

Les règles du jeu de Mah - Jong

1. Généralités

中 **Présentation**

- **Les joueurs**

Le Mah-Jong se joue à quatre joueurs. Chaque joueur incarne un Vent parmi Est, Sud, Ouest, Nord.

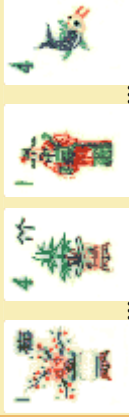

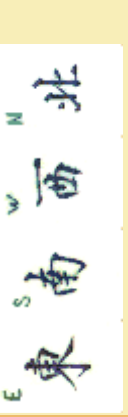



- **Le matériel**

2 dés. Ils ne servent qu'en début de partie, pour déterminer la brèche dans le mur. En aucun cas ils n'interviennent dans le déroulement du jeu.

<http://www.mahjongfr.com>

© 2000-2002 Alexis Beuve et Bertrand Le Roy

144 tuiles réparties ainsi :

Honneurs suprêmes : Fleurs et Saisons	4 Fleurs, et 4 Saisons	
Honneurs supérieurs : Dragons	4 rouges, 4 verts et 4 blanc	
Honneurs simples : Vents	4 Vents d'Est, 4 Sud, 4 Ouest et 4 Nord	
Caractères	4 séries identiques numérotées de 1 à 9	
Cercles	4 séries identiques numérotées de 1 à 9	
Bambous	4 séries identiques numérotées de 1 à 9	

Certaines boîtes sont pourvues de baguettes en os, ornées de points. Ce sont des jetons qui servent à comptabiliser les points. Mais un stylo et une feuille de papier les remplacent avantageusement. Vous pouvez aussi utiliser la feuille de calcul du site <http://www.mahjongfr.com>, si vous adoptez le système de comptage avancé.

Très utiles aussi : quatre jetons ou plaquettes à l'effigie des Vents. Ils permettent de reconnaître à tout instant quel Vent incarne chaque joueur.

De même, il existe des réglottes en bois destinées à recevoir les 13 ou 14 tuiles que composent les mains des joueurs. Elles sont généralement absentes des coffrets, même des plus beaux, mais se trouvent facilement dans les boutiques de jeu spécialisées.



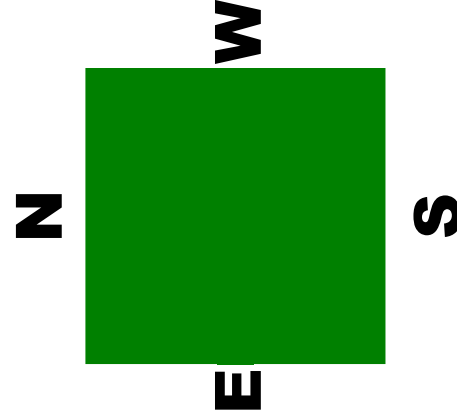
Le déroulement de la partie

- **Introduction**

Une partie comporte plusieurs manches. De préférence, on jouera un nombre de manches multiple de 4.

Au début de la partie, un joueur est désigné au hasard comme Vent d'Est pour la première manche. Les autres joueurs choisissent un Vent au hasard, puis s'assoient comme sur le schéma indiqué ci-dessous. Remarquez que Nord et Sud sont inversés par rapport aux points cardinaux géographiques.

Places des joueurs



Le sens de rotation est l'inverse des aiguilles d'une montre. Soit dans l'ordre: Est, Sud, Ouest, Nord.

Les 144 tuiles sont retournées face cachée puis mélangées. Chaque joueur réalise alors une ligne de 18 tuiles et haute de 2 tuiles. Ces "murs" sont ensuite regroupés en carré de façon à former la muraille.

- **La brèche, la colline, le Vent dominant**

Vent d'Est jette les deux dés. Le résultat indique :

- le côté du Mur où est créée la brèche, selon la règle suivante.

La brèche : jet de 2 dés			
1 : Est	2 : Sud	3 : Ouest	4 : Nord
5 : Est	6 : Sud	7 : Ouest	8 : Nord
9 : Est	10 : Sud	11 : Ouest	12 : Nord

- **le Vent Dominant.** Le Vent Dominant est celui du Mur où est créée la brèche.

Le joueur dont le Vent est dominant jette 2 dés et y ajoute le résultat du jet initial de Vent d'Est.

Il compte sur son Mur à partir la droite et vers la gauche autant de tuiles qu'indiquées par ce résultat. La dernière tuile comptée indique la position de la brèche.

Exemple : si Vent d'Est jette 8, Vent du Nord est dominant. Nord jette alors 6. La brèche est créée sur le Mur de Vent du Nord, à la 14^{ème} tuile en partant de la droite.

Note : si la somme des deux jets dépasse 18, Vent dominant continue à compter sur le Mur du joueur situé à sa gauche. C'est sur ce Mur que se fait la brèche.

Vent dominant prend les deux tuiles, pose celle du dessus sur les deux tuiles immédiatement à droite de la brèche, et celle du dessous deux tuiles à droite de la première.

La COLLINE (ou le **MONT INTOUCHABLE**) est composée des 14 tuiles à droite de la brèche (tuiles marquées d'un *).

La distribution se fait à partir de la gauche de la brèche (tuile marquée d'un X).

								*													
					X			*		*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	
18	17	16	15	14	13	12	11	10	09	08	07	06	05	04	03	02	01				

La DISTRIBUTION : Vent dominant prend les 4 tuiles à gauche de la brèche, donne au joueur à sa droite les 4 tuiles suivantes et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait 12 tuiles. Puis Vent dominant prend 2 tuiles et en distribue une seulement aux autres joueurs. A la fin de la distribution, Vent dominant a donc 14 tuiles, les autres 13.

Règle d'éthique : L'Empire Céleste est l'espace vide situé à l'intérieur du Mur. On ne distribue jamais les tuiles dans l'Empire Céleste, c'est malpoli, mais à l'extérieur.

- **Les Fleurs et les Saisons**

Lorsque les joueurs ont reçu leurs 13 tuiles (14 pour Vent dominant), Vent d'Est appelle les Fleurs et les Saisons en annonçant : " J'appelle les Fleurs et les Saisons".

Les Joueurs qui en possèdent les étalent, et reçoivent en échange autant de tuile de la Colline. Les Fleurs et les Saisons ne sont pas des tuiles comme les autres. Elles ne permettent pas de former des combinaisons et ne sont que des bonus (4 points). Ainsi, dès qu'un joueur pioche ou reçoit une Fleur ou une Saison, il l'expose et prend en échange une tuile à la Colline.

Les joueurs qui préfèrent limiter la place de la chance peuvent d'ailleurs décider de retirer les Honneurs suprêmes, et former des murs de 17 tuiles de long au lieu de 18.

