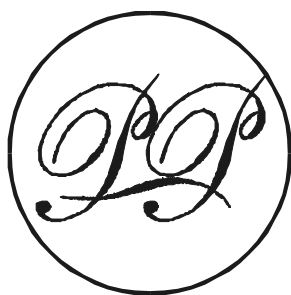


# Mah-Jong

## Règles



**Ph. Poilbarbe 1998-20002**

*Version 1.1*

Compilation de plusieurs sources dont notamment:

Le site de Etienne de Tocqueville (<http://www.teaser.fr/u/edetocquev>)

Le site d'Alexis Beuve et Bertrand Le Roy (<http://www.mahjongfr.com>) avec leur aimable autorisation pour la reprise de leur texte

Un site en anglais "Mah Jongg Cyber Museum" (<http://www.mahjongmuseum.com>)

Réalisé avec Pagemaker & Photoshop

# Contenu

<b>1. Présentation .....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Symbolique et historique du Mah-Jong .....</b>	<b>5</b>
1.1.1. Symbolique du Mah-Jong .....	5
1.1.2. Historique du Mah-Jong .....	6
1.1.3. Note .....	8
<b>1.2. Les composants. ....</b>	<b>8</b>
<b>1.3. Le but du jeu .....</b>	<b>10</b>
<b>2. Le déroulement de la partie .....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Tirage au sort des places .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. Construction du mur .....</b>	<b>11</b>
<b>2.3. La donne .....</b>	<b>11</b>
<b>2.4. L'appel des Fleurs .....</b>	<b>12</b>
<b>2.5. Le jeu .....</b>	<b>12</b>
<b>2.6. La fin de la manche .....</b>	<b>12</b>
<b>2.7. Le décompte des points .....</b>	<b>12</b>
<b>2.8. La rotation des vents .....</b>	<b>13</b>
<b>3. Le jeu .....</b>	<b>13</b>
<b>3.1. Les combinaisons .....</b>	<b>13</b>
3.1.1. La Suite .....	13
3.1.2. Le Brelan .....	13
3.1.3. Le Carré .....	14
<b>3.2. Mah-Jong. ....</b>	<b>14</b>
3.2.1. Le Mah-Jong ordinaire .....	14
3.2.2. Le Grand Jeu .....	14
<b>3.3. Prendre une tuile défaussée .....</b>	<b>15</b>
<b>4. Compter les points .....</b>	<b>15</b>
<b>4.1. Limite des points .....</b>	<b>15</b>
<b>4.2. Le système simple .....</b>	<b>16</b>
4.2.1. Compter les points .....	16
4.2.2. Exemple 1 .....	16
4.2.3. Exemple 2 .....	16
<b>4.3. Le système avancé.....</b>	<b>17</b>
4.3.1. Principe .....	17
4.3.2. La matrice de comptage .....	18
4.3.3. La feuille de calcul automatique .....	18
<b>4.4. Les Grands Jeux .....</b>	<b>19</b>
<b>5. Les Bonus.....</b>	<b>19</b>
<b>5.1. La main appelante .....</b>	<b>19</b>
<b>5.2. Etre “servi” .....</b>	<b>19</b>
<b>5.3. “Cueillir la fleur de prunier sur le toit” ou “Picorer par le coq d’or” .....</b>	<b>19</b>
<b>5.4. Pêcher la lune au fond du puits (ou de la mer) .....</b>	<b>19</b>

5.4. Voler un Kong exposé .....	19
5.6. Les Grâces du Paradis.....	20
5.7. La bénédiction terrestre .....	20
5.8. Le vent du tour (règle optionnelle).....	20
6. Les pénalités .....	20
Annexe 1- Les Grands Jeux .....	21
Annexe 2: Feuille de points .....	34

# 1. Présentation

## 1.1. Symbolique et historique du Mah-Jong

Le texte qui suit est extrait du site d'Alexis Beuve et Bertrand Le Roy (<http://www.mahjongfr.com>), lui-même extrait de l'«*excellent recueil de P. Berger et J.M. Etienne: LE MAH-JONG, aux éditions Chiron (Algo)*»

### 1.1.1. Symbolique du Mah-Jong

Dans son ouvrage intitulé «*Sparrow: the chinese game called Ma ch'iau*», M. Li Yu Sang considère que ceux qui furent à l'origine du Mah-Jong devaient être des familiers d'anciens textes classiques chinois comme «*le livre des transformations*» (ou Yi-King) et «*les Annales de la Guerre*» (Wu Ch'i Ching).

Selon lui, le Mah-Jong serait dérivé de la philosophie chinoise concernant l'univers telle qu'elle est exposée dans le Yi-King et dont le «*carré du Mah-Jong*» serait la représentation symbolique.

Il est dit dans le «*livre des transformations*» que l'origine de l'univers est le T'ai chi (ou «*Grand Commencement*», «*le Tout ultime*», «*l'Absolu*»). Mais pour être fécond, le T'ai chi doit se sacrifier en se dédoublant car «*à partir de ce qui est parfait rien n'advient*». Le «*Grand Commencement*» a donc engendré le ciel et la terre.

Toutes choses devenant alors possibles car «*entre le ciel et la terre sont toutes les choses (Wan Wu)*. Et de toutes les choses il advient également l'homme (Jen) ainsi que tous les événements humains incluant ceux du présent. La naissance procède de l'univers et la vie est une conséquence de la naissance, une manifestation du «*Grand Commencement*».

Faisant suite au T'ai chi, il y eut donc les 3 Extrêmes, le Ciel, la Terre, l'Homme. En accord avec l'éternelle harmonie des choses, il est dit que le ciel se manifeste par 4 saisons, la terre par les 4 régions (ou directions), et l'homme par 4 transformations (la vie, la mort, l'homme, la femme).

L'essence du Mah-Jong se retrouverait dans le «*Carré du Mah-Jong*» approximativement nommé aussi «*la Représentation des Idées*», lui-même inspiré «*des Annales de la Guerre*» qui contiendraient une description des 8 Formations tactiques fondamentales. De ces 8 formations découleraient toutes les autres représentées par un carré de  $8 \times 8 = 64$  (issu du jeu d'encerclement ou Wei ch'i (GO) ; lire à ce sujet l'intéressant chapitre «*le GO en Chine*» in «*le GO aux sources de l'avenir*» de Pascal Reyssset, éd. Chiron).

Ce Carré serait illustré par des nuages (répartis aux 4 coins), par des vents, puis des balances du ciel, des roues et des axes (au centre). Les Roues et les Axes représentant les symboles des activités humaines et, en tant que telles, sont assujetties à celles du Ciel et de la Terre. Transposées dans «*le Carré du Mah-Jong*» les Nombres se substituent aux Balances du Ciel, les Nuages deviennent les Saisons et les Fleurs (car d'après les textes anciens la destinée de l'homme pouvait être révélée par la science des nombres ou Numérologie).

En ce qui concerne le jeu de Mah-Jong proprement dit, son nom correct, toujours selon M. Li Yu Sang, est le Ma ch'iau P'ai :

- ☞ Ma signifiant mélangé, embrouillé
- ☞ ch'iau : l'oiseau
- ☞ P'ai : plaquette, carte

Ma ch'iau signifiant l'oiseau aux couleurs mélangées: le moineau. En Chine le moineau est considéré comme l'oiseau de l'intelligence. C'était, pour certains diseurs de bonne aventure, le guide, l'agent visible de l'invisible. A travers les centaines de dialectes chinois locaux, beaucoup d'autres noms sont possibles néanmoins: chacun ayant sa prononciation particulière du mot.

Les 144 (le chiffre de l'organisation terrestre) tuiles, exceptées 4, sont colorées en rouge, bleu ou violet, et vert.

- ☞ le Rouge : couleur du sang, de l'homme, de la vie.
- ☞ le Bleu ou le Violet : couleur de la pureté, de la dignité, du ciel.

