujours un vent de la partie, appelé "**Vent dominant**". Si un des joueurs a un Pung ou un Kong du vent dominant, il double sa marque et si le vent de la partie est le propre vent du joueur, celui-ci a droit à deux doublements (retours) avec ce seul Pung ou Kong, c'est à dire un retour pour son propre vent et un retour pour le vent de la partie.

Le premier vent de la partie est EST, le second étant Sud, le 3ème Ouest, et le 4ème Nord. Quand le joueur qui était au début Vent d'Est redevient Vent d'Est, c'est à dire quand les 3 autres joueurs ont été chacun à leur tour Vent d'Est, le vent de la partie passe au Sud et ainsi de suite. *Le vent de la partie tourne.*

3.5 Méthode de compte

Le joueur qui fait Mah-Jong est le premier à compter sa marque de base en additionnant les valeurs des Pungs, Kongs, Fleurs et tous les autres points (voir barème). Puis il ajoute 20 points à son compte pour avoir fait Mah-Jong. Ceci détermine la marque de base. Seule la main de Mah-Jong ajoute 20 points. Ceci étant fait, il détermine le nombre de retours (doublements) contenus dans sa main (voir barème et liste de doublements). Alors il double sa marque de base autant de fois qu'il a de retours dans sa main et est payé par chacun des trois autres joueurs. Le joueur qui fait Mah-Jong n'a pas à payer les autres pour leurs mains. C'est l'avantage de faire Mah-Jong.

Les autres joueurs déterminent ensuite de la même façon leur marque totale et se paient chacun l'autre à tour de rôle, vent d'Est payant double et recevant double pour son score relatif.

Le paiement se fait à l'aide de jetons donnés avec chaque jeu. D'ordinaire, ces jetons sont marqués de 2 ou 3 façons dans chaque jeu par de petits points, les uns en rouge, les autres en noir et rouge.

2, 10, 100, 500 et 1000 sont les valeurs traditionnelles.

Il est habituel pour chaque joueur de commencer une réserve valant de 10000 à 20000, mais chaque joueur doit partir avec le même nombre, par exemple :

20	de	2	:	40
20	de	10	:	200
10	de	100	:	1000
8	de	500	:	4000
7	de	1000	:	7000
				12240

Pour éviter de payer d'énormes scores, une limite peut être fixée. D'ordinaire elle est de 2000 points pour les 3 joueurs et de 3000 pour le Vent d'Est.

Certaines mains sont appelées mains sans valeur, c'est à dire qu'elles n'ont aucune valeur à la marque ; elles reçoivent une prime de 10 points. Ceci s'applique uniquement aux mains ayant fait Mah-Jong. Une main peut être composée de quatre Chows qui n'ont aucune valeur et une paire qui compte deux points, cette main ayant une valeur, ne bénéficie pas de la prime de 10.

3.6 Goulasch

La partie se termine lorsqu'il ne reste plus que 14 tuiles dans la muraille, toit compris. Si aucun joueur n'a fait Mah-Jong, les mains des joueurs sont jetées à ce moment sur la table et la partie est appelée « main morte ». Aucune marque n'est effectuée et les joueurs mélangent les tuiles de la façon habituelle et un Goulasch est alors joué.

Chaque joueur met 100 ou 200 comme mise et le gagnant qui fait Mah-Jong pour ce Goulasch prend cette mise. Toutes les mains dans un Goulasch sont comptées de la façon usuelle. Le joueur qui était Vent d'Est pour la main morte reste encore Vent d'Est s'il le désire pour le Goulasch, mais qu'il fasse ou non Mah-Jong ou Goulasch, il ne reste plus Vent d'Est pour la main suivante. Le vent tourne obligatoirement après un Goulasch.

Quand les joueurs ont arrangé leurs mains pour le Goulasch, chaque joueur prend trois tuiles qui ne lui conviennent pas et les échange contre trois autres avec le joueur en face de lui. Ainsi Vent d'Est échange avec Vent d'Ouest et Vent du Nord avec Vent du Sud. La partie se joue ensuite normalement.

Nota Bene :

- 1) Il est interdit de faire des Chows dans un Goulasch - Se mettre d'accord avant le début de la partie.
- 2) Beaucoup de joueurs commencent souvent la première partie par un Goulasch. Ceci en augmente l'intérêt. Se mettre également d'accord sur ce point avant le début du jeu.

4. Quatrième Partie

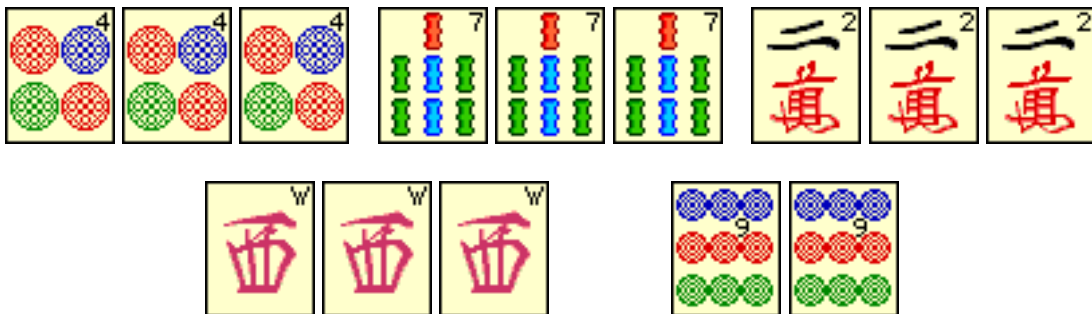
4.1 Les types de mains

4.1.1 Main de Pungs mêlés

C'est la main la plus classique composée de 4 Pungs ou Kongs et d'une paire. Les pungs peuvent appartenir à des familles différentes, c'est à dire 1 Pung de bambous, 1 Pung de caractères et un Pung de cercles plus un Pung de vents ou de bonheurs.