- **Principe du jeu**

Au premier tour, Vent dominant jette une tuile de son jeu et en annonce oralement la valeur, par exemple "8 bambou". Si un joueur peut la prendre pour faire une combinaison, et même si ce n'est pas son tour de jouer, il peut le faire en annonçant "je prends" ou mieux : "chow", "pung", kong", ou "mah-jong". Nous détaillerons ultérieurement.

Si personne ne peut ou ne souhaite prendre la tuile écartée, le joueur suivant pioche une tuile au Mur (pas à la Colline !) et écarte celle de son choix en l'annonçant, et ainsi de suite.

Règle chinoise

Toutes les tuiles défaussées restent visibles.

Règle japonaise

Lorsqu'un joueur défausse une tuile, il retourne (face cachée) la tuile défaussée par le joueur précédent. Ainsi, il n'y a toujours qu'une tuile visible dans l'Empire Céleste. Par rapport à la règle chinoise, celle-ci requiert un effort de mémorisation supplémentaire. C'est plus difficile, mais beaucoup plus intéressant.

Choisissez la règle que vous préférez.

- **Fin de la manche**

La manche s'arrête si :

- Un joueur fait Mah-Jong. (Explications plus loin)
- OU
- Il ne reste plus de tuiles à piocher au Mur et personne n'a fait Mah-Jong.

Attention, s'il le Mur est épuisé et même s'il reste des tuiles à la Colline, la partie s'arrête. La Colline ne sert pas à piocher, mais à compenser les Fleurs, les Saisons et les Carrés.

中 Les combinaisons

Il n'existe que 3 combinaisons : la Suite, le Brelan et le Carré.

- **La Suite**

Une Suite est un groupe de 3 tuiles de la même série (Cercles, Caractères ou Bambous), dont les valeurs se suivent.



Il n'existe pas de suites de Vents ou de Dragons, même si cette notion existe dans le cadre des Grands Jeux. On parlera alors de Séquence.

- **Le Brelan**

Un Brelan est un groupe de 3 tuiles rigoureusement identiques.



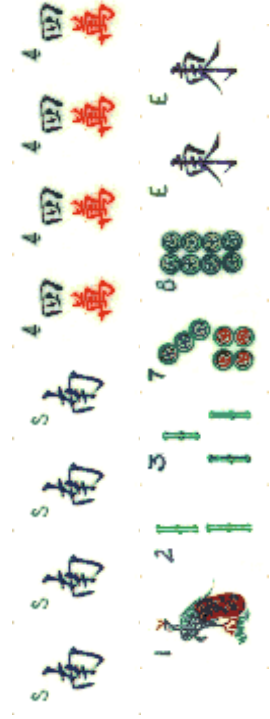
Breelan de 3 Caractères Breelan de Dragons Verts Breelan de Vent d'Est

- **Le Carré**

Un Carré est un groupe de 4 tuiles rigoureusement identiques. Sachant qu'hormis les honneurs suprêmes, toutes les tuiles sont en 4 exemplaires, il n'est pas possible de posséder plus de 4 tuiles identiques.

Le Carré compte pour 3 tuiles.

Ceci signifie que lorsqu'un joueur possède un Carré, il doit reprendre une tuile à la Colline pour compenser la 4^{ème} du Carré qui ne compte pas comme telle dans le décompte des tuiles. Si un joueur possède un Carré entièrement caché (i.e. les 4 tuiles identiques proviennent toutes de la distribution et/ou du Mur), il peut choisir de le déclarer ou pas.



Combien voyez-vous de tuiles ? Réponse : 13 ; les Carrés ne comptent que pour 3 tuiles !

Carré caché annoncé : le joueur pose les 4 tuiles devant lui (hors de la règlette), mais face cachée. Il reçoit en échange une tuile de la Colline par Vent d'Est.

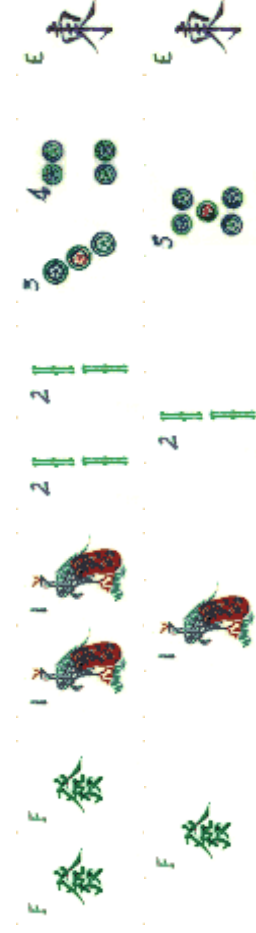
Carré caché non annoncé : le joueur ne reçoit pas de tuile de la Colline. Si la partie s'arrête parce qu'un adversaire fait Mah-Jong, ses 4 tuiles comptent comme Breelan et non comme Carré. Ce peut être un choix délibéré si vous désirez consacrer une des 4 tuiles identiques pour former une Suite avec d'autres tuiles.

中 Mah-Jong

- **Mah-jong ordinaire**

Pour faire Mah-Jong, il faut posséder 4 combinaisons et 1 paire.

Les combinaisons peuvent être des Suites, des Breilans et des Carrés.



Ce Mah-Jong est composé de 3 Breilans, d'une suite et d'une paire de Vent d'Est.

Un Mah-Jong comporte toujours 14 tuiles. Le joueur qui fait Mah-Jong n'écarte donc pas.

- **Grand Jeu**

Un Grand Jeu est composé de 14 tuiles (les Carrés comptant pour 3 tuiles), comme un Mah-Jong ordinaire.

En revanche, ces tuiles ne forment pas obligatoirement de combinaisons.

Les Grands Jeux sont beaucoup plus difficiles à réaliser que les Mah-Jong ordinaires, mais ils rapportent aussi plus de points.

2. Le jeu

♣ **Construction des combinaisons**

• **Introduction**

Il existe deux façons de faire des combinaisons. Soit le joueur reçoit de la distribution et de la pioche au Mur des combinaisons toutes faites, comme par exemple un Brelan de Dragons rouges, une Suite 2-3-4 Cercles et un Carré de Vent du Sud (qu'il doit déclarer pour qu'il compte comme tel), Soit le joueur complète son jeu en ramassant des tuiles défaussées par les adversaires dans l'Empire Céleste.

La combinaison est cachée ("naturelle") : le joueur la conserve cachée sur sa réglette.

On parle alors de Suites, Brelans, Carrés, Paires.

La combinaison a été créée avec une tuile de l'Empire Céleste : au moment où le joueur prend la tuile dans l'Empire Céleste, il étale devant lui la combinaison ainsi réalisée.

Deux points très importants :

- **Une combinaison naturelle (réalisée avec les tuiles du mur) vaut toujours 2 fois plus que la même combinaison réalisée avec une tuile défaussée dans l'Empire Céleste.**

- **Il est interdit de prendre une tuile de l'Empire Céleste si on ne réalise pas de combinaison avec. A ce titre, la Paire n'est pas une combinaison proprement dite. Elle compte dans le Mah-Jong, mais si par exemple vous**

avez un seul Dragon rouge, il vous est impossible de prendre un deuxième Dragon rouge défaussée

- **Suite et Chow**

Suite = combinaison de 3 tuiles (exclusivement) de la même série et qui se suivent en valeur. Les 3 tuiles proviennent de la distribution ou de la pioche au Mur.

