

Règles officielles internationales (MCR ou CO)

Ce sont les règles appliquées lors des tournois.

La méthode officielle est caractérisée par une série de 81 combinaisons rapportant entre 1 et 88 points. Ces combinaisons peuvent se cumuler entre elles.

Ex



La combinaison ci dessus donne : *grande suite pure* 16 points, *semi pure* 6 points, *pung de vent* 1 point, soit un minimum de 23 points (minimum car il ne prend pas en compte les éventuels points d'attente ou d'exposition)

Le gagnant est le premier joueur à annoncer un Majong dont le total des combinaisons fait un minimum de 8 points (sans compter les fleurs et les saisons). Si plusieurs joueurs annoncent majong en même temps, le gagnant est le premier joueur situé après le donneur (quel que soit le score)

Si le total des points du Majong gagnant est supérieur au 8 points nécessaires, les points de fleurs et de saisons sont ajoutés. Supposons un total final de N,

- si le gagnant termine sur un écart, le joueur ayant donné la tuile gagnante score **-(N+8)** points, les 2 autres **-8** points, le gagnant score la somme totale en positif soit **24+N** points
- si le gagnant termine sur une tuile du mur, les 3 autres joueurs scorent **-(N+8)** points, le gagnant score la somme totale en positif soit **24+3*N** points

Après chaque tour, le total des points doit donc être égal à zéro.

Si le total des points s'avère inférieur à 8 points ou si le Majong est invalide, la partie continue. Toutefois, le joueur ayant annoncé Majong est qualifié de main morte : il ne peut plus gagner la partie et une pénalité à définir lui est appliqué.

Principes du score

Lors du décompte des points les principes suivants doivent être appliqués :

- principe de non répétition : on ne compte pas une combinaison qui est implicite. Ex on ne compte pas *pas d'honneur* si on a annoncé *tout chow* (car

tout chow est obligatoirement sans honneur).

- principe de non séparation : on ne peut pas réarranger sa main pour former d'autres combinaisons. Ex si on a 3 chow identiques purs cachés, on ne peut pas aussi compter 3 pung purs consécutifs. C'est l'un ou l'autre.
- principe de non identique : on ne peut pas utiliser une même figure pour faire 2 combinaisons identiques.

Soit par exemple la main suivante :



Soit on compte 3 chows superposés 123,234,345 soit 234,345,456 mais on ne peut pas compter 12 points, car on réutilise 2 fois la même figure pour faire 2 combinaisons identiques. Par contre on peut compter 3 chows superposés et une petite suite.

- principe du "compte qu'une fois" : une fois qu'une figure est utilisée dans une combinaison, elle ne peut être réutilisée qu'avec une figure non encore comptabilisée pour faire une autre combinaison (mais différente, cf ci dessus).

Ex soit la main suivante :



Les 3 premiers chows forment une grande suite qui vaut 8 points ; elles sont donc déjà utilisées pour former une combinaison gagnante. Le chow 789 de rond ne peut donc être utilisé qu'une fois, soit avec le chow 789 de bambou pour un *double chow*, soit avec le chow 123 de rond pour 2 chows purs d'extrémité, mais pas pour les 2. Cette règle est particulièrement cruciale lorsque l'on fait un mahjong qui ne compte que des "petites" combinaisons

Subtilités du score

En vertu du principe de non répétition, les combinaisons suivantes sont interdites :

- pas d'honneur et tout chow
- pas d'honneur et tout ordinaire
- une famille absente et semi-pure (a fortiori main pure)
- 4 premiers/derniers et pas d'honneur
- 3 premiers/derniers et pas d'honneur
- Tout symétrique et une famille absente

plus subtil :

- *tout pung pair et tout ordinaire*
- *trois du milieu ou tout 5 et tout ordinaire*
- *tout honneur et extrémités et tout pung*
- *kong volé et dernière tuile existante* (par contre finir sur un kong exposé marche et vaut 12 points...)

...

Par contre, il se peut qu'une combinaison implique obligatoirement plusieurs autres combinaisons au choix, dans ce cas le principe de non répétition ne s'applique pas et on peut compter les 2.

Ex : la main verte est forcément au moins semi-pure, mais vu qu'elle peut être aussi main pure on peut la compter. C'est donc une combinaison à 104 points minimum.

De même les 4 chows superposés purs ont forcément une famille absente, mais ils peuvent aussi appartenir à des mains semi-pures ou pures donc on peut compter le point.

Cas particulier du tout caché : certaines combinaisons sont implicitement tout caché (7 paires, serpentins...), mais elles peuvent être *tout caché donné* ou *tout caché tiré*. Dans ce cas là, on compte les 4 points en cas de *tout caché tiré* mais pas les 2 points en cas de *tout caché donné*. C'est injuste mais c'est comme ça.

Les mains en attente unique doivent **vraiment** être en attente unique :

On n'attend pas sur la paire si on a une main similaire à



plus subtil, on n'attend pas au milieu sur une main pure similaire à :



et oui, car si on réarrange, il existe une autre attente :



Petites combinaisons classiques

Voici quelques combinaisons typiques des mains dont la combinaison principale est inférieures à 8 points :

- *3 chows superposés + tout chow*
- *tout type + pung de dragon* (ou un *pung de vent* à 2 points)
- *semi pure + pung de dragon* (ou un *pung de vent* à 2 points)
- *tout caché + tout chow + tout ordinaire* (8 points si tiré, 2 petits points à trouver si donné : double chow, petite suite...)
- *dernière tuile existante + 4 tuiles identiques* : si l'on expose un pung, la 4^e tuile vaudra 6 points si on l'utilise dans une autre combinaison...
- *tout honneur et extrémités + tout chow* : a combiner avec des *double chow*, *chow pur d'extrémité* ou *famille absente*. A noter que *tout honneur et extrémités* vaut en réalité au minimum 6 points, quelle que soit la main.