Marque : 1 retour

Exemple (non exhaustif) :

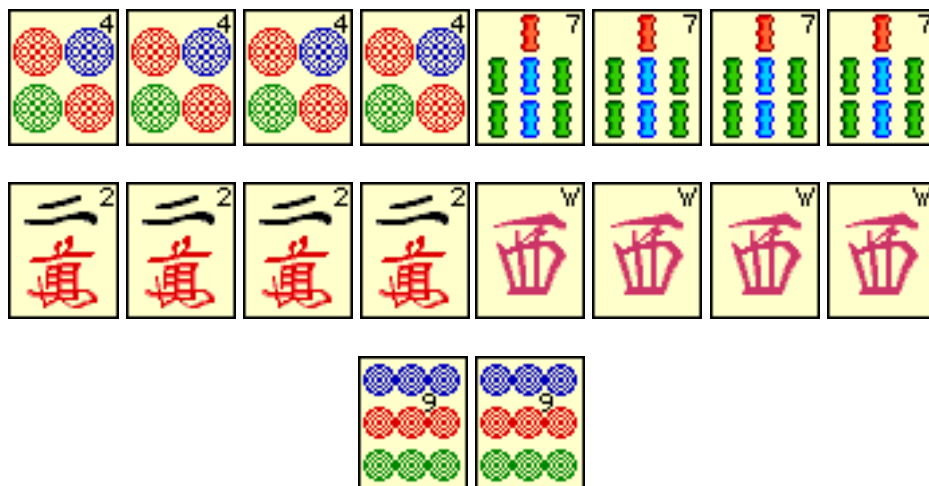


4.1.1.1. Main toute en Kongs

Cette main contient 4 Kongs et une paire

Marque : 2 retours

Exemple (non exhaustif) :

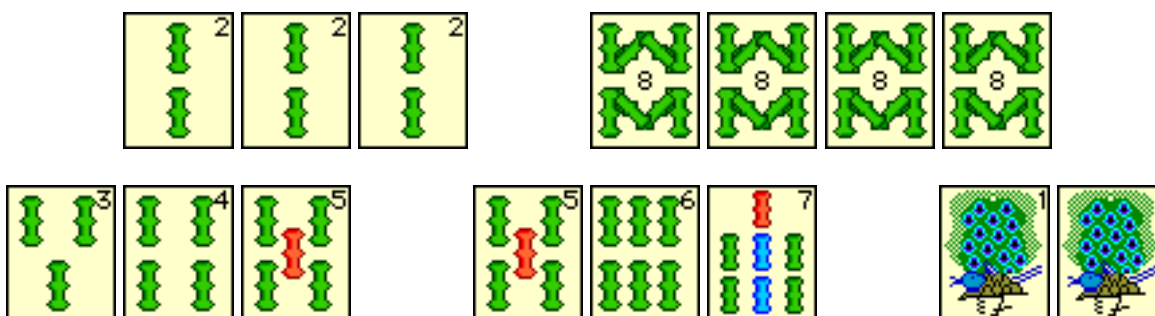


4.1.2 Main pure

Dans cette main toutes les tuiles appartiennent à la même famille et par conséquent, ni vents, ni bonheurs n'y figurent. Elle peut être composée de Pungs ou de Kongs, de chows (en quantité non limitée) et d'une paire. Dans le cas où toute la main est Chow, elle est dite sans valeur et bénéficie d'un boni de 10 points.

Marque : trois retours supplémentaires.

Exemple (non exhaustif) :



4.1.3 Main trouble

C'est une pureté troublée par des Vents ou des Bonheurs, par exemple : 3 Pungs de cercles, 1 Pung de Vents ou 1 Pung de Bonheurs et une paire de cercles, ou bien 4 Pungs de Cercles et une paire de Bonheurs ou de Vents, ou bien 2 Pungs de bambous, 1 Chow de bambous, un Pung de Vents ou de bonheurs et une paire de bambous, de Vents ou de bonheurs. Dans cette main, un seul Chow et un seul est autorisé.

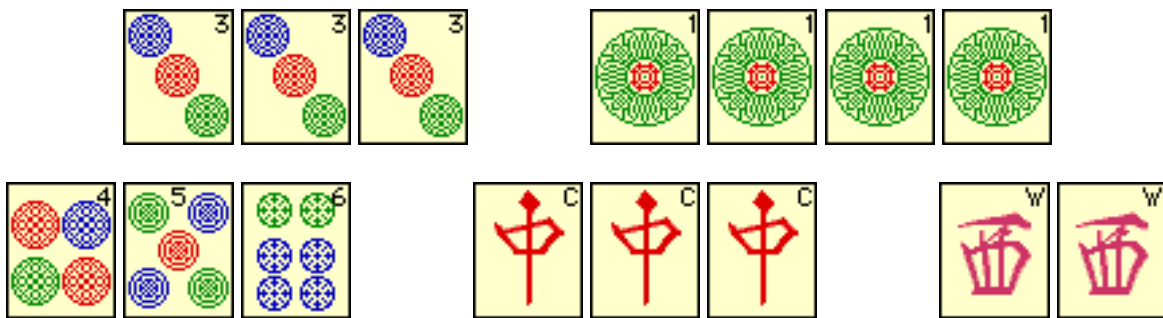
Marque : 1 retour supplémentaire

Nota : on assimile la plupart du temps chaque Bonheur à une famille, par exemple :

- les Bonheurs rouges à la famille des caractères
- les Bonheurs blancs à la famille des cercles
- les Bonheurs verts à la famille des bambous

Dans ce cas un Pung ou un Kong de Bonheurs de la famille ne trouble pas la pureté mais ne donne pas droit à un retour supplémentaire, la main pure vaut toujours trois retours.