Chow = combinaison de 3 tuiles (exclusivement) de la même série et qui se suivent en valeur. Une tuile a été ramassée dans l'Empire Céleste pour former le Chow.

Une Suite (donc cachée) reste dans la réglette.

Un Chow doit être exposé immédiatement.

Règle

Un joueur défausse une tuile. Seul le joueur suivant (à la droite du précédent) a le droit de ramasser cette tuile pour faire un Chow. Il annonce alors "CHOW !"

Exception : si grâce à ce Chow, un joueur peut réaliser Mah-Jong, il a le droit de prendre la tuile en annonçant (ou plus fréquemment en criant) "Mah-Jong".

- **Brelan naturel et Pung**

Brelan = combinaison de 3 tuiles identiques provenant toutes de la distribution et/ou de la pioche au Mur.

Pung = combinaison de 3 tuiles identiques dont une (la dernière) a été ramassée dans l'Empire Céleste.

Un Brelan (donc caché) reste dans la réglette.

Un Pung doit être exposé immédiatement.

Règle

Un joueur défausse une tuile. Quiconque pouvant réaliser un Pung avec cette tuile a le droit de la ramasser. Il annonce alors "PUNG !"

- **Carré naturel et Kong**

Le Carré naturel est un ensemble de 4 tuiles identiques provenant toutes de la distribution et/ou de la pioche au Mur.

Dans tous les autres cas, il s'agit d'un Kong.

- 1 - A partir d'un Brelan (caché), la 4^{ème} tuile est défaussée par un adversaire : le joueur peut annoncer "KONG !", prend la tuile même si ce n'est pas son tour, et expose alors la combinaison. Elle compte pour 3 tuiles. Vent d'Est donne une tuile de la Colline au joueur qui a réalisé le Kong.

- 2 - A partir d'un Pung (Brelan exposé) : si la 4^{ème} tuile est défaussée par un adversaire, le joueur ne peut pas la prendre pour compléter son Pung. En revanche, s'il pioche la 4^{ème} tuile au mur, il peut s'il le désire compléter son Pung en Kong. Il annonce "KONG", ajoute la tuile aux trois déjà étalées et Vent d'Est lui donne une tuile de la colline pour compléter son jeu.

En résumé :

Avec une tuile de l'Empire Céleste, on peut compléter un Brelan, mais pas un Pung.

- **Paire**

Tout Mah-Jong, tous les Grands Jeux sauf le Petit Serpent et le Serpentin des 4 Vents, comporte une Paire.

La Paire n'est pas une combinaison à part entière. En particulier, il n'est pas possible de compléter dans l'Empire Céleste une tuile isolée pour former une simple Paire, **sauf pour réaliser un Mah-Jong**.

Règle des priorités

- **Sans Mah-Jong**

Si une tuile est réclamée par plusieurs joueurs, les règles définissent un ordre de priorité :

- 1 - **Prise pour Mah-Jong**
- 2 - **Prise pour un Pung ou un Kong**
- 3 - **Prise pour un Chow**

- **Avec Mah-Jong**

Si une tuile est réclamée par plusieurs joueurs qui annoncent "Mah-Jong", les règles définissent un ordre de priorité :

- 1 - **Prise pour un Grand Jeu (règle facultative)**
- 2 - **Prise pour un Mah-Jong en faisant un Pung**
- 3 - **Prise pour un Mah-Jong en faisant un Chow**
- 4 - **Prise pour un Mah-Jong en faisant une Paire**
- 5 - **En cas d'égalité des priorités, prise pour un Mah-Jong dans le sens de rotation.**

Divers

- **La rotation des Vents**

A la fin de chaque manche, trois cas de figure peuvent se présenter :

- 1 - Vent d'Est a fait Mah-Jong : il conserve le Vent d'Est pour la manche suivante.
- 2 - Sud, Ouest ou Nord a fait Mah-Jong : les Vents tournent. Sud devient Est, Ouest devient Sud, Nord devient Ouest et Est devient Nord.
- 3 - Personne n'a fait Mah-Jong : 2 règles (nous préférons la première).
 - (1) Les Vents tournent sur le même schéma que précédemment.
 - (2) Les Vents ne tournent pas ; en particulier, Vent d'Est reste Vent d'Est et conserve son bonus x 2.

- **Vent d'Est**

Le rôle de Vent d'Est diffère de celui des autres joueurs.

Il est chargé de :

- Distribuer les tuiles après la création de la brèche, bien que par commodité, il est préférable que cette tâche soit attribuée à Vent dominant.
- Appeler les Fleurs et les Saisons après la distribution.
- Distribuer les tuiles de la Colline lorsque des joueurs ont des Fleurs, des Saisons ou réalisent des Kong et des Carrés naturels.

Dans le système simple de comptage des points, les points de Vent d'Est sont systématiquement doublés (Voir note 3 dans le tableau). Cette règle, associée à celle de la rotation des Vents, incite Vent d'Est à réaliser des Mah-Jong rapides, avec des Chow et en mélangeant les séries, même s'il ne

marque pas beaucoup de points. Cette stratégie lui permet de rester Vent d'Est au tour suivant et de conserver ainsi son bonus x 2 de Vent d'Est.

- Si un adversaire fait Mah-Jong, le joueur ne marque que les points de ses Fleurs et de ses Saisons. Toutes ses autres combinaisons sont annulées.

- **L'invocation de l'Empire Céleste**

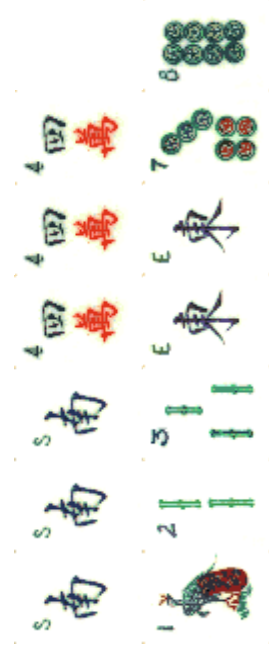
Si la règle chinoise s'applique seulement. Après épuisement du Mur, Vent d'Est peut, s'il le désire, invoquer l'Empire Céleste. Il peut prendre la tuile de son choix parmi celles qui ont été défaussées.

- S'il fait Mah-Jong avec cette tuile : la partie s'achève.
- S'il ne fait pas Mah-Jong, il défausse une tuile de son jeu et Vent du Sud peut à son tour invoquer l'Empire Céleste.

S'il n'y a pas eu Mah-Jong après un tour de table, la partie s'achève automatiquement.

- **La main appelante**

C'est une règle japonaise. Si un joueur n'attend plus qu'une seule tuile pour réaliser un Mah-Jong, il a la possibilité d'annoncer "main appelante".