➤ *le Vert : couleur de la fécondité de la terre.*

*Les tuiles sont fabriquées de 2 matières où le bambou symbolise l'intégrité et la loyauté, l'os ou l'ivoire la force. Les deux évoquent les vertus que l'on doit posséder, l'esprit du jeu qu'aucun joueur ne doit ignorer. Voici à présent comment M. Li Yu Sang présente et nomme les différentes sortes de tuiles :*

➤ *Les 3 Extrêmes : (San Yüan)*

- PO : félicité, désigne l'immensité du Ciel (Blanc)
- FA : prospérité, manifestation florissante de la Terre (Vert)
- CHUNG : l'homme, l'élément central entre le Ciel et la Terre (Rouge)

➤ *Les 4 Saisons : (Ssu Shi): Elles symbolisent le Temps.*

➤ *Les 4 Fleurs : (Ssu Hwa): Elles symbolisent le mouvement de la Vie.*

- MEI : fleur de prunier
- LAN : fleur d'orchidée
- CHÜ : chrysanthème
- CHU : bambou

➤ *Les 4 Coins : (Ssu Fang): Symboles de l'Espace, des 4 Régions de la Terre.*

- TUNG : «EST»
- NAN : «SUD»
- HSI : «OUEST»
- PEI : «NORD»

*(en chinois Fang : coin, Fêng : vent)*

➤ *Les 3 Catégories : (San Lei): Représentent les mouvements respectifs des 3 Extrêmes.*

- T'UNG : les Roues (la Roue du Ciel)
- SCHOU : les Axes (l'Axe de la Terre)
- SHU : les Nombres (les Changements de la Vie)

*En Occident l'usage a privilégié le nom des dessins figurant sur les Tuiles au détriment de leur signification.*

*A l'origine Pung, Kong, Chow, se disaient Yi p'ing ou P'ing, Yi kang ou Kang, Yi ch'i ou Ch'i.*

*Le «Carré intérieur» (Mont Intouchable) représente la portion du monde, humaine, terrestre ou divine, qui est regardée comme sacrée, inviolable et éternelle comme «le Grand Commencement». C'est le début et la fin de chaque partie, l'endroit à partir duquel chaque partie commence et auquel toutes retournent.*

*Si le fait de faire Mah-Jong en piochant une Tuile sur le Mur comptait double (ce que l'on retrouve dans «Pêcher la Lune au fond de la Mer») par rapport à celui obtenu par un écart, c'était parce que «ce qui advient naturellement et par lui-même sans l'intervention de l'homme est providentiel et sacré».*

*Cette interprétation séduisante bien que difficilement vérifiable nous a paru intéressante à mentionner car elle rend compte de la dimension spécifique de ce jeu où l'imaginaire se marie à la tradition.*

*Et puis comment ne pas être fasciné par le «Carré symbolique du Mah-Jong» et l'équilibre si harmonieux de sa disposition ?*

## 1.2.2. Historique du Mah-Jong

*Le Mah-Jong, jeu élaboré et complexe, n'a pu naître en un seul jour. Aussi est-il le noble descendant d'une longue suite de jeux chinois où se côtoient les dés, les dominos et les cartes.*

*Il nous faut remonter assez loin dans l'histoire de la Chine pour retrouver cette «généalogie».*

*Une légende chinoise révèle «qu'au commencement de la dynastie des Tang (618-906), les livres étaient écrits sous forme de rouleaux. A cette forme peu pratique fut substitué l'usage de feuilles volantes attachées ensemble. Certains de ces livres, ayant trait aux dés divinatoires, étaient constamment consultés en cours de jeu. L'habitude fut prise, par commodité, de détacher les feuilles et de s'en servir directement à la place des dés (ancêtres possibles des tarots européens). Ces Yeh tzu, ou feuilles, se transformèrent en cartes et connurent un vif essor».*

Dans le «Kuei-t'ien-lu», rédigé au XI<sup>ème</sup> siècle par un célèbre historien chinois, il est mentionné que les cartes à jouer (Yeh Tzu Ko) sont apparues au milieu de l'ère Tang (c'est-à-dire aux VII<sup>ème</sup>-VIII<sup>ème</sup> siècles). Elles devaient leur origine au fait que les faces des dés furent transcrites sur des petites feuilles. On sait que les dés, déjà connus des égyptiens et des sumériens, furent introduits très tôt en Chine, sans doute par l'Inde.

Deux siècles environ s'écoulèrent avant que soit promulgué, à l'époque de Kao Tsung (1127-1163) un édit impérial fixant la forme et la nature d'un jeu connu depuis sous le nom de «T'in Kau» («Ciels des Neuf») qui est l'ancêtre du jeu sur des cartes (P'ai), réparties en deux séries, dont les joueurs vont pouvoir disposer à leur guise pour constituer certaines combinaisons.

Deux autres types de cartes apparaîtront ensuite, les unes dérivées des échecs chinois («les cartes échecs»), les autres inspirées des symboles monétaires. Ce sont ces dernières qui nous intéressent principalement. Moins anciennes que les cartes issues des dés, ces «cartes monétaires» remonteraient au XIV<sup>ème</sup> siècle voire au-delà. Plusieurs sources doivent être citées :

A l'époque Song (960-1276) le nom de Yeh Tzu aurait été donné à l'argent volant ou billets de banque, déjà connu semble-t-il sous les Tang, et dont T'ai Tsu (960-976) aurait réintroduit l'usage.

Dans un texte ancien, le «Ch'ing-p'ai ch'ao», est décrit sous le nom de «Ma-tiao» un jeu qui ressemble tout à fait au jeu de cartes monétaires. On y parle également d'un certain Yang tan'ien qui aurait rédigé à l'époque Song un ouvrage portant le titre de «Ma-tiao ching».

Dans une encyclopédie publiée en 1678 (Ching Tse Tung) il est expliqué que les Yeh Tzu sont un genre très ancien de cartes à jouer semblables à la monnaie Song.

Toujours est-il que les cartes monétaires ont été vraisemblablement imitées des billets de banque chinois dont elles ont emprunté les symboles picturaux traduisant leur valeur. Ces jeux de cartes monétaires (ou «jeux des sapèques») comportaient 3 ou 4 séries comprenant chacune 9 cartes (quadruplées par la suite),

- la série des Sapèques représentait des billets d'une valeur de 100 à 900 sapèques,
- la série des Cordons : 10 000 à 90 000 sapèques,
- celle des Myriades : 100 000 à 900 000 sapèques,
- (une carte supplémentaire, le «Vieux Mille» valant 1 000 Myriades).

Les cartes monétaires (ou «Kwan P'ai», ou «Ma-Tséuk») sont les véritables prédécesseurs du Mah-Jong.

Parmi les différentes formes de Kwan P'ai qui se succédèrent, le «Chung Fa P'ai» provenant de Ningpo, dans la province de Tche-Kiang, est le premier jeu des sapèques connu sous l'aspect de petites tablettes d'os doublées de bambou. Il daterait de la deuxième moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle. C'est sous le nom de «Ma ch'iau P'ai» qu'il remporta un grand succès. Il fut joué tout d'abord par les classes instruites de Pékin, Changhaï, Hankéou, pour se répandre ensuite dans toute la Chine vers 1910.

Il aurait été introduit pour la première fois dans la colonie internationale de Changhaï et de là aurait gagné les U.S.A., le Japon et enfin l'Europe (toutefois certains marchands et marins occidentaux l'auraient déjà connu dès le début du XX<sup>ème</sup> siècle).

En France, il apparaît dans les années 20 sous plusieurs appellations telles que «Lung Chan», «Pung-Chow», et enfin «Mah-Jong».

Le Mah-Jong est donc la forme aboutie de la conjonction de plusieurs jeux, son aspect est emprunté aux dominos, ses représentations et symboles aux cartes monétaires, son principe étant commun à tous les jeux de cartes dérivés des dés, des échecs et des sapèques.

Le Mah-Jong a subi en Chine de nombreuses fluctuations. Interdit pendant la révolution culturelle où tous les jeux d'argent avaient été prohibés, il est actuellement toléré mais non encouragé depuis la mort de Mao Tsé-Tung.

Si le Mah-Jong garde en Chine des allures clandestines, il n'en est pas de même dans le reste du monde où le nombre de ses adeptes a augmenté sensiblement ces dernières années comme nous pouvons le constater en France où il connaît un renouveau sans précédent.



### 1.1.3. Note

*“Nous devons rendre hommage à la marine française qui, à notre connaissance, a été le principal vecteur de diffusion de ce jeu magnifique en Europe. Les officiers de la Jeanne d’Arc notamment, diffusent des règles et une liste des Grands-Jeux valables, plus intéressants et fiables que la plupart des documents distribués dans le commerce.”*

## 1.2. Les composants.

Le Mah-Jong se joue à 4 joueurs. Chaque joueur incarne un vent: Est, Sud, Ouest, Nord.