Exemple (non exhaustif) :

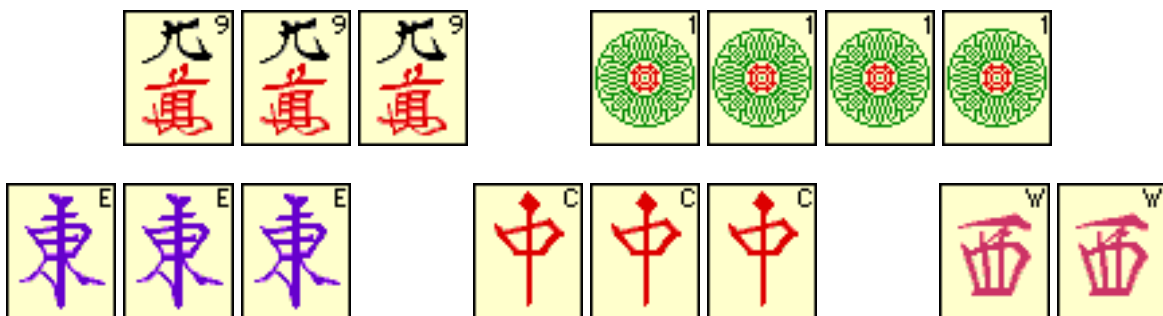


4.1.4 Main toute en Honneurs

Tous les Pungs et la paire sont réalisés avec des 1, des 9, des Vents et des Bonheurs.

Marque : 2 retours supplémentaires.

Exemple (non exhaustif)



4.1.5 Main cachée ou trésor enfoui

Toutes les tuiles doivent être prises dans le mur y compris la dernière. Dans cette main les Chows sont autorisés sans limitation même si la main n'est pas pure.

Marque : 2 retours plus les retours éventuels pour *pureté, Vents, Dragons, Fleurs* ou *tout en Pung*.

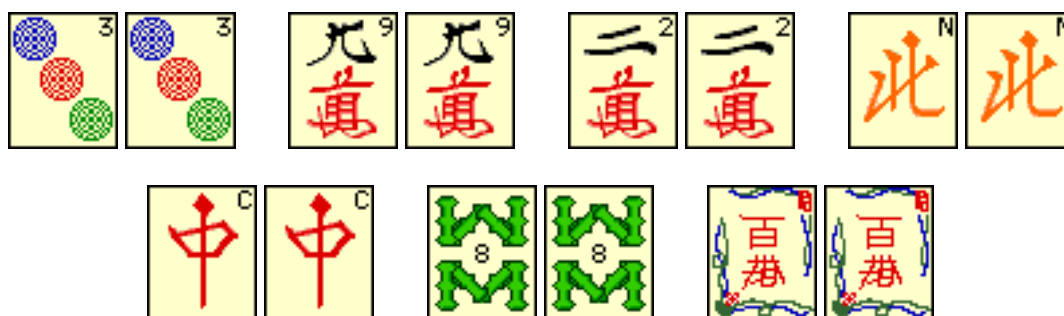
4.1.6 Main de paires

Les 14 tuiles forment 7 paires. Les tuiles sont évidemment prises dans le mur, sauf la dernière qui peut être demandée lors de la défausse d'un joueur quelconque pour faire Mah-Jong.

Marque : 250 points. Plus les retours éventuels (fleurs, pureté, caché, etc.)

Nota : cette main peut également être faite, même si un Pung a déjà été exposé, mais dans ce cas toutes les autres tuiles devront être prises dans la muraille, y compris la dernière. Si un Kong est déjà exposé, la main est impossible à faire car le joueur a alors une tuile trop.

Exemple (non exhaustif)

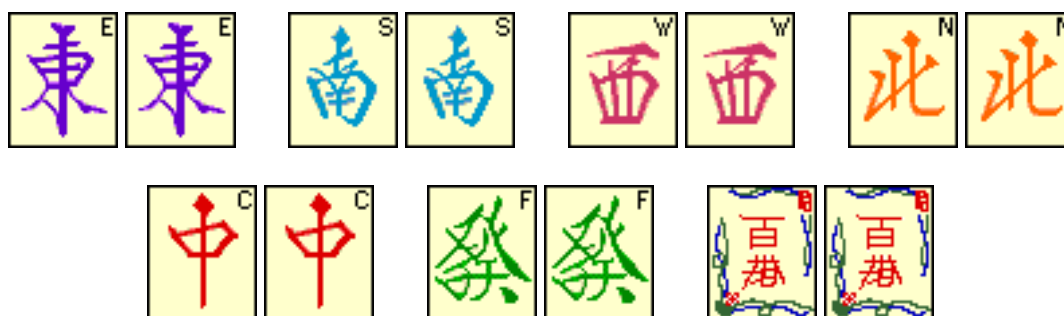


4.1.7 Jumeaux du ciel

Main de paires contenant une paire de chaque Vent et une paire de chaque Bonheur.

Marque : 1000 points plus les retours normaux.

Exemple unique :

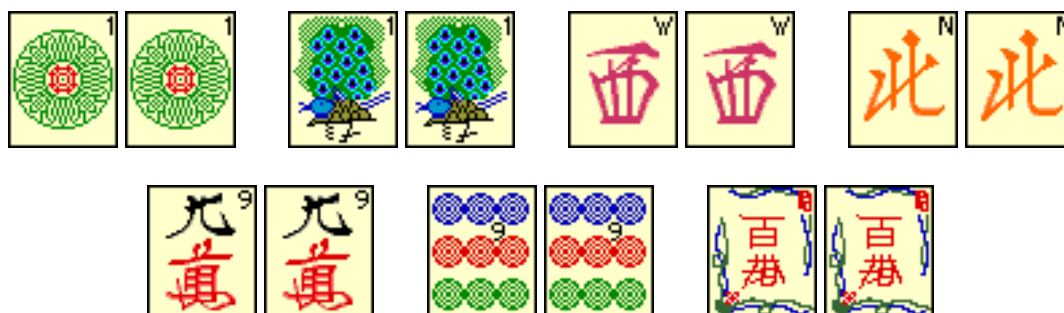


4.1.8 Mains de paires d'honneurs

Réalisée comme une main de paires ordinaires mais ne comporte que des paires de 1, de 9, de vents ou de bonheurs. Elle peut ne contenir que des 1 et des 9 seuls ou des Vents et Dragons seuls (jumeaux divins dans ce dernier cas)

Marque : 500 points plus les retours normaux.