Dans l'exemple ci-dessus, il ne manque qu'une seule tuile pour le Mah-Jong : un 6 ou un 9 cercle.

- Avantage d'annoncer "main appelante" : si le joueur fait Mah-Jong, ses points sont doublés.
- Si personne ne fait Mah-Jong dans la manche, le joueur marque ses points normalement.

3. Décompte des points

Limite des points

Le score d'un Mah-Jong ordinaire ne peut être supérieur à 1000 points.

Seul un Grand Jeu permet de marquer plus de 1000 points.

Système simple

• **Tableau**

Les joueurs marquent des points pour les combinaisons qu'ils réalisent, et pour les Mah-Jong.

Certaines combinaisons apportent des points additionnels, d'autres des bonus multiplicateurs. Les bonus multiplicateurs s'appliquent toujours après les points additionnels.

POUR TOUTES LES MAINS

points additionnels

	exp.	cach.
Paire de Vent du joueur	2	2
Paire de Vent dominant	2	2
Paire de Dragons	0	2
Suite / Chow	0	0
Pung / Breilan de 2 à 8	2	4
Pung / Breilan de 1, 9 ou Vent	4	8
Pung / Breilan de Dragons	8	16
Kong / Carré de 2 à 8	8	16
Kong / Carré de 1, 9 ou Vent	16	32
Kong / Carré de Dragons	32	64
Fleur ou Saison	4	-

doubles

Pung de Vent du joueur ¹	x 2
Pung de Vent dominant ¹	x 2
Pung de Dragons ¹	x 2
4 Fleurs ou 4 Saisons	x 2
Avoir sa Fleur et sa Saison ²	x 2
Être Vent d'Est ³	x 2

POUR LE JOUEUR QUI FAIT MAH-JONG

points additionnels

Faire Mah-Jong	20
Mah-Jong de 4 Chow + 1 Paire	10
Mah-Jong en piochant sur le Mur	5

doubles

Mah-Jong sans Chow	x 2
Mah-Jong avec "main appelante"	x 2
Main pure ⁴	x 8
Mah-Jong en volant un Kong ⁵	x 2
Mah-Jong à la Colline	x 2
Mah-Jong entièrement caché	x 2
Mah-Jong avec le dernier écart	x 2
Mah-Jong d'Honneurs ⁶	x 2

Notes

- 1 Ce peut être indifféremment un Pung (exposé), un Breilan (caché), un Kong ou un Carré.
 - 2 Pour limiter la place du hasard, on peut supprimer cette règle.
 - 3 Vent d'Est a ses points automatiquement doublés dans le système de comptage simple. Son intérêt est de réaliser des Mah-Jong rapides, pour rester Vent d'Est au tour suivant. Dans le système avancé, les points de Vent d'Est ne sont pas doublés.
 - 4 Main pure = un Mah-Jong composé de combinaisons d'une seule série (Cercles, Bambous ou Caractères), et éventuellement de Pung/Kong de Vents et de Dragons.
 - 5 Un joueur, annonce "KONG !". Un autre joueur annonce "MAH-JONG !" , prend la tuile (règle des priorités), et double ainsi tous ses points.
 - 6 Mah-Jong composé exclusivement de Pung/Kong de Vents, Dragons, 1 et 9.
- Certaines règles attribuent aux combinaisons de Dragons la même valeur qu'aux Vents. (Pung = 4 etc.). Choisissez le barème que vous préférez.
- Moyen mnémotechnique pour compter les points :
 Un Breilan (caché) de X vaut 2 fois un Pung de X.
 Un Kong de X vaut 2 fois un Breilan de X.
 Un Carré naturel de X vaut de fois un Kong de X.
- En résumé, il y a un facteur multiplicateur simple à retenir :
 Pung = x 1, Breilan = x 2, Kong = x 4, Carré = x 8.

- **Le Vent du tour (règle optionnelle)**

Si la partie comporte 16 manches, le Vent d'Est est le Vent du tour des 4 premières manches, puis Sud pour les 4 suivantes, etc.

Au même titre que le Vent dominant, un Pung (ou plus) de Vent du tour double le score. Ainsi, si Sud est Vent dominant ET Vent du tour, et que Vent du Sud (le joueur), réalise un Pung de Sud, son score est immédiatement multiplié par 8 (3 doubles successifs).

- **Exemples**

1. Vent du Nord réalise le Mah-Jong suivant.
Vent dominant : Sud

Paire de Vent d'Est : 0, Pung (exposé) de Vent du sud : 4, Breelan (caché) de 4 Carac. : 4, Chow (x2) : 0

Mah-Jong : 20. TOTAL des points additionnels : 28

Bonus : Pung de Vent dominant : X 2

TOTAL : 56

2. Vent du Nord réalise le Mah-Jong suivant, après avoir annoncé "Main appelante". Vent dominant : Sud

Paire de Vent dominant : 2, Breelan de Dragons : 16, Pung de Vent : 4

1 Fleur : 4, 1 Saison : 4, Pung de 1 : 4, Breelan de 2 : 4

Mah-Jong : 20. TOTAL des points additionnels : 58

Bonus : Pung de Dragon : x 2, Pung de Vent du joueur : x 2,

Main pure : x 8, pas de Chow : x 2, Fleur + Saison du joueur : x 2,

Main appelante : x 2

TOTAL BONUS : X 128

TOTAL : 58 x 128 = 7424

SCORE : 1000

Système avancé

• **Introduction**

Le système simple présente un inconvénient : la stratégie d'un joueur n'a aucune influence sur le score de ses adversaires. Ainsi, par pur égoïsme, un joueur peut être tenté de laisser un adversaire marquer un score énorme (1000) sans essayer de le contrer, en sacrifiant par exemple son propre jeu.

Le système avancé oblige les joueurs à adopter une stratégie directement induite par celle des adversaires.

• **Principe**

Vent d'Est : double ses gains et ses pertes. Contrairement au système simple, ses points ne sont pas systématiquement doublés.

- **1^{ère} étape**

Les joueurs calculent leurs points comme précédemment, à l'aide du Tableau.

- **2^{ème} étape : LE REPORT DES POINTS**

Cas n°1 : Vent d'Est fait Mah-Jong.

- Tous les joueurs "payent" double le score de Vent d'Est. Par exemple, si le Mah-Jong vaut 100, chacun paye 200 et Vent d'Est reçoit 600.
 - Les autres joueurs s'échangent entre eux la différence de leurs points.
- Exemple : Sud a 50, Ouest 20, Nord : 10. Ouest donne 30 à Sud. Nord donne 40 à Sud et 10 à Ouest.

Exception : si un joueur marque plus de points que Vent d'Est, il reçoit de ce dernier 4 fois la différence de leurs points (i.e. les pertes de Vent d'Est sont doublées).