Le jeu se compose de:

- 2 Dés. Ils ne servent qu’en début de manche pour déterminer la brèche dans le mur.
- 144 Dominos ou “**tuiles**”. Dans certains jeux, les tuiles ne sont que 136 (on supprime les honneurs suprêmes).

Les tuiles se répartissent ainsi (Notez que la représentation faciale d’une tuile peut varier sensiblement d’une boîte de jeu à l’autre):

### Honneurs suprêmes: Les fleurs et les saisons

4 Fleurs



D’autres représentations faciales



4 Saisons



D’autres représentations faciales



### Honneurs supérieurs: Les dragons

(Chaque tuile est en 4 exemplaires)

Dragons rouge (Chou), Vert (Fa) et Blanc (Po)

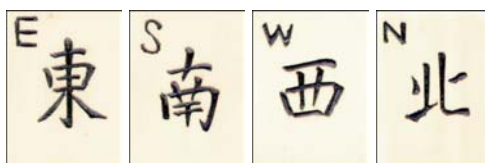




**NOTE:** Pour ceux qui ont du mal à distinguer les noms des dragons en fonction de la tuile, vous pouvez essayer de prononcer le nom avec un fort accent allemand: “Tragon Fert” (F), “Tragon Planc” (P). Pour le rouge, pas de problème puisqu’il est dessiné en rouge.

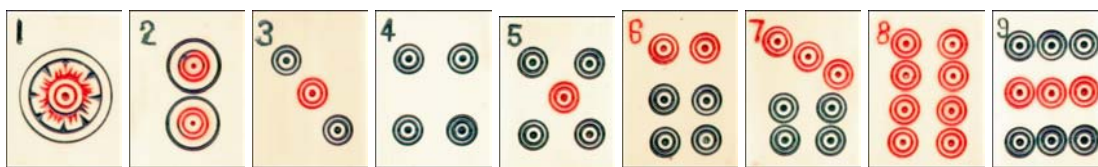
### Honneurs simples: Les vents

(Chaque tuile est en 4 exemplaires)  
Vent d’Est, du Sud, d’Ouest, du Nord



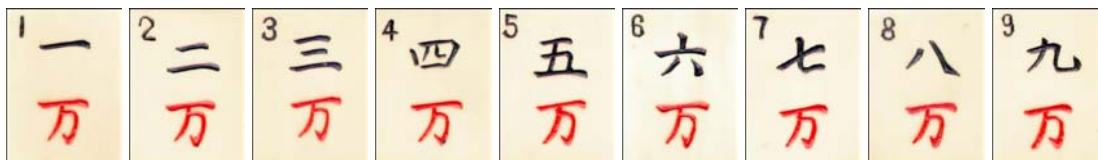
### Les cercles: de 1 à 9

(Chaque tuile est en 4 exemplaires)



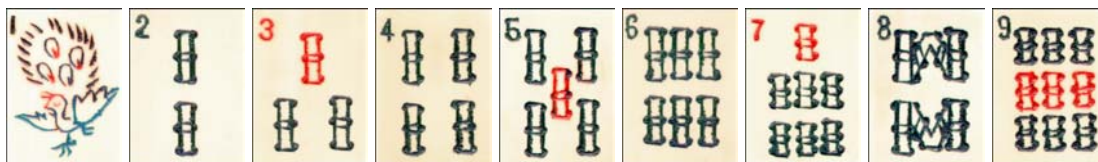
### Les caractères: de 1 à 9

(Chaque tuile est en 4 exemplaires)



### Les Bambous: de 1 à 9

(Chaque tuile est en 4 exemplaires)



↳ Dans certaines boîtes l’on peut trouver des baguettes en os ornées de 1, 2, 5 ou 10 points qui servent à compter les résultats de la partie:

Le jeton de 5	vaut	500
Celui de 1	vaut	100
Celui de 10	vaut	10
Celui de 2	vaut	2

↪ Certaines sont pourvues de réglettes à rainure, une par joueur, qui facilitent le placement des tuiles. Dans ce cas, il en existe généralement une de couleur différente qui est réservée à la personne représentant le vent d'Est.

↪ D'autres encore comportent quatre jetons ou plaquettes à l'effigie des vents. Ils permettent de savoir qui incarne quel vent.

### 1.3. Le but du jeu

Le but du jeu est de faire Mah-Jong, c'est à dire, par échange successif des tuiles distribuées au début, d'arriver à obtenir certaines combinaisons. Le premier arrivant à un tel résultat arrête la manche. Une partie se déroulant en plusieurs manches.

Mis à part certaines combinaisons extraordinaires ("**Grands Jeux**") il y a Mah-Jong lorsque les quatorze tuiles que l'on possède forment 4 groupes et 1 paire.

Une paire est composée de 2 tuiles identiques.

Un groupe peut être de trois sortes:

- La Suite ("**Chow**") : Trois tuiles se suivant dans la même série
- Le Breton ("**Pung**") : Trois tuiles identiques
- Le Carré ("**Kong**") : Quatre tuiles identiques; comme on le verra par la suite, les carrés ne sont comptés que pour 3 pièces.

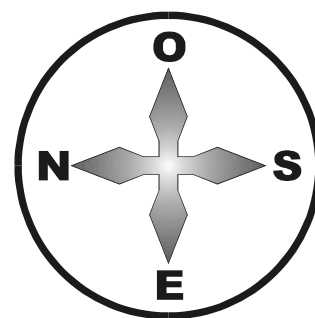
## 2. Le déroulement de la partie

On tire au sort les places en début de partie puis les joueurs ne se déplacent plus physiquement, ils changent seulement de nom (Est, Sud, Ouest, Nord).

Une partie se déroule en plusieurs manches de préférence multiple de 4.

Chaque manche se décompose en 7 étapes:

- Construction du mur
- La donne
- L'appel des fleurs et des saisons
- Le jeu
- La fin de la manche
- Le décompte des points
- La rotation (éventuelle) des vents



### 2.1. Tirage au sort des places

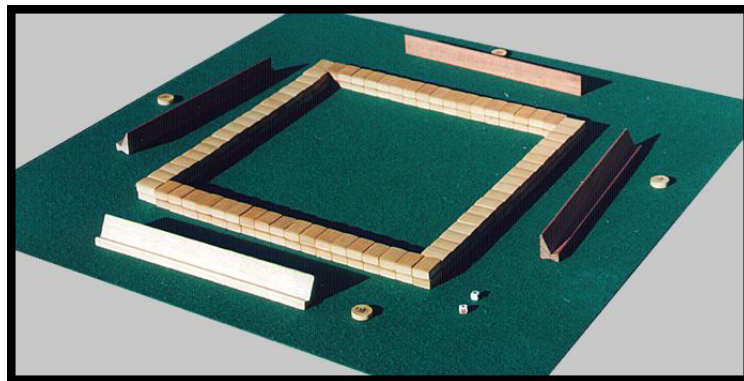
Au début de la partie on tire au sort pour savoir qui sera Vent d'Est lors de la première manche. Les autres joueurs choisissent un vent au hasard puis s'assoient comme indiqué ci-dessous:

- Vent d'Ouest en face de Vent d'Est
- Vent du Sud à droite de Vent d'Est
- Vent du Nord à gauche de Vent d'Est

Ceci est fait une fois en tout début de partie. Les joueurs ne changent alors plus de place, seuls leurs noms pouvant varier en cours de partie (Est, Sud, Ouest, Nord). Notez que le placement des joueurs sont inversés par rapport aux points cardinaux géographiques.

## 2.2. Construction du mur

Les joueurs ainsi installés mélangent bien les tuiles étalées sur la table faces cachées puis chacun en prend 36 et construit un mur fait de deux lignes superposées de 18 tuiles (toujours faces cachées). Si vous utilisez un jeu sans fleurs ni saisons, les murs sont composés de 34 tuiles (soit 17 tuiles de long). Les 4 murs sont alors assemblés en un carré dont les cotés sont parallèles, si l'on peut dire, aux joueurs.



Le carré ainsi constitué est appelé l'“**Empire Céleste**”.

