

Le mah-jong se joue à quatre joueurs. Des variantes permettent de jouer à trois et cinq joueurs.

Un jeu de mah-jong comprend classiquement les 144 tuiles suivantes :

- **Honneurs suprêmes** (8) : Saisons numérotées de 1 à 4 (décor variable), Fleurs numérotées de 1 à 4 (idéogramme bleu avec les noms des fleurs)



Pour le décompte des points, on considère que chaque saison et chaque fleur correspond à un vent, dans l'ordre : Est (1), Sud (2), Ouest (3) et Nord (4). Ainsi, printemps est la saison du vent d'Est (1) et l'orchidée la fleur du vent du Sud (2).

- **Honneurs supérieurs** (12) : Dragons rouge, vert et blanc, chacun en 4 exemplaires



- **Honneurs simples** (16) : Vents d'Est, du Sud, d'Ouest et du Nord (dans l'ordre des numéros des Fleurs et Saisons correspondantes), chacun en 4 exemplaires



- **Cercles** (36) : série numérotée de 1 à 9, en 4 exemplaires



- **Bambous** (36) : série numérotée de 1 à 9, en 4 exemplaires ; la tuile n° 1 des Bambous représente un oiseau, appelé « oiseau de riz »



- **Caractères** (36) : série numérotée de 1 à 9, en 4 exemplaires



Cependant, certaines boîtes ne contiennent que les 136 tuiles indispensables, sans les 8 tuiles d'honneurs suprêmes.

En plus des tuiles précédemment listées, les boîtes de mah-jong contiennent fréquemment :

- 4 tuiles servant de joker ;
- 4 tuiles blanches servant de rechange.

## Matériel complémentaire

---

- 2 à 6 dés (suivant les boîtes) ; seuls 2 dés sont nécessaires en début de partie pour localiser l'emplacement de la brèche dans la Grande muraille de Chine (les dés peuvent servir également à déterminer le Vent de chaque joueur)

## 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, dans le sens des aiguilles d'une montre : Est, Nord, Ouest, Sud. Remarquez que Nord et Sud sont inversés par rapport aux points cardinaux géographiques.

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 le résultat : 5 ou 9 la brèche est à l'Est ; 2, 6 ou 10, elle est au Sud ; 3, 7 ou 11, elle est à l'Ouest ; 4, 8 ou 12, elle est au Nord.

Le joueur dont le mur correspond au premier jet de dé jette à son tour les 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'indiqué par ce résultat. La dernière tuile comptée indique la position de la brèche.

*Exemple* : si Vent d'Est jette 8, Vent du Nord est le mur de la brèche. Nord jette alors 6. La brèche est créée sur le Mur de Vent du Nord, à la 14<sup>e</sup> tuile en partant de la droite.

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

Vent d'Est 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. La distribution se fait à partir de la gauche de la brèche. Si l'on joue selon les règles officielles chinoises il n'y a pas de Colline et toutes les tuiles sont jouées.

**La Distribution** : Vent d'Est prend les 4 tuiles à gauche de la brèche (la politesse dicte de commencer par soi-même), donne au joueur à sa droite les 4 tuiles suivantes et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait 12 tuiles. Puis Vent d'Est prend 2 tuiles et en distribue une seulement aux autres joueurs. À la fin de la distribution, Vent d'Est 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, ce n'est pas poli, 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 tuiles 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 d'Est jette une tuile de son jeu dans l'Empire Céleste et en annonce oralement la valeur, par exemple « *8 bambou* ». Si un joueur peut la prendre pour faire une combinaison, 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.

## **Fin de la manche**

---

La manche s'arrête si :

- Un joueur fait Mah-jong.

OU

- Il ne reste plus de tuiles à piocher au Mur et personne n'a fait Mah-jong. Attention, si 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.

## **Les combinaisons**

---

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

### **La Suite**

---

Une Suite (appelée chow) 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 Breelan (appelé pung) est un groupe de 3 tuiles rigoureusement identiques.

## **Le Carré**

---

Un Carré (appelé kong) 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<sup>e</sup> 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.

*Carré caché annoncé* : le joueur pose les 4 tuiles devant lui (hors de la réglette), 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.

## **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 Breelan 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, Breelans, 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. On indique la tuile donnée en l'inclinant de 90 °. On indique aussi le joueur qui a donné la tuile par sa position dans la séquence exposée : à gauche si c'est le joueur de gauche, à droite si c'est le joueur de droite et au milieu si c'est le joueur d'en face (les tuiles ne sont donc pas forcément dans l'ordre numérique).

point très important :

- Il est interdit de prendre une tuile de l'Empire Céleste si on ne réalise pas de combinaison avec. À 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 défaussé. La seule exception est si la tuile défaussée permet de faire Mah-jong

### **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 a le droit de ramasser cette tuile pour faire un Chow. Il annonce alors « *CHOW !* ».

Exception: si un joueur peut faire Mah-jong, il peut la ramasser 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 :

- À partir d'un Brelan (caché), la 4<sup>e</sup> 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.
- À partir d'un Pung (Brelan exposé) : si la 4<sup>e</sup> tuile est défaussée par un adversaire, le joueur ne peut pas la prendre pour compléter son Pung. En revanche, s'il pioche la 4<sup>e</sup> 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.

*Rappel* : déclarer un Carré naturel.

### **Paire**

---

Tout Mah-jong, (exceptés certains grand jeux propres à chaque règle) comportent 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.

### 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.