***Note** : Cette règle incite Vent d'Est à ne pas faire de Mah-Jong trop "facile" lorsqu'un adversaire expose un jeu prometteur. Les deux autres joueurs ont alors tout intérêt à aider Vent d'Est à faire Mah-Jong pour que celui-ci paye 4 fois la différence de score en sa défaveur.*

Exemple :

- Est : Mah-Jong à 100 points, Sud : 250 points, Ouest : 40, Nord : 10.
- Sud, Ouest, Nord donnent chacun 200 (100 x 2) à Est.
- Ouest donne 210 à Sud.
- Nord donne 240 à Sud et 30 à Ouest.
- Est rend 300 (le double de 250 - 100 = 150) à Sud.

Cas n°2 : Vent d'Est ne fait pas Mah-Jong. (supposons que Sud fait Mah-Jong)

- Ouest et Nord payent le Mah-Jong de Sud.
- Est double ses pertes : il paye à Sud 2 fois la valeur de son Mah-Jong.
- Les joueurs s'échangent ensuite la différence de leurs points, Est compte double.

Exemple :

- Sud : Mah-Jong 100 points, Est : 30, Ouest : 50, Nord : 10.
- Est paye 200 à Sud, Ouest et Nord payent chacun 100 à sud.
- Nord paye 40 (50 - 10) à Ouest et 40 (2 fois 30 - 10) à Est.
- Est paye 40 (2 fois 50 - 30) à Ouest.

Exception : si un joueur marque plus de point que celui qui fait Mah-Jong, il reçoit de ce dernier 2 fois la différence de leurs points. Si Vent d'Est marque plus de points que celui qui a fait Mah-Jong, il reçoit de ce dernier 4 fois la différence de leurs points.

• **La matrice de comptage**

Avec le système avancé, le calcul des scores est très difficile de tête, bien que les chinois y arrivent très bien !
Nous vous proposons deux outils pour simplifier les calculs : La Matrice de comptage et la Feuille de calcul automatique (sous Excel).

Reprenons un des exemples :

- Est : Mah-Jong à 100 points, Sud : 250 points, Ouest : 40, Nord : 10.
- Sud, Ouest, Nord donnent chacun 200 (100 x 2) à Est.
- Ouest donne 210 à Sud.
- Nord donne 240 à Sud et 30 à Ouest.
- Est rend 600 (4 fois la différence 250 - 100 = 150) à Sud.

	points :	100	250	40	10	
Mah Jong		.. à EST	.. à SUD	.. à OUEST	.. à NORD	
X	EST paye ...	-	600	0	0	Total payé par EST 600
	SUD paye ...	200	-	0	0	Total payé par SUD 200
	OUEST paye ...	200	210	-	0	Total payé par OUEST 410
	NORD paye ...	200	240	30	-	Total payé par NORD 470
	Total reçu par EST	600	Total reçu par SUD 1050	Total reçu par OUEST 30	Total reçu par NORD 0	

Résultats de la manche						Total
EST	Total reçu - Total payé = 600 - 600					0
SUD	Total reçu - Total payé = 1050 - 200					850
OUEST	Total reçu - Total payé = 30 - 410					- 380
NORD	Total reçu - Total payé = 0 - 470					- 470

Note : la somme des scores de chaque manche est toujours égale à zéro.

Les Grands Jeux

La polémique autour des Grands Jeux du Mah-Jong bat son plein. Les auteurs, pourtant sérieux, n'hésitent pas à remplir leurs livres de pages entières de Grands Jeux fantaisistes, sans respecter l'éthique véritable de ce jeu.

Cette page est le fruit d'un long travail de collecte et d'évaluation.

La liste de Grands Jeux que nous vous proposons aujourd'hui est la synthèse de plusieurs sources : recherches personnelles issues de plusieurs voyages en Chine et au Japon, *Le Mah-Jong*, par P. Berger et J.M. Etienne, ainsi que les Règles officielles, mais très riches, qui circulent sur le navire-école Jeanne d'Arc.

Les barèmes de points que nous proposons sont valables pour une limite de points fixée à 1000 pour un Mah-Jong "normal". Ils ont été testés et réactualisés plusieurs fois par un comité de joueurs avant d'arriver à maturité.

Certaines combinaisons sont codifiées, mais de manière très simple, compréhensible par tous.

@ : **Brelan ou Carré de Dragons associé à la série.**

Les associations sont :

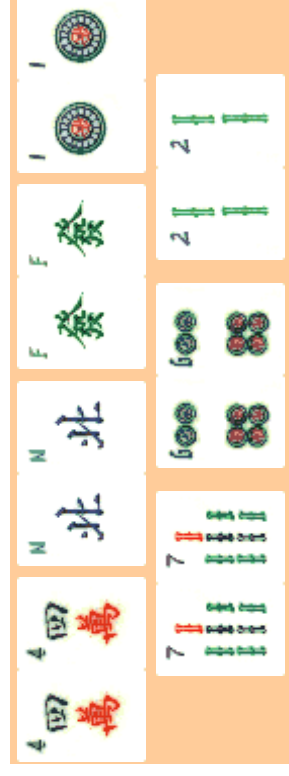
- Dragons Blancs / Cercles
- Dragons Verts / Bambous
- Dragons Rouges / Caractères