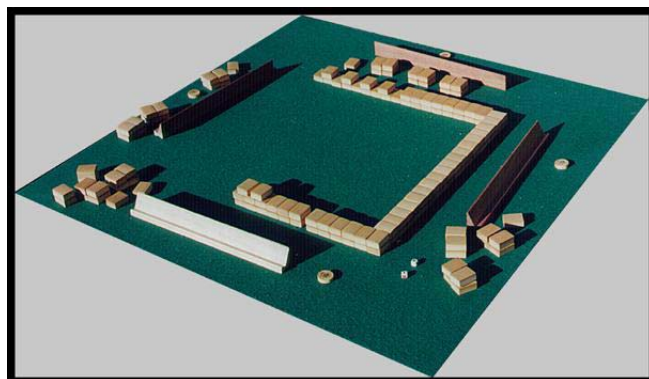
## 2.3. La donne

L'empire céleste étant ainsi délimité, il s'agit de distribuer les tuiles devant constituer la main initiale de chaque joueur. Il faut donc appliquer le rituel visant à déterminer où va s'ouvrir la brèche dans l'enceinte pour organiser “la donne” et ensuite “la pêche aux combinaisons”.

- ↳ Vent d'Est (aussi appelé “banquier”) jette les deux dés dans l'enceinte. On additionne les points. Il compte alors les faces du carré en commençant par son côté et en allant vers la droite (sens inverse des aiguilles d'une montre) et s'arrête sur le côté correspondant à la valeur des dés (plus simplement, 1, 5, et 9 correspondent à la face Est, 2, 6, et 10 à celle du Sud, 3, 7, 11 à Ouest et 4, 8, 12 au Nord). Le côté ainsi désigné sera le “mur de la manche” et le vent correspondant le “vent dominant”.
- ↳ La personne incarnant le vent dominant prend alors les dés et les lance dans l'enceinte. La valeur ainsi obtenue est ajoutée à celle qui a servi à déterminer le mur de la manche. Le joueur du côté du mur de la manche comptera à partir de la première tuile à gauche de son mur et **vers la droite** jusqu'à l'emplacement du mur correspondant à la somme des valeurs des dés. Si cette somme dépasse 18, on continue sur le mur suivant.
- ↳ Le mur est entamé à l'endroit désigné: on retire les 2 tuiles superposées. On les place alors sur le mur **à droite** de l'ouverture (d'abord celle du dessous puis celle du dessus un peu plus loin).
- ↳ Vent d'Est prend alors pour lui les deux piles (4 tuiles) les plus **à gauche** de l'ouverture, puis les 2 suivantes à Sud et ainsi de suite en tournant **vers la gauche** jusqu'à ce que chaque joueur ait 12 tuiles.
- ↳ Il prend alors pour lui la première et la troisième tuile de la rangée de dessus du mur en continuant vers la gauche, puis donne la 5<sup>ème</sup> à sud, la 7<sup>ème</sup> à Ouest et, enfin, la 9<sup>ème</sup> à Nord. Est a donc 14 tuiles et les autres 13; personne n'a encore vu les valeurs des tuiles.
- ↳ On détache les 14 tuiles à **droite** de la brèche; elles composent **la colline** (ou le MONT INTOUCHABLE). **NOTE:** dans certaines règles il n'y a pas de colline.
- ↳ Maintenant que la donne est terminée, chacun prend ses tuiles et les installe sur les chevalets (ou verticales devant soi si vous n'en avez pas) et éventuellement les classe (un jeu classé donne des indications aux adversaires s'ils sont de bons joueurs).

**NOTE:** Distribuer les tuiles à l'intérieur de l'empire céleste est considéré comme une impolitesse notoire.

**NOTE:** Selon certaines règles, ce n'est pas (forcément) Vent d'Est qui effectue la donne mais Vent Dominant.



## 2.4. L'appel des Fleurs

Les fleurs et les saisons ne servent à rien dans les combinaisons mais pour le décompte des points.

Après la donne, Vent d'Est appelle les Fleurs et les Saisons. Les joueurs qui en possèdent les placent devant eux, face visible. Ils les remplacent par autant de "**pièces détachées**". On convient d'appeler ainsi les pièces prises au mur **à droite** de la brèche, dans la colline. Selon la règle orthodoxe, les pièces détachées doivent être prise sur le "toit" (le dessus de la colline). Il s'agit de les disposer de manière à prendre les pièces du mur en sens inverse de la manière normale (on tourne vers la droite et on commence par la tuile du bas de l'empilement). Pendant le jeu, les pièces détachées fourniront également le remplacement des autres fleurs ou saisons prélevées sur le mur et la quatrième tuile des carrés ("**Kong**") comme vu par la suite.

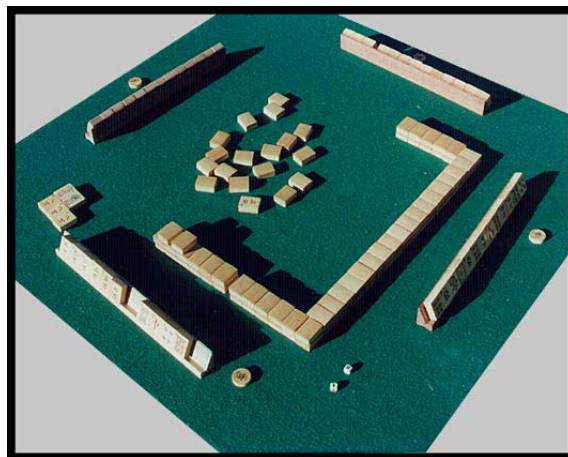
## 2.5. Le jeu

Au premier tour Vent d'Est (qui a 14 tuiles), se débarrasse de l'une d'entre elles dans l'enceinte en annonçant oralement la valeur (par exemple: «8 bambou»). Si un joueur peut la prendre pour faire une combinaison (Voir §3.3), et même si ce n'est pas son tour de jouer, il peut le faire en annonçant «Chow», «Pung», «Kong» ou «mah-jong».

Si personne ne peut ou ne souhaite prendre la tuile écartée, le joueur suivant (situé **à droite**) pioche une tuile au mur (pas depuis la Colline!) dans le même sens que celui de la donne (vers la **gauche**).

**Dans la règle chinoise**, toutes les tuiles défaussées restent visibles.

**Dans la règle japonaise**, lorsqu'un joueur se défausse d'une tuile il la place face visible mais retourne (face cachée) celle précédemment défaussée. Ainsi il n'y a toujours que la dernière à être visible dans l'Empire Céleste. Par rapport à la règle chinoise, cela requiert un effort de mémorisation supplémentaire. C'est plus difficile, mais beaucoup plus intéressant.



## 2.6. La fin de la manche

La manche s'arrête si:

↳ Un joueur fait mah-jong (explication plus loin)

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 de la Colline, la manche s'arrête. La Colline ne sert pas à piocher mais à compenser les Fleurs, les Saisons et les Carrés.

OU

↳ Dans le cas où la colline n'est pas utilisée, lorsqu'il ne reste plus que 14 tuiles dans le mur

## 2.7. Le décompte des points

Lorsque la manche est terminée, il s'agit de compter les valeurs des mains et de payer ses adversaires. La main de chaque joueur est évaluée et il reçoit de ses adversaires le montant qui correspond (Voir §4). Lorsque personne ne fait Mah-Jong, la partie est déclarée **nulle** et personne ne marque (dans certaines règles les mains sont quand même évaluées et les paiements effectués).



## 2.8. La rotation des vents

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

- ↳ Vent d'Est a fait Mah-Jong: il conserve le Vent d'Est pour la manche suivante
- ↳ Sud, Ouest ou Nord a fait Mah-Jong: Les Vents tournent. Sud devient Est, Ouest devient Sud, Nord devient Ouest et Est devient Nord.
- ↳ Personne n'a fait Mah-Jong: 2 règles (la première est préférée)
  - (1) Les Vents tournent comme ci-dessus
  - (2) Les Vents ne tournent pas; en particulier, Est reste Est avec son bonus x2

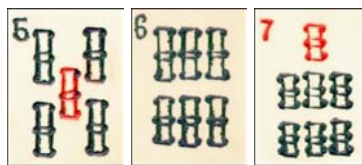
## 3. Le jeu

### 3.1. Les combinaisons

Il n'existe que 3 combinaisons: la Suite, le Breлан et le Carré. Elles ne sont montrées que lorsqu'elles sont construites à l'aide d'une tuile défaussée par un adversaire (Voir §3.3), on parle alors respectivement de Chow, Pung et Kong.