Exemple (non exhaustif) :



4.1.9 Main bicolore

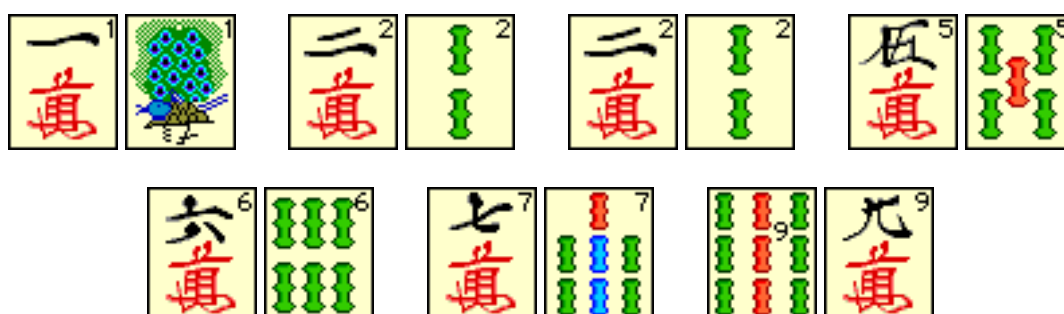
C'est une main réalisée avec 7 paires de tuiles de même valeur mais de deux familles différentes, par exemple :

- 2 de bambous et 2 de cercles
- 4 de bambous et 4 de cercles
- 5 de bambous et 5 de cercles
- ...

Cette main ne peut contenir ni Vent ni Bonheur. Comme dans la main de paires, seule la 14ème tuile faisant faire Mah-Jong peut être prise à la défausse d'un joueur.

Marque : 500 points plus les retours de Mah-Jong caché et Fleurs

Exemple (non exhaustif) :



4.1.10 Main tricolore ou tricot

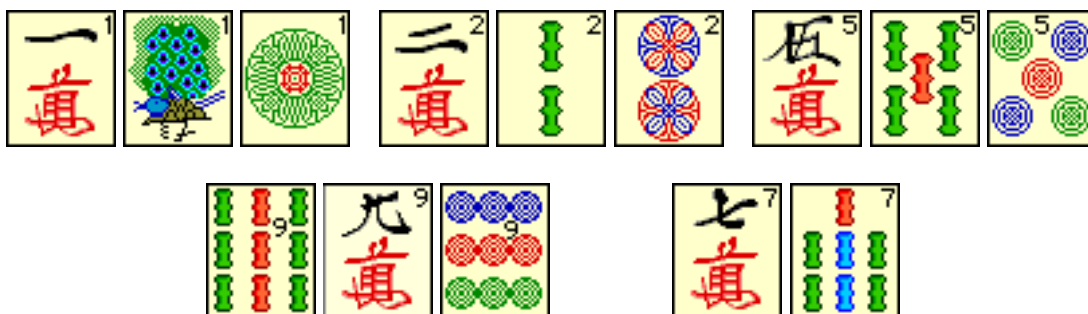
Chaque Pung est réalisé avec 3 tuiles de la même valeur mais appartenant à trois familles différentes.

Par exemple : 3 de caractères, plus 3 de cercles, plus 3 de bambous.

La main se compose de quatre de ces brelans particuliers et d'une paire de 2 tuiles de même valeur mais de familles différentes. Seule la dernière tuile faisant faire Mah-Jong peut être prise à la défausse d'un joueur.

Marque : 250 points, plus les retours (Mah-jong caché et fleurs)

Exemple (non exhaustif) :

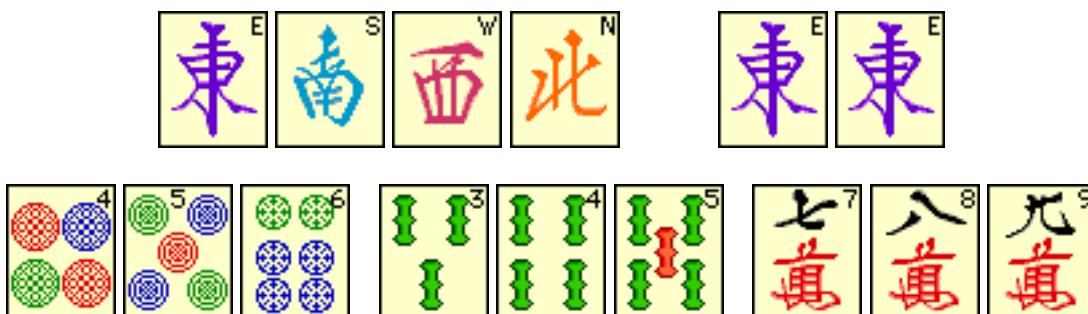


4.1.11 Chow venteux

Un vent de chaque, un Chow de caractères, un Chow de bambous, un Chow de cercles et une paire de n'importe quel vent.

Marque : 250 points plus les retours.

Exemple (non exhaustif) :

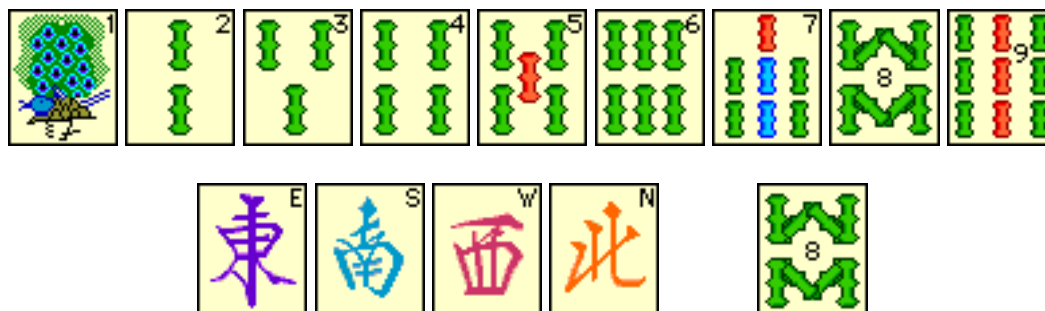


4.1.12 Serpent frétilant

Suite de 1 à 9 d'une même famille plus un vent de chaque sorte plus une tuile quelconque de 1 à 9 de la même famille que la séquence pour la compléter à 14.

Marque : 500 points plus les retours.