§ : **Vent du joueur, obligatoirement**

Les misérables

La main de paires

500 points

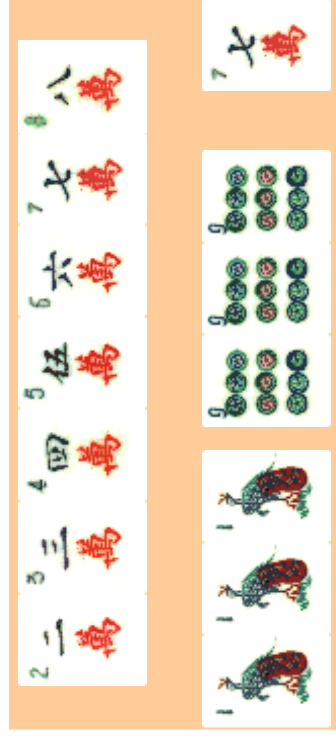


7 paires
quelconques

Les ruisseaux

i.e. : grande suite de 1 à 7 ou de 2 à 8

La main chinoise



700 points

- 1 suite de 2 à 8
- 1 tuile formant la paire
- 1 pung de 1 et de 9

Le joueur maladroit

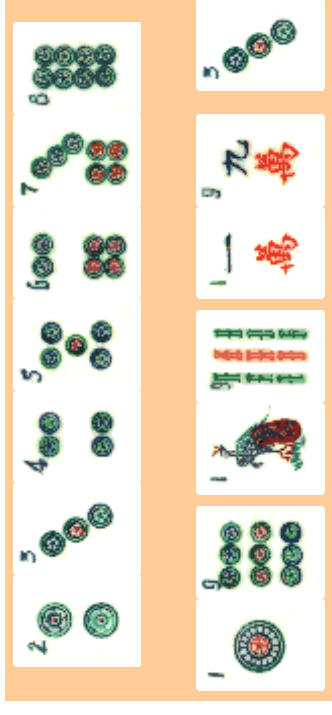


700 points

- 1 suite de 1 à 7
- les 4 vents
- 1 pung de dragons

La main pleine de 9 pièces

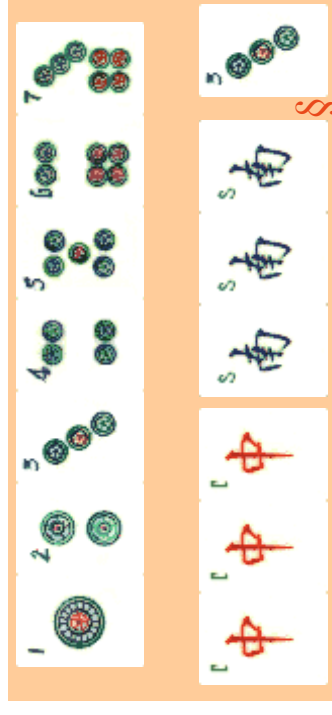
700 points



- Tous les 1, tous les 9
- 1 suite de 2 à 8
- 1 tuile formant la paire avec une des tuiles de la suite

Les 7 lanternes du palais

500 points



- 1 suite de 1 à 7
- 1 tuile formant la paire
- 1 pung de dragons
- 1 pung de vent du joueur