#### 3.1.1. La Suite

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

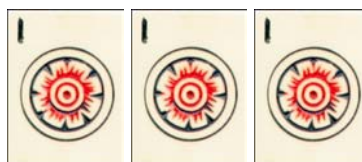


Il n'existe pas de suites de Vents ou de Dragons, même si cette notion existe dans le cadre des Grands Jeux. On parlera alors de Séquence.

#### 3.1.2. Le Breлан

Un Breлан est un groupe de 3 tuiles rigoureusement identiques.

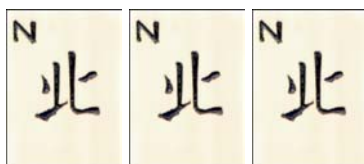
Breлан de 1 Cercle



Breлан de Dragons Rouges



Breлан de Vent du Nord



### 3.1.3. Le Carré

Un Carré est un groupe de 4 tuiles rigoureusement identiques. C'est le maximum que l'on peut obtenir puisqu'à part les honneurs suprêmes, toutes les tuiles sont en 4 exemplaires.

Le Carré compte pour 3 tuiles.

Ceci signifie que lorsqu'un joueur possède un Carré, il doit reprendre une tuile de la Colline pour compenser la 4<sup>ème</sup> du Carré. Si un joueur possède un Carré entièrement caché (i.e. les 4 tuiles proviennent du Mur ou de la distribution), il peut choisir de le déclarer ou pas.

Carré caché annoncé (déclaré): 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.

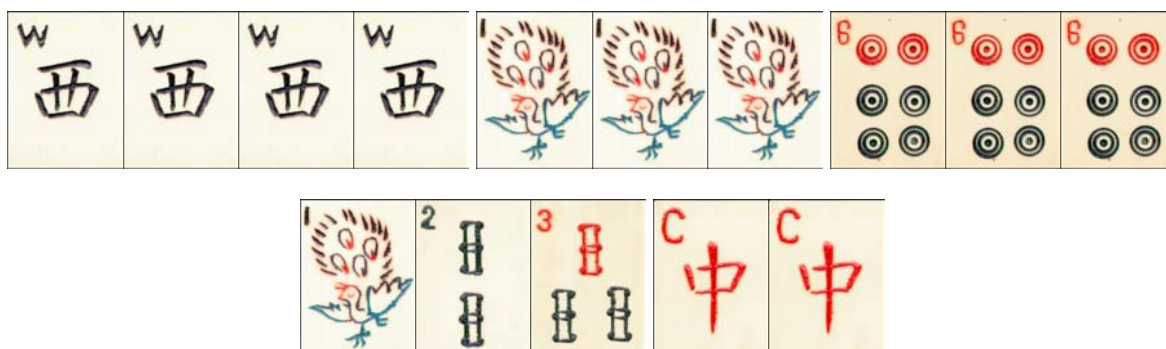
Carré caché non annoncé: le joueur ne reçoit pas de tuile de la Colline. Si la partie s'arrête parce qu'un adversaire fait Mah-Jong, ses 4 tuiles comptent comme un Brelan et non comme un Carré. Ce peut être un choix délibéré si vous désirez consacrer une des 4 tuiles identiques pour former une Suite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

Lorsqu'un Pung est exposé, il peut être transformé en Kong uniquement si son propriétaire récupère la tuile manquante depuis le mur ou depuis les pièces détachées. Il ne peut en aucun cas être complété par reprise d'une pièce défaussée.

## 3.2. Mah-Jong.

### 3.2.1. Le Mah-Jong ordinaire

Pour faire Mah-Jong, il faut posséder 4 combinaisons et 1 paire. Les combinaisons peuvent être des Suites des Brelans ou des Carrés.



### 3.2.2. Le Grand Jeu

Un grand Jeu est un ensemble de 14 tuiles qui ne forment pas forcément des combinaisons. Les Grands Jeux sont beaucoup plus difficile à réaliser que les Mah-Jong ordinaires mais ils rapportent plus de points.

Le fait de permettre les Grands Jeux ou non doit être décidé en début de partie. De plus la liste exhaustive des Grand Jeux qui pourront être réalisés ainsi que leur valeur doit être l'objet d'un accord entre tous les joueurs avant le début de la partie. Comme il existe beaucoup de Grands Jeux, cela évite qu'un joueur «sorte» un Grand Jeu inconnu des autres.

Une liste de Grand Jeux est fournie en Annexe 1 avec une indication de leurs valeurs.

### 3.3. Prendre une tuile défaussée

La dernière tuile défaussée peut être prise par un des adversaires dans les cas suivants:

- ↳ Pour compléter une Suite, le joueur annonce alors **“Chow”** et la dépose visible en face de lui. NOTE: Seul le joueur à droite de la personne qui a défaussé la tuile peut la prendre pour effectuer un Chow.
- ↳ Pour compléter un Brelan, le joueur annonce alors **“Pung”** et le dépose visible en face de lui.
- ↳ Pour compléter un carré, le joueur annonce alors **“Kong”**, le dépose devant lui avec trois tuile visibles et une tuile retournée puis complète son jeu avec une des pièces détachées.
- ↳ Pour faire un Mah-Jong (que ce soit pour compléter une paire, une Suite ou un Brelan), le joueur annonce alors **“MAH-JONG”** (qui l'eu crû?). Il dépose la figure ainsi complétée face visible devant lui (elle est considérée comme exposée). NOTE: Pour faire Mah-Jong, n'importe quel joueur peut prendre la tuile même si c'est pour compléter une Suite ou une paire.

Si plusieurs joueurs briguent la même tuile, des règles de priorité sont à prendre en compte (par ordre croissant):

- ↳ Pour un **Chow**.
- ↳ Pour un **Pung** ou un **Kong**.
- ↳ Pour un **Mah-Jong** en complétant une paire.
- ↳ Pour un **Mah-Jong** en complétant un Chow.
- ↳ Pour un **Mah-Jong** en complétant un Pung ou un Kong.
- ↳ Pour un **Mah-Jong** en réalisant un grand jeu.

En cas d'égalité, le joueur le plus proche de celui qui a défaussé (dans le sens de rotation) est prioritaire.

Lorsqu'un joueur prend une tuile défaussée, à moins qu'il n'y ait Mah-Jong, le jeu se poursuit avec la personne se situe à sa droite. Par exemple: Est jette le 8 Bambou; Nord annonce “Pung” et le prend puis se défausse d'une tuile; c'est à nouveau à Est de jouer.

---

## 4. Compter les points

Le Mah-Jong est à la base un jeu d'argent, les points représentent donc des unités monétaires. La main de chaque joueur est évaluée et détermine ainsi ce qu'il va empocher.

### 4.1. Limite des points

Le score d'un Mah-Jong ordinaire ne peut être supérieur à 1000 points. S'il dépasse, seul les 1000 premiers sont comptés. Seul un Grand Jeu permet de marquer plus de 1000 points.



Toutefois, cette limite peut être modifiée (il faut alors réajuster les valeurs des Grands Jeux en conséquence) par accord entre les joueurs avant le début de la partie ou bien être annulée auquel cas il n'y a plus de limite ni de Grand Jeu.

**NOTE:** Personnellement je préfère ne pas mettre de limite (c'est frustrant: "Ton mah-jong à 7000, ben il ne vaut que 1000"), et multiplier les valeurs des grands jeux par 3 ou 4

## 4.2. Le système simple

### 4.2.1. Compter les points

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.

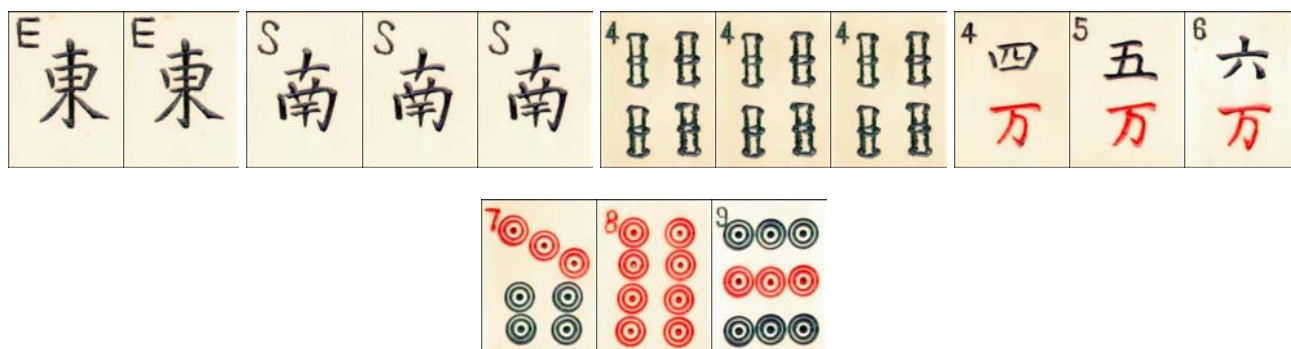
Voir la feuille de points en Annexe 2.