Exemple (non exhaustif) :



4.1.13 L'Unique Merveille ou Les 13 Degrés du Trésor Impérial

Cette main est faite du 1 et du 9 de chaque couleur, d'un dragon de chaque couleur et de chacun des quatre vents. L'une de ces treize tuiles doit être appariée pour faire Mah-Jong. Toutes les tuiles doivent être prises au mur, sauf la 14ème.

Marque : 2000, amis le gagnant paie le champagne.

Exemple (non exhaustif, mais relativement unique) :



4.1.14 Main de Jade Impériale

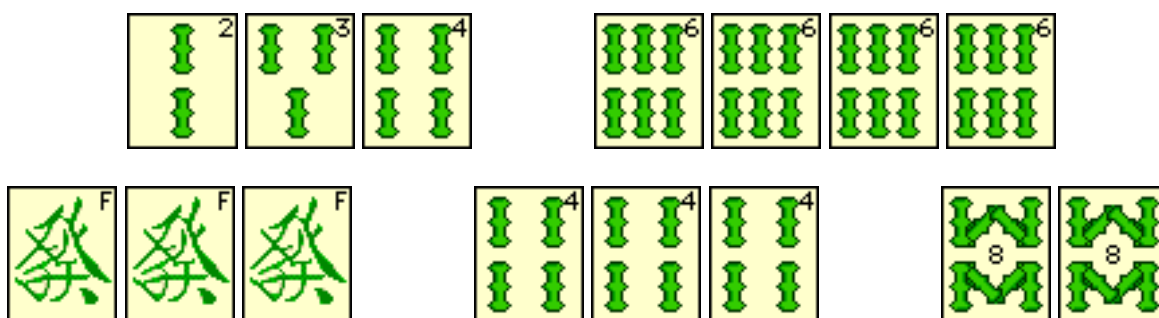
Toutes les tuiles de cette main doivent être vertes, c'est la couleur de certains bambous et des dragons verts. Cette main est faite de la même façon que la main ordinaire, de Pungs, Kongs et Chows. Si l'on veut, elle peut être une main toute en paires. Seuls les 2, 3, 4, 6 et 8 de bambous sont verts. Il n'est pas indispensable d'avoir des dragons verts dans la main de Jade.

Marque : 1000 points plus les retours (fleurs ou Mah-Jong caché)

Nota : c'est une main très difficile à faire quand on joue avec des joueurs expérimentés. Aussitôt qu'un joueur a fait un ou deux Pungs ou Kongs de tuiles vertes, les autres joueurs suspectent immédiatement sa main d'être une Main de Jade Impériale ; ils s'efforcent alors d'empêcher ce joueur de faire Mah-Jong en gardant toutes les tuiles vertes cachées dans leur main. Un joueur faisant la main de Jade peut aussi bluffer les autres joueurs en laissant passer un Kong s'il a un Pung caché de tuiles vertes dans sa main ou s'il prend la 4ème tuile faisant le Kong et en l'écartant aussitôt de façon à laisser un doute aux autres joueurs. Naturellement, une fois qu'un Pung est fait sur la table, il importe peu de le transformer en Kong ; mais attention aux 2, 3 et 4, soyez sûr qu'ils ne peuvent vous servir à faire un Chow, avant de faire un Kong. Garder le plus possible la main cachée.

La main de Jade Impériale peut être aussi une main toute en paires, pourvu que les tuiles soient toutes vertes. (Marque : 500, plus retours)

Exemple (non exhaustif) :



4.1.15 Main de rubis Royale

Cette main est semblable à celle de Jade et est formée de Pungs, Kongs et d'une paire de la couleur bambou encore, en utilisant les 1, les 5, les 7 et 9 ainsi que les dragons rouges. Le chow est interdit. Il est absolument nécessaire d'avoir des dragons rouges, car sans eux il n'y a pas assez de tuiles pour faire la main.

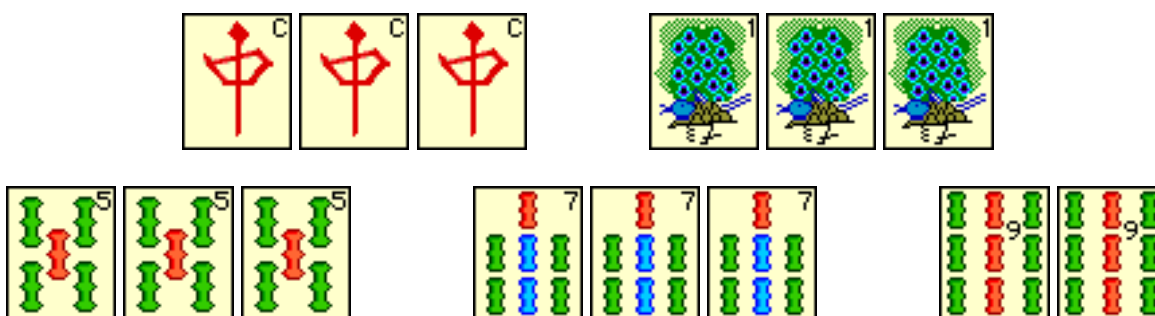
Marque : 2000 points

Nota : attention aux Kongs dans sa main. Il vaut mieux garder un Pung caché dans sa main que de faire Kong avec et de l'exposer, les Kongs ne font aucune différence à la marque qui est de 2000 points dans tous les cas. C'est la main la plus difficile à réussir.