Le jardin de Gretos 1100 points



1 suite de 1 à 7
les 3 dragons
les 4 vents

Les serpents

i.e. : grande suite de 1 à 9

Le petit serpent

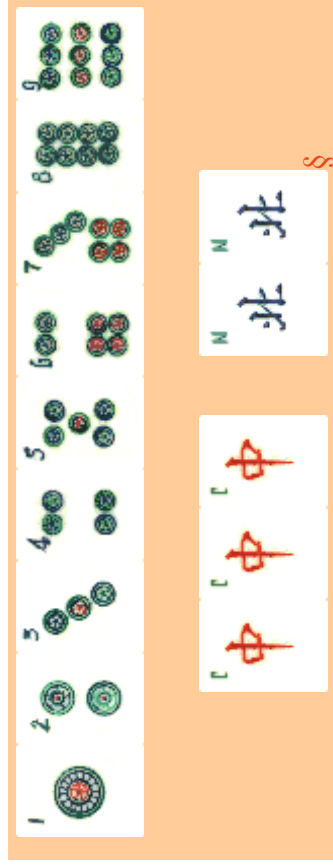
1000 points



1 suite de 1 à 9
les 4 vents
1 honneur
quelconq
ue

Les grands frères

1200 points



1 suite de 1 à 9
1 pung
d'honneur
1 paire de vent du joueur

La main de diamant *(grand serpent)*

1400 points

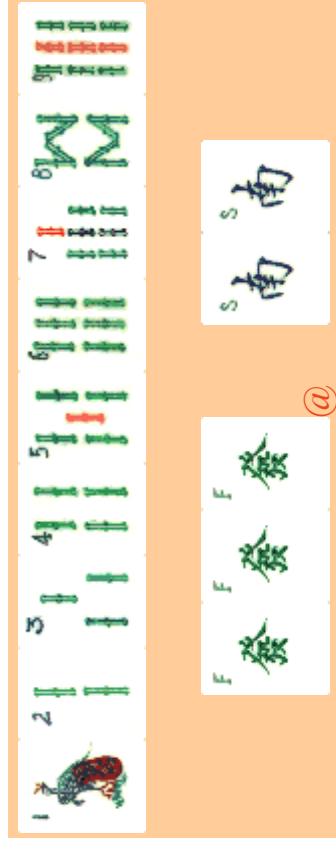


- 1 suite de 1 à 9 cercles
- 1 pung de dragons blancs
- 1 paire d'honneurs



La main d'émeraude *(grand serpent)*

1400 points

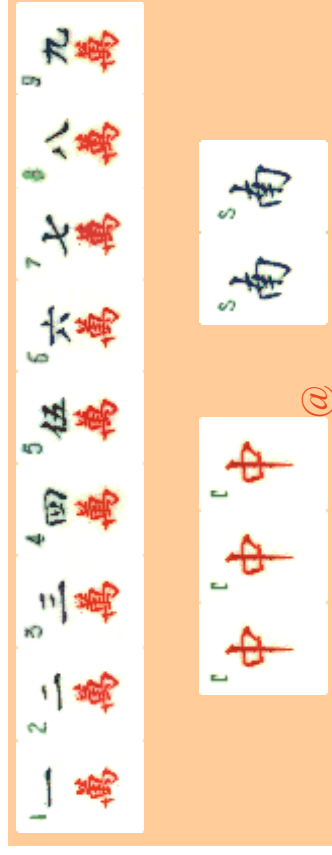


- 1 suite de 1 à 9 bambous
- 1 pung de dragons verts
- 1 paire d'honneurs

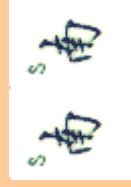


La main de rubis *(grand serpent)*

1400 points



- 1 suite de 1 à 9 caractères
- 1 pung de dragons rouges
- 1 paire d'honneurs



Les serpentina

i.e. : grande suite de 1 à 9 alternée dans les 3 séries

Le serpentina des 4 vents

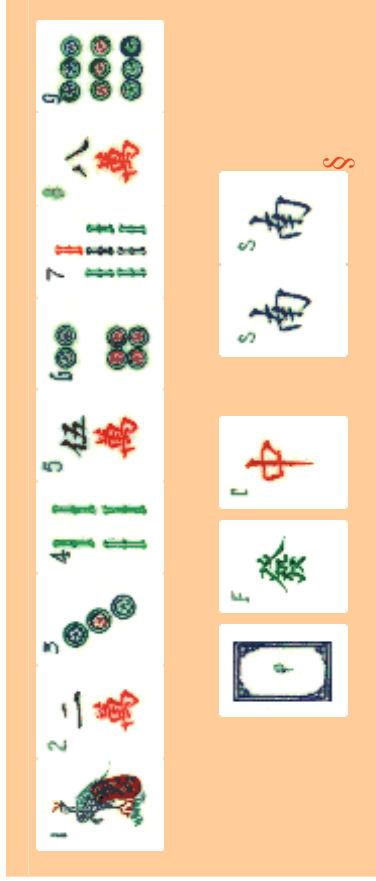
1400 points



1 suite alternée des 3 séries
les 4 vents
1 honneur quelconque

Le serpentina royal

1500 points



1 suite alternée des 3 séries
les 3 dragons
1 paire de vent du joueur

Les venteux

i.e. : les 4 vents + un 5^{ème} vent quelconque

Les chow venteux

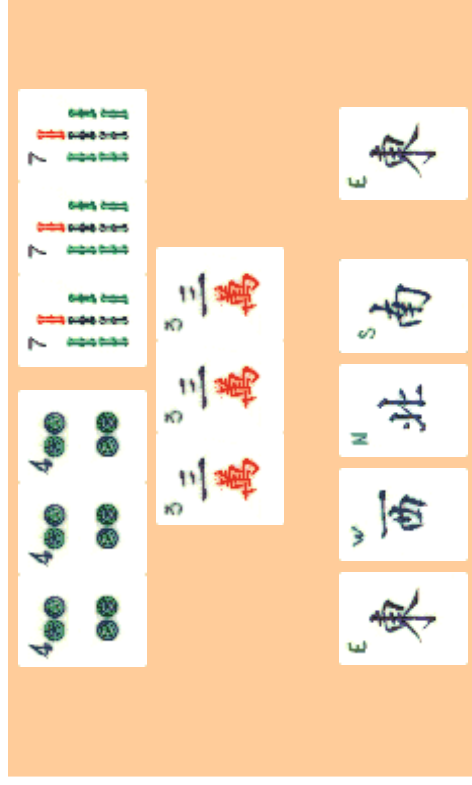
500 points



1 chow de chaque série
les 4 vents
1 cinquième vent
quelconque

Les pung venteux

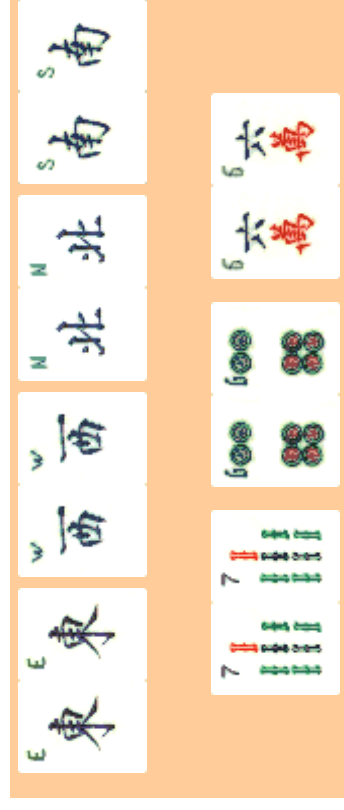
800 points



1 pung de chaque série
les 4 vents
1 cinquième vent
quelconque

Les paires venteuses

1000 points



1 paire de chaque vent
1 paire de chaque série

Le triangle venteux

1400 points



3 pung identiques en valeur
les 4 vents
1 cinquième vent
quelconque

Autres Venteux :

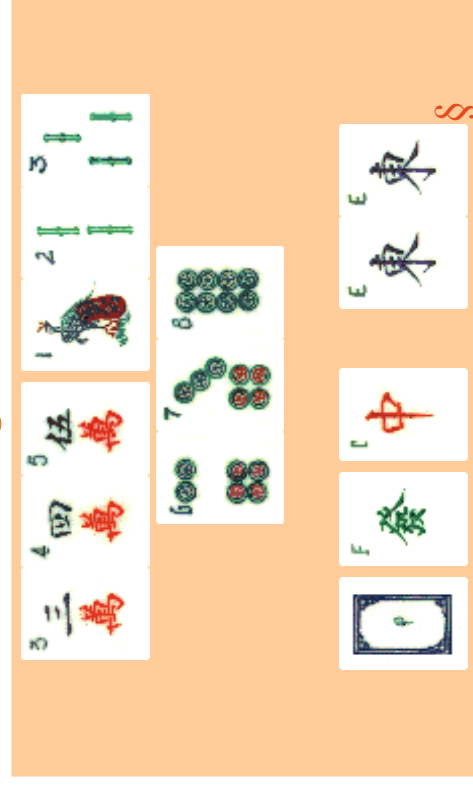
le Joueur Maladroit, le Petit Serpent, le Jardin de Gretos, le Serpentin des Quatre Vents, les Treize Lanternes Merveilleuses, le Souffle du Dragon

Les royaux

i.e. : une combinaison et le dragon associé dans chaque série.

Le chow royal

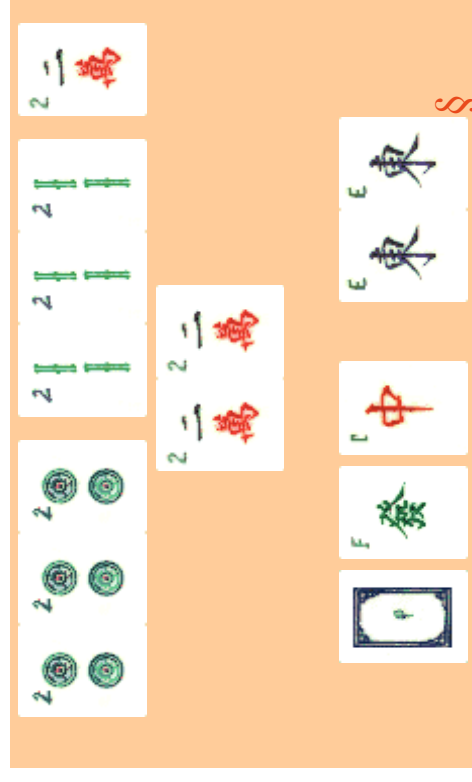
600 points



3 chow de séries différentes, les 3 dragons
1 paire de vent du joueur.

Le pung royal

1800 points



3 pung identiques en valeur les 3 dragons
1 paire de vent du joueur.

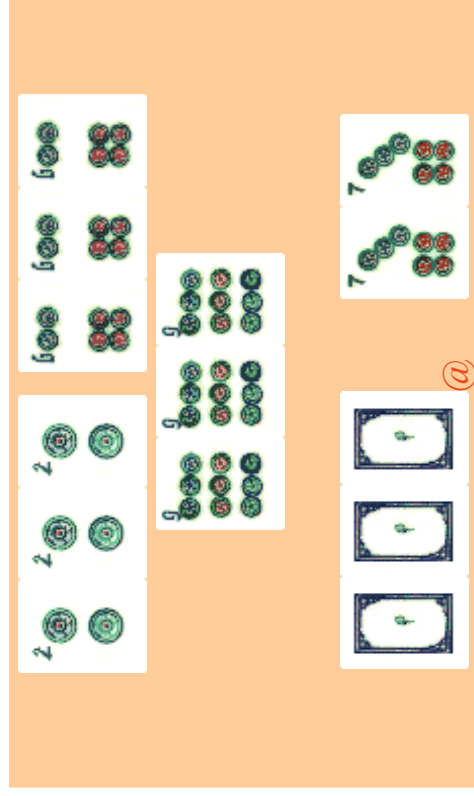
Autres Royaux :

Le Jardin de Gretos, le Serpentin Royal, les Treize Lanternes Merveilleuses

Les shozum

i.e. : paire ou pung du dragon associé à chaque série.
(cercles / dragon blanc ; bambous / dragon vert ; caractères / dragon rouge)

La main d'opaline (main précieuse)



1300 points

3 pung de cercles
1 pung de dragons blancs
1 paire de cercles

La main de jade (main précieuse)