Le fait d'être Vent d'Est double les points.

Les adversaires de chaque joueur lui paient le montant ainsi calculé.

### 4.2.2. Exemple 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,  
 Brekan (caché) de 4 de bambou: 4 Chow(x2): 0,  
 Mah-Jong: 20. TOTAL des points additionnels: 28  
 Multiplication: Pung de Vent dominant: x2  
 TOTAL: 56

Chaque joueur lui donne 56.

### 4.2.3. Exemple 2

Vent du Nord réalise le Mah-Jong suivant, après avoir annoncé «Main Appelante». Vent dominant: Sud.



Paire de vent dominant: 2, Brelan de Dragons: 16, Pung de Vent: 4, 1 Fleur: 4, 1 Saison: 4, Pung de 1: 4, Brelan de 2: 4.

Mah-Jong: 20. TOTAL des points: 58

Multiplicateurs: Pung de Dragon: x2, Pung de Vent du Joueur: x2, Main pure: x8, pas de Chow: x2, Fleur+Saison du joueur: x4, Main appelante: x2. TOTAL multiplicateurs: x256.

TOTAL:  $58 \times 256 = 14818$

SCORE: 1000

### 4.3. Le système avancé

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.

#### 4.3.1. Principe

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

**1ère étape:** Les joueurs calculent leurs points comme précédemment à l'aide de la feuille de points en Annexe 2

**2ème étape:** Report des points

##### ❶ 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 doubles)

**Note:** Cette règle (facultative) incite Vent d'Est à ne pas faire de Mah-Jong trop "faciles" lorsqu'un adversaire expose un jeu prometteur. Les deux autres joueurs ont alors 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 et Nord donnent chacun 200 ( $100 \times 2$ ) à Est.
- Ouest donne 210 à Sud
- Nord donne 240 à Sud et 30 à Ouest.

- Est rend 600 (4x 250-100) à Sud

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 points que celui qui a 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.

### 4.3.2 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!

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	Total reçu par Sud	Total reçu par Ouest	Total reçu par Nord		
		600	1050	30	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.

C'est de cette façon que les chinois ont fait de ce jeu poétique un jeu d'argent redoutable!

### 4.3.3 La feuille de calcul automatique

Cette feuille (CalculMahjong.xls <http://www.cardloan.net/mahjong>) permet de déterminer tous les scores sans faire aucun calcul à partir des mains des joueurs.

## 4.4. Les Grands Jeux

Les grands jeux sont des combinaisons particulières qui apportent un score fixe pour celui qui le réalise. Une liste de grands jeux est fournie en Annexe 1.

## 5. Les Bonus

Les bonus sont attribués pour des situations ou des jeux particuliers.

### 5.1. La main appelante

C'est une règle japonaise. Lorsqu'un joueur estime qu'il ne lui manque plus qu'une tuile pour faire Mah-Jong, il l'annonce. Il ne peut alors plus modifier son jeu et doit rejeter toute tuile ne lui permettant pas de faire Mah-Jong. Cette tuile peut donc lui parvenir depuis le mur (en la piochant) ou depuis les tuiles défaussées pour réaliser un Chow ou un Pung. Si le joueur fait Mah-Jong, ses points sont doublés. Si personne ne fait Mah-Jong, le joueur marque ses points normalement. Si un adversaire fait Mah-Jong, le joueur ne marque que les points de ses fleurs et de ses saisons, toutes les autres combinaisons étant annulées. Plusieurs joueurs peuvent annoncer une main appelante. Si un joueur modifie son jeu après avoir annoncé une main appelante (donc, par erreur), il ne peut plus faire Mah-Jong ni marquer de points autres que ses fleurs et saisons.


Bonus: Points x2 si Mah-Jong réalisé (voir ci-dessus)

### 5.2. Etre "servi"

Le joueur, après avoir pris sa première tuile du mur et n'avoir pas exposé de combinaison annonce "servi" et se trouve alors en situation de main appelante (c'est donc avoir une main appelante d'entrée de jeu...). Les mêmes restrictions que ci-dessus sont applicables pour le cas où l'annonce aurait été effectuée par erreur.

Bonus: +100 points + Main appelante

### 5.3. "Cueillir la fleur de prunier sur le toit" ou "Picorer par le coq d'or"

C'est faire Mah-Jong avec le 5 de cercles () pris sur le mur.

Bonus: +100 points

### 5.4. Pêcher la lune au fond du puits (ou de la mer)

C'est faire mah-jong avec la dernière tuile possible du mur (prise sur le mur ou une pièce détachée si c'était une fleur ou une saison ou si elle a permis d'exposer un Kong).

Bonus: x2

### 5.4. Voler un Kong exposé

C'est prendre la 4ème tuile d'un Kong qui vient juste d'être exposé pour faire Mah-Jong.

Bonus: x2

## 5.6. Les Grâces du Paradis

Pour Vent d'Est, faire Mah-Jong immédiatement après la donne.

Bonus: Valeur forfaitaire de 900 points

## 5.7. La bénédiction terrestre

C'est faire Mah-Jong immédiatement: avec le premier écart d'Est

Bonus: Valeur forfaitaire de 800 points

## 5.8. Le vent du tour (règle optionnelle)

Si la partie comporte 16 manches, le vent du tour est alors Est pour les 4 premières, Sud pour les 4 suivantes, Ouest pour les 4 suivantes et Nord pour les 4 dernières.

Bonus: x2

---

# 6. Les pénalités

En cas de faute, des pénalités sont appliquées. Comme toujours, Vent d'Est double ses pénalités.

- ✎ Tout joueur annonçant à haute voix la tuile qu'il vient de tirer paie 10 points à chacun des autres.
- ✎ Le joueur annonçant Mah-Jong à tort est soumis à une forte amende à déterminer avant la partie.
- ✎ Le joueur qui, par erreur, n'aura pas remplacé une tuile écartée ou employée par un Kong ne peut plus gagner. Il comptera toutefois les points de sa main.
- ✎ Quand, au contraire, un joueur a pris une ou plusieurs tuiles supplémentaires, son jeu est nul. Il ne comptera que les Fleurs et Saisons. Ceci ne le dispense pas de payer selon la règle les points des autres joueurs.

En cas de contestation, c'est Vent d'Est qui arbitrera le litige. S'il est lui-même en cause, c'est Vent du Sud qui tranchera. En ce cas, il touchera ou paiera doublement les amendes qui peuvent être infligées.

## Annexe 1- Les Grands Jeux

«La polémique autour des Grands Jeux du Mah-Jong. Les auteurs, pourtant sérieux, n'hésitent pas à remplir leurs livres de pages entières de Grands Jeux fantaisistes, sans respecter l'étiqve 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.» Bertrand Le Roy et Alexis Beuve (<http://www.mahjongfr.com>).

Certaines combinaisons comportent un petit signe à leur côté qui indique des particularités à respecter:

**中**: Brelan ou Carré associé à la série. Seules les associations suivantes sont possibles: "Dragons Blancs/Cercles", "Dragons Verts/Bambous", "Dragons Rouges/Caractères".