La main de Rubis Royale peut aussi se faire en toutes paires :

Marque : 1000 plus retours éventuels

Exemple (non exhaustif, mais assez unique) :



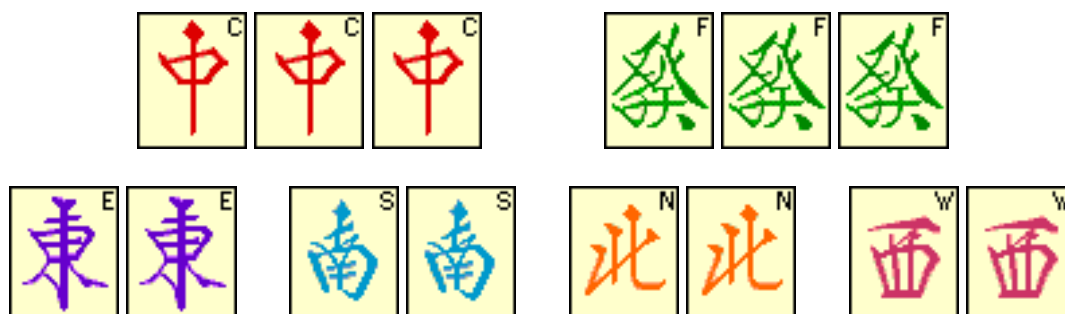
4.1.16 Dragons venteux

Cette main contient 2 Pungs de n'importe quelle couleur (et non des Kongs) de Dragons et une paire de chaque vent.

Les dragons peuvent être pris à une défausse, mais les 4 paires de vents doivent être prises au mur. La dernière tuile pour compléter la main peut être prise à une défausse.

Marque : 1000 points (plus retours éventuels)

Exemple (non exhaustif, mais assez unique) :



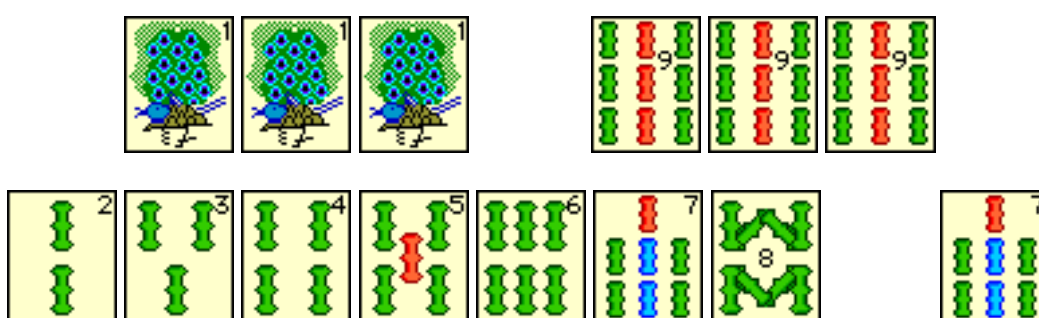
4.1.17 Main chinoise spéciale ou Les Portes du Ciel

Une seule couleur est utilisée sans Vents ni Dragons et toutes les tuiles doivent être prises au mur, sauf la dernière.

Composée d'un Pung (ou Kong) de 1, d'un Pung (ou Kong) de 9 et de chaque tuile de 2 à 8 ; on complète la main par une paire, en appariant l'une des tuiles entre 2 et 8.

Marque : 1000 (plus les retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :

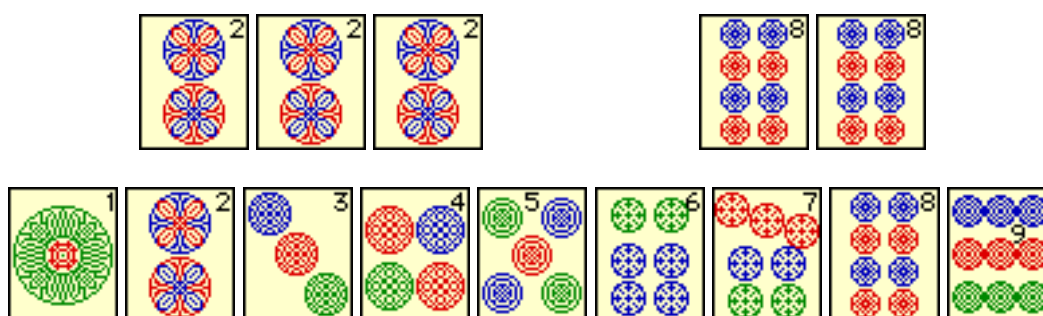


4.1.18 Séquence Pung et paire

Cette main est composée d'une seule couleur sans vents ni dragons. Elle contient la séquence complète de 1 à 9, un Pung et une paire, tous de la même couleur. Chaque tuile doit être prise au mur, exceptée la dernière.

Marque : 1000 points (plus les retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :

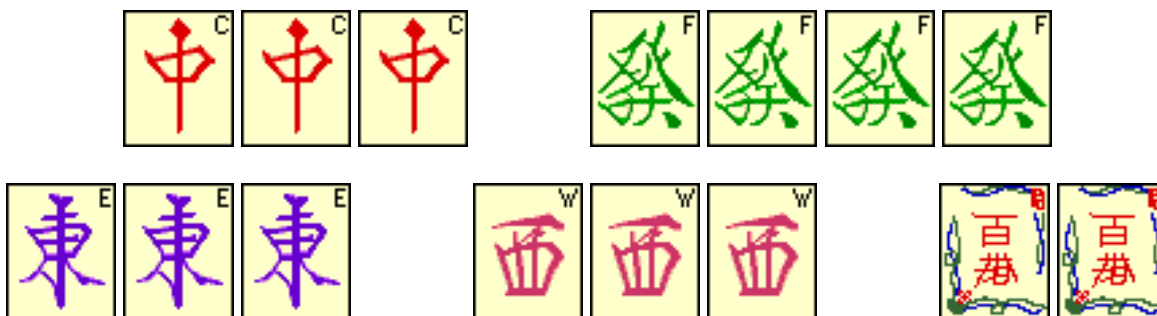


4.1.19 Main toute en vents et Dragons

Composée de Pungs ou de Kongs de Vents ou de Dragons seulement, sans tuiles de couleurs.