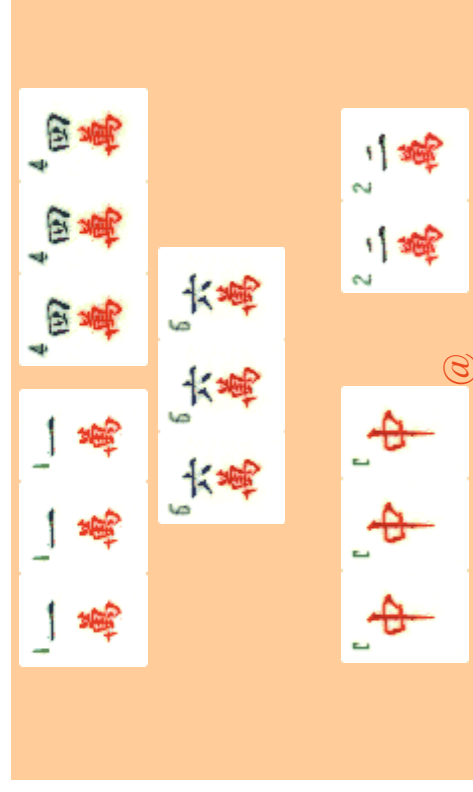
1300 points



3 pung de bambous
1 pung de dragons verts
1 paire de bambous

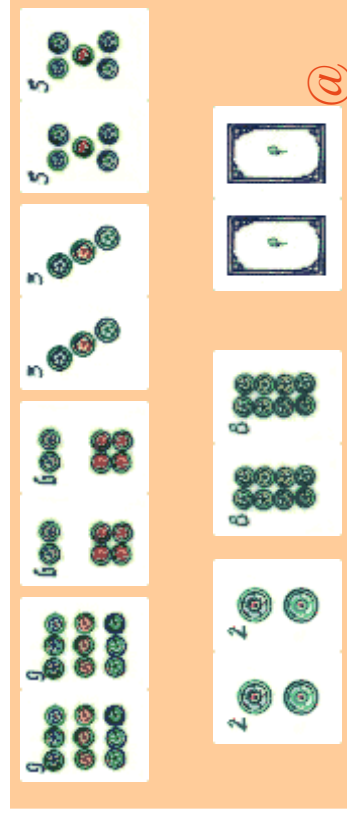
La main de corail (main précieuse)

1300 points



3 pung de caractères
1 pung de dragons rouges
1 paire de caractères

Les paires de shozum 1300 points



Les 1 et les 9

i.e. : grands jeux à base de 1 et de 9.

la Main Chinoise, la Main Pleine de Neuf Pièces, les Treize Lanternes Merveilleuses

Autres Shozum :

Grand Serpent (Main de Diamant, Main d'Émeraude, Main de Rubis)

Les célestes

i.e. : grands jeux entièrement composés d'honneurs : vents, dragons, 1 et 9.

Les treize lanternes merveilleuses

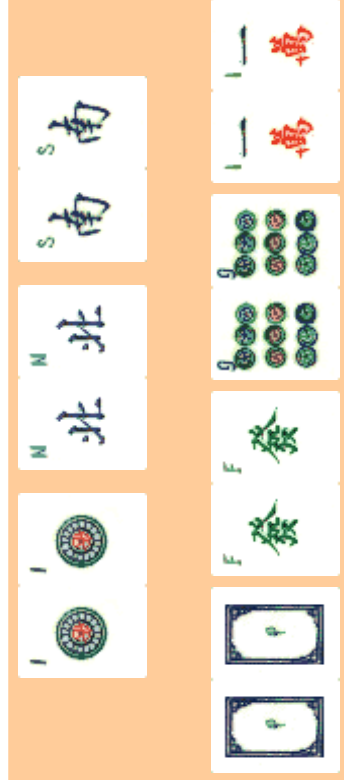
1600 points



tous les honneurs (1 et 9 compris)
1 treizième honneur quelconque

Les 7 muses du poète chinois

1700 points



7 paires de vents, dragons, 1 ou 9

Les quatre bonheurs domestiques

2000 points



1 pung de chaque vent
1 paire quelconque

Le triangle éternel

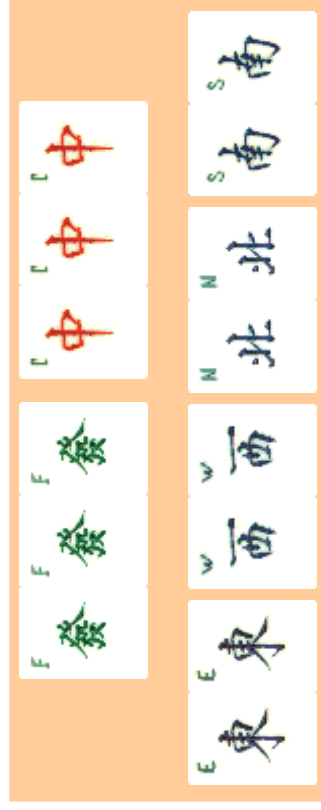
2500 points



1 paire de chaque honneur

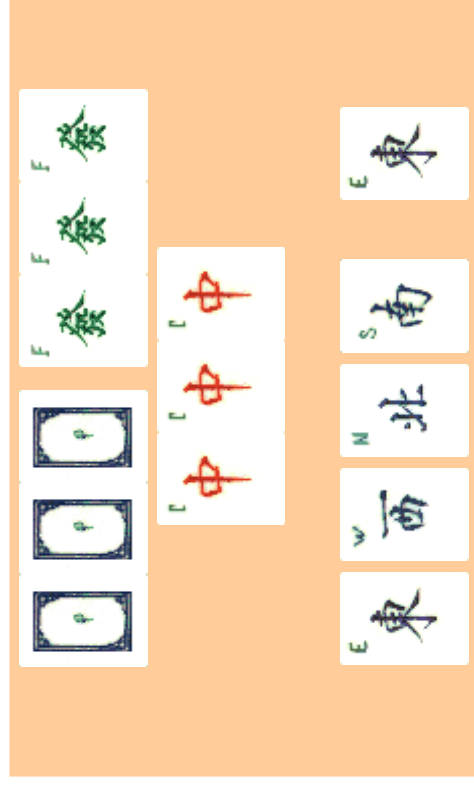
La tempête

3000 points



2 pung de dragons
1 paire de chaque vent

Le souffle du dragon 4000 points



1 pung de chaque dragon
les 4 vents
1 cinquième vent
quelconque

Les indéterminés

Cueillir la Fleur de Prunier sur le toit Bonus : 100 points

Faire Mah-Jong avec le 5 Cercles, pris sur le Mur

Pêcher la Lune au fond du Puits Bonus : x2

Faire Mah-Jong avec le dernier écart ou la dernière tuile du Mur

La Bénédiction Terrestre Valeur forfaitaire : 800 points

Faire Mah-Jong avec le premier écart, ou Mah-Jong servi (pour le Vent Dominant)