**東**: Vent du joueur uniquement.

### Liste des grands jeux par ordre de valeurs croissantes

La Main de Paires	500 points	La Main d'Emeraude (grand serpent)	1400 points
Les 7 Lanternes du Palais	500 points	La Main de Rubis (grand serpent)	1400 points
Les Chow Venteux	500 points	Le Serpentin des 4 Vents	1400 points
Le Chow Royal	600 points	Le Triangle Venteux	1400 points
La Main Chinoise	700 points	Le Serpentin Royal	1500 points
Le Joueur Maladroit	700 points	Les Treize Lanternes Merveilleuses	1600 points
La Main Pleine de 9 Pièces	700 points	Les 7 Muses du Poète Chinois	1700 points
Les Pung Venteux	800 points	Le Pung Royal	1800 points
Le Petit Serpent	1000 points	Les Quatre Bonheurs Domestiques	2000 points
Les Paires Venteuses	1000 points	Les 3 Grands Apôtres	2000 points
Le Jardin de Gretos	1100 points	Les 3 Fils Adoptifs du Dragon	2200 points
Les Grands Frères	1200 points	Le Triangle Eternel	2500 points
La Main d'Opaline (main précieuse)	1300 points	Les Ennemis	2500 points
La Main de Jade (main précieuse)	1300 points	La Tempête	3000 points
La Main de Corail (main précieuse)	1300 points	La Grande Main Verte	3500 points
Les Paires de Shozum	1300 points	Le Souffle du Dragon	4000 points
La Main de Diamant (grand serpent)	1400 points	Le Mah-Jong Impérial	5000 points

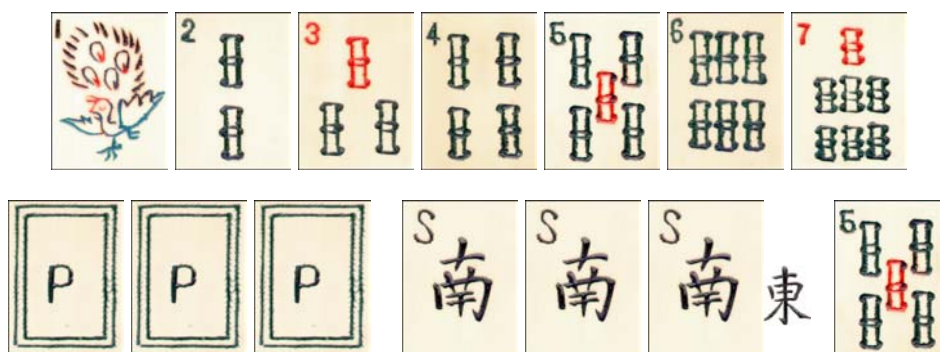
## 500 points: La Main de Paires

## 7 Paires quelconques



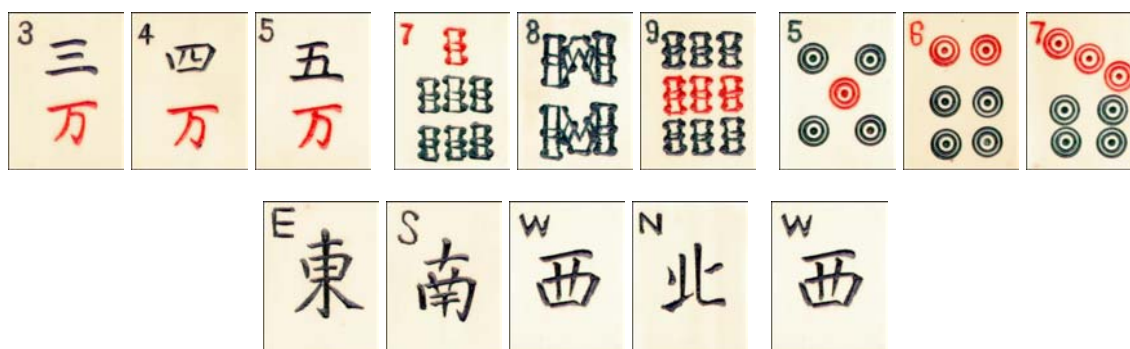
## 500 points: Les 7 Lanternes du Palais

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



## 500 points: Les Chow Venteux

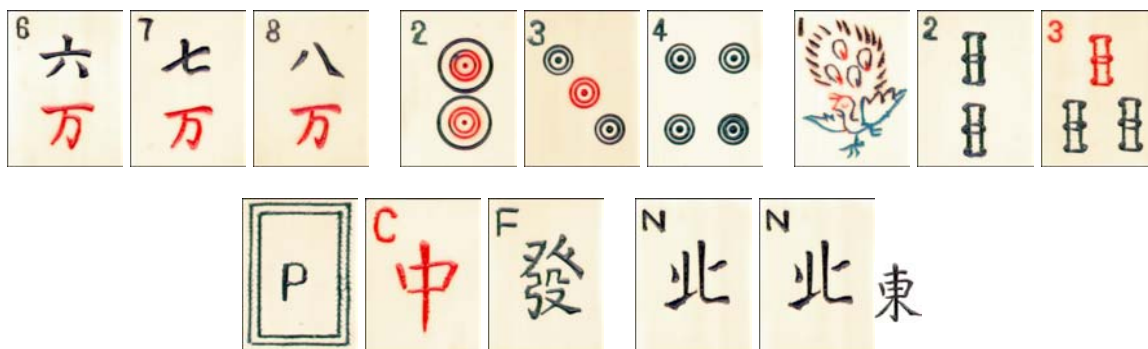
1 chow de chaque série, les 4 vents, 1 cinquième vent quelconque