Marque : 1000 points (plus retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :

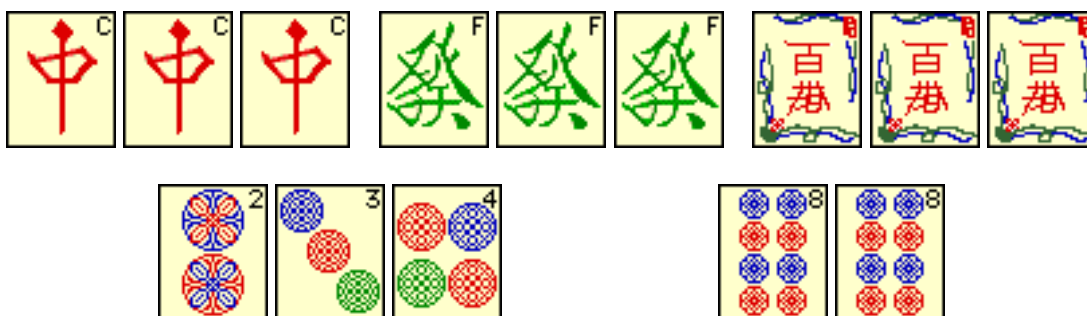


4.1.20 Les trois grands écoliers

Trois Pungs (ou Kongs) des trois dragons, plus un Pung, Kong ou Chow et une paire d'une couleur ou de Vents.

Marque : 1000 points (plus retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :

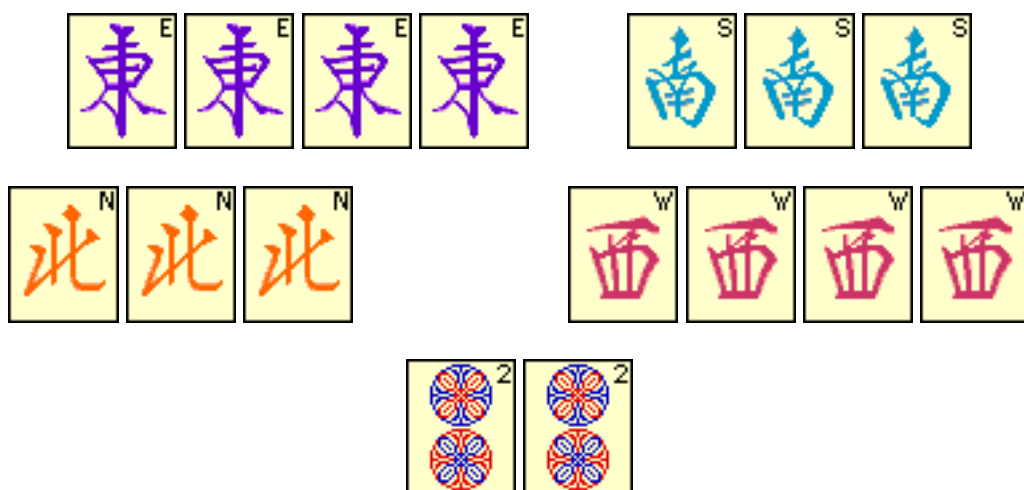


4.1.21 Les quatre bénédictions

Pungs ou Kongs des quatre Vents et une paire de n'importe quoi

Marque : 1000 (plus retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :



4.1.22 La Grâce des Cieux

C'est lorsque le Vent d'Est ayant pris ses 14 tuiles au début trouve sa main complète, sans tenir compte de sa valeur.

Seul le Vent d'Est peut avoir un Mah-Jong complet de 14 tuiles et le déclarer immédiatement.

Marque : 2000 points

4.1.23 La Grâce de la Terre

Le joueur qui a une main appelante d'entrée, et qui fait Mah-Jong avec la défausse du vent d'Est.

Marque : 1000 points

4.1.24 Pêcher la lune au fond de la mer

Si le joueur fait Mah-Jong en prenant le 1 de cercle au mur (la lune de Chine), ce dernier étant la dernière tuile.

Marque : 1000 points

4.1.25 Prendre la Fleur du Prunier sur le toit

Celui qui fait Mah-Jong avec le 5 de cercles (la fleur du prunier), celui-ci étant pris parmi les tuiles détachées, à la suite d'un Kong ou d'une fleur.

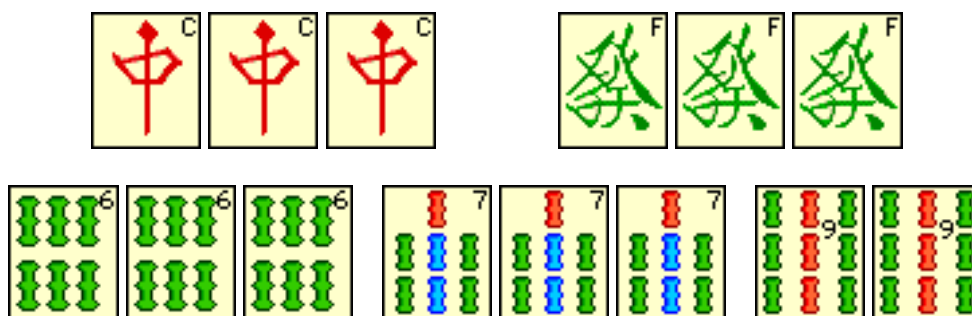
Marque : 500 quelle que soit la valeur de la main, sans retours supplémentaires.

4.1.26 Jade Rubis

Cette main est partie Jade Impériale, partie Rubis Royale, 1 Pung de Dragons rouges, 1 Pung de dragons verts, 1 Pung de bambous verts (2, 3, 4, 6 et 8), un Pung des autres bambous (1, 5, 7 et 9) et une paire de n'importe quel bambou.

Marque : 1000 points (plus retours éventuels)

Exemple (non exhaustif) :

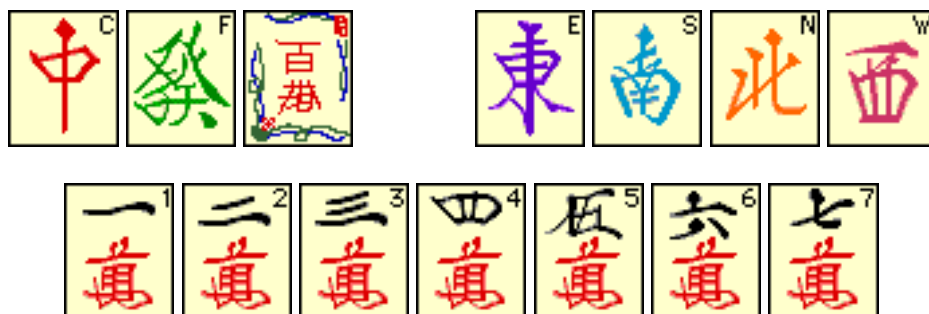


4.1.27 Le Jardin de Greta

Un dragon de chaque couleur, ainsi qu'un vent de chaque, ainsi qu'une séquence de 1 à 7. C'est la seule main ne contenant pas de paire.

Marque : 1000 points.

Exemple (non exhaustif) :



4.2 Règles spéciales à se rappeler

4.2.1 Voler un Kong

Un joueur peut attendre une certaine tuile pour compléter sa main, et s'apercevoir qu'un autre joueur a un Pung exposé de cette tuile sur la table, ne laissant ainsi qu'une tuile au mur. Si le joueur ayant exposé le Pung vient à prendre la 4ème et la place à côté du Pung pour faire un Kong, le joueur qui attend cette 4ème tuile pour compléter sa main, peut réclamer cette tuile volant ainsi ce Kong. Un Kong caché ne peut être volé.

Marque : 1 retour supplémentaire

4.2.1 Faire Mah-Jong avec une tuile détachée

Marque : 1 retour supplémentaire

4.2.2 Faire Mah-Jong avec une tuile réclamée pour un Pung

Marque : 1 retour supplémentaire

4.2.3 Main appelante

Une main est dite appelante quand un joueur n'attend plus qu'une tuile pour faire Mah-Jong.

Il existe une règle parmi certains joueurs, d'après laquelle la main appelante compte exactement la même valeur que si elle avait fait Mah-Jong, sauf que la prime de 20 points n'est pas ajoutée. En particulier dans ce cas, les retours de pureté de *tout en Pung* ou *tout en Kongs* comptent. Il est évident qu'à partir du moment où un joueur s'est déclaré "**Main appelante**", il n'a plus le droit de modifier son jeu et que toute tuile prise par lui doit être défaussée sauf si elle lui permet de faire Mah-Jong. Pour les mains spéciales, la marque est la moitié de celle indiquée pour le Mah-Jong.

Un seul joueur peut se déclarer "**Main appelante**".

4.3 Pénalités

4.3.1 Joueur ayant trop peu de tuiles

Il ne peut ni corriger son erreur, ni faire Mah-Jong, mais il peut compter sa main.

4.3.2 Joueur ayant trop de tuiles

Il ne peut ni corriger son erreur, ni faire Mah-Jong, ni compter sa main.

4.3.3 Joueur déclarant à tort Mah-Jong

Si les autres joueurs ont abattu leur main, il doit payer une demi limité à chacun des autres joueurs.

4.4 Notes spéciales

4.4.1 La faute la plus grave dans le Mah-Jong est de jouer lentement. Ne faites pas attendre les autres joueurs.

4.4.2 Bien surveiller ce qui est écarté, sinon vous pourrez attendre une tuile défaussée 4 fois.

4.4.3 Quand un joueur se dresse pour atteindre une tuile de votre mur, poussez celui-ci vers le centre pour qu'il puisse le faire aisément.

4.4.4 Surveillez les défausses des autres joueurs et essayez de deviner quel type de main ils font.

4.4.5 Si vous pensez qu'un autre joueur fera un jeu valant la limite ou la double limite, et que vous possédez une main pauvre même en faisant Mah-Jong, il est payant de briser votre main en gardant les tuiles dangereuses, et en écartant les tuiles inoffensives.

4.5 Marques

	Exposé	Caché
Pung de tuiles de 2 à 8	2	4
Pung de tuiles de 1 ou 9	4	8
Pung de Vents et Dragons	4	8
Kong de tuiles de 2 à 8	8	16
Kong de tuiles de 1 ou 9	16	32
Kong de Vents et Dragons	16	32
Chow	0	0
Mah-Jong	20	

4.6 Points supplémentaires

2 points pour :

- chaque paire de Dragons
- la paire de son propre vent
- la paire du vent de la partie
- faire Mah-Jong avec la tuile du milieu d'un Chow
- faire un Pung en prenant une tuile au mur
- compléter la paire

4 points pour chaque fleur.

10 points pour les mains sans valeur (4 Chows en Mah-Jong caché seulement).

4.7 Doublements ou retours

1 fois pour :

- Une seule couleur avec vents et dragons (pureté trouble)
- Tout en Pung
- Chaque Pung ou Kong de Dragons
- Le Pung ou Kong du vent de la partie
- Le Pung ou Kong de son propre vent
- Chacune de ses propres fleurs
- Faire Mah-Jong avec une tuile détachée
- Faire Mah-Jong avec la dernière tuile du mur
- Faire Pung à la première défausse du Vent d'Est (à condition de faire Mah-Jong)
- En volant un Kong

2 fois pour : - le Mah-Jong caché ou trésor enfoui. Plus les retours précédents s'il y a lieu.
 - Une main toute en Honneurs. Plus retours normaux
 - Tout en kong

3 fois pour : - Main pure plus les retours pour fleurs et si toute la main est en Pungs
 - Bouquet de fleurs

6 fois pour : - les 8 fleurs

4.8 Récapitulatif des mains spéciales

- Mains "Quart limite" (250 points)

	Page
Tricot	22
Main toute en paires	20
Chow venteux	22

- Mains "Demi limite" (500 points)

	Page
Main de paire d'honneurs	21
Main bicolore	21
Serpent frétilant	23
Paires en Jade Impériale	25
La fleur du Prunier sur le Toit	29

- Mains "limite" (1000 points)

	Page
Jumeaux du Ciel	20
Jade Impériale	24
Paires en rubis royal	25
Dragons venteux	25
Séquence, Pung et Paire	26
Main chinoise spéciale	26
Vents et Dragons	27
Les trois grands écoliers	27
Les quatre bénédictions	28
La Grâce de la Terre	28
Pêcher la Lune au fond de la Mer	29
Jade Rubis	29
Le jardin de Greta	30

- Mains "Double Limite" (2000 points, 3000 pour Vent d'Est)

	Page
L'Unique Merveille ou les 13 degrés du trésor Impérial	23
Rubis royal	24
La Grâce des Cieux	28