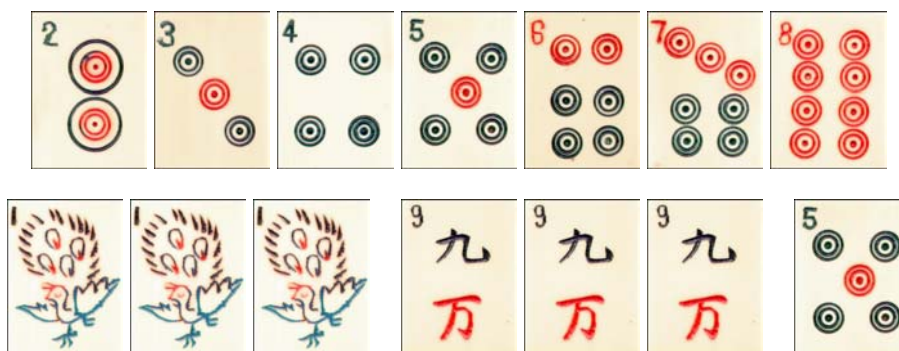
## 600 points: Le Chow Royal

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



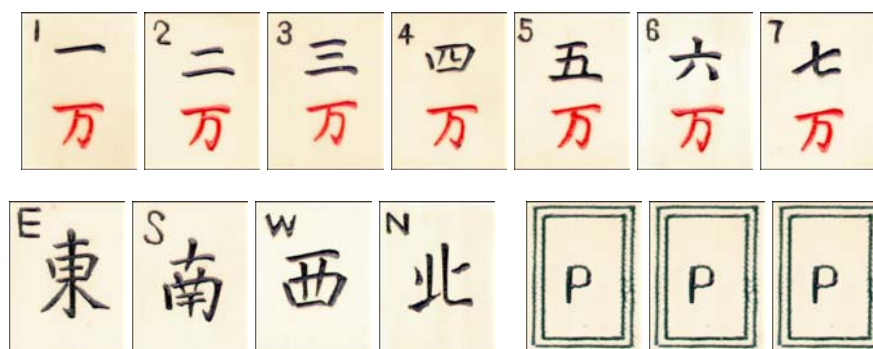
## 700 points: La Main Chinoise

1 suite de 1 à 8, 1 tuile format la paire, 1 pung de 1 et de 9



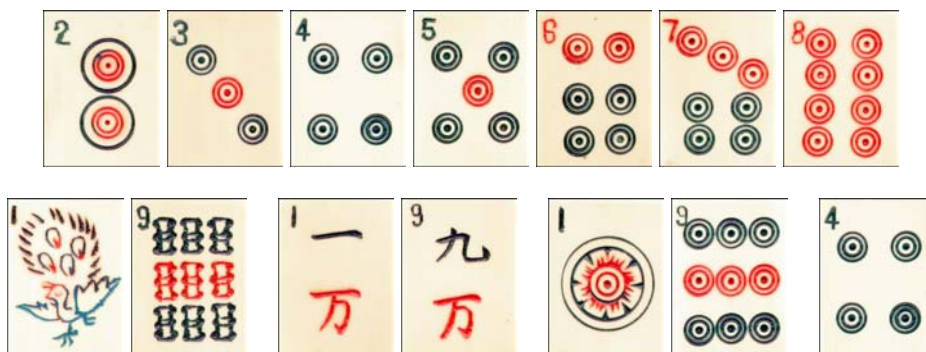
## 700 points: Le Joueur Maladroit

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



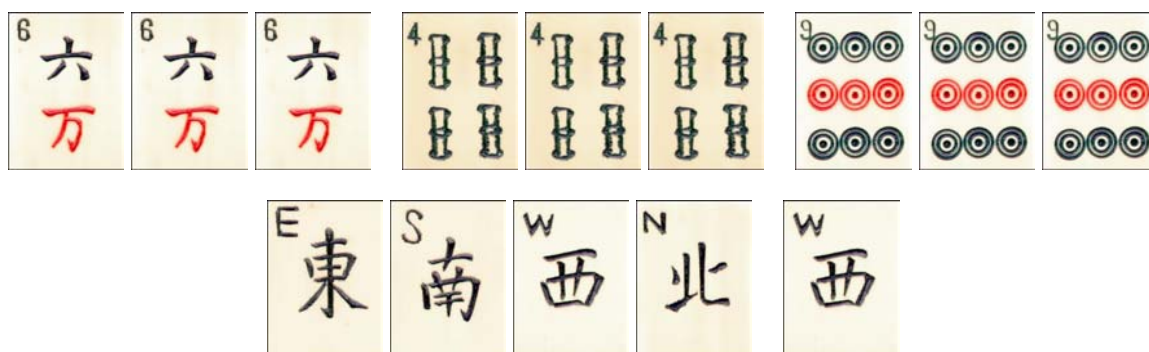
## 700 points: La Main Pleine de 9 Pièces

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



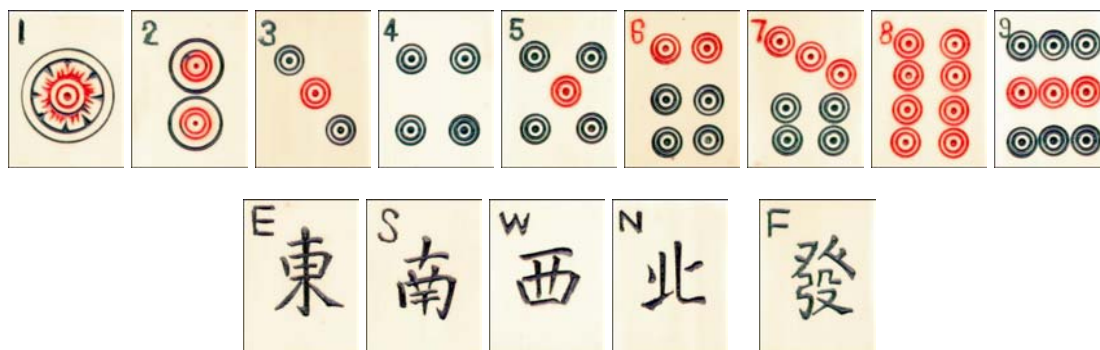
## 800 points: Les Pung Venteux

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



## 1000 points: Le Petit Serpent

1 suite de 1 à 9, les 4 vents, un honneur supérieur (dragon) quelconque



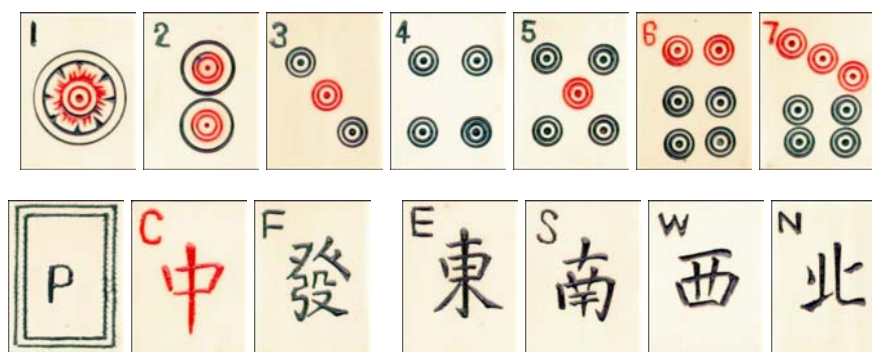
## 1000 points: Les Paires Venteuses

1 paire chaque vent, 1 paire de chaque série



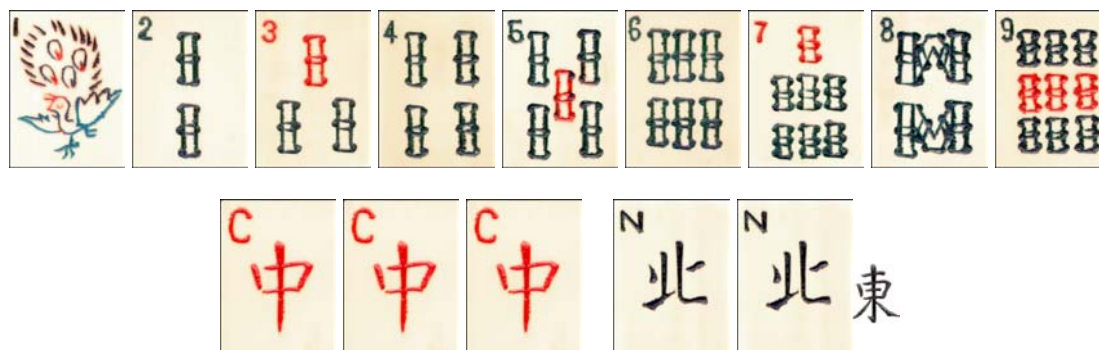
## 1100 points: Le Jardin de Gretos

1 suite de 1 à 7, les 3 dragon, les 4 vents



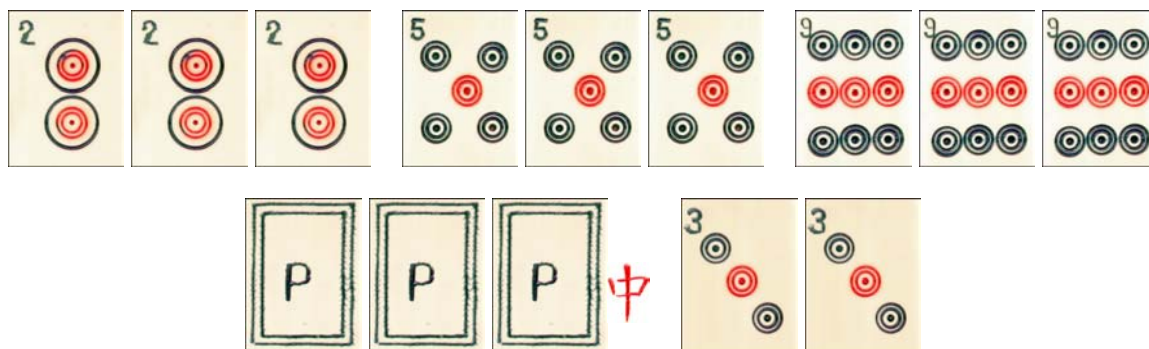
## 1200 points: Les Grands Frères

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



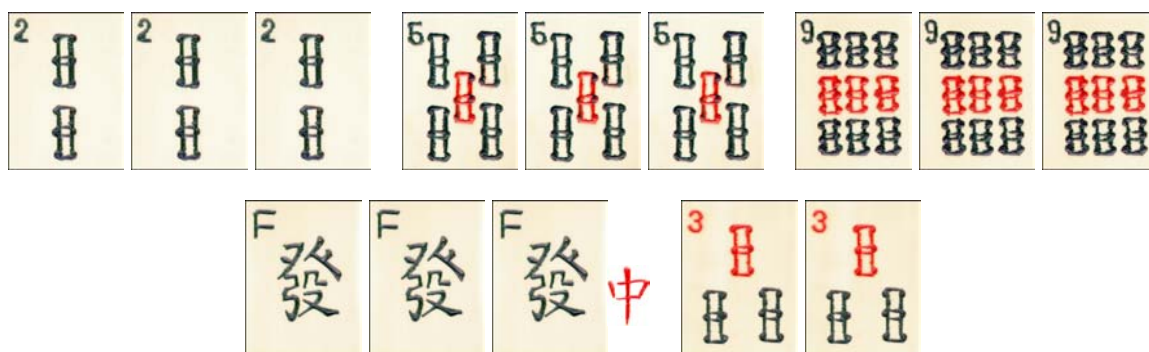
## 1300 points: La Main d'Opaline (main précieuse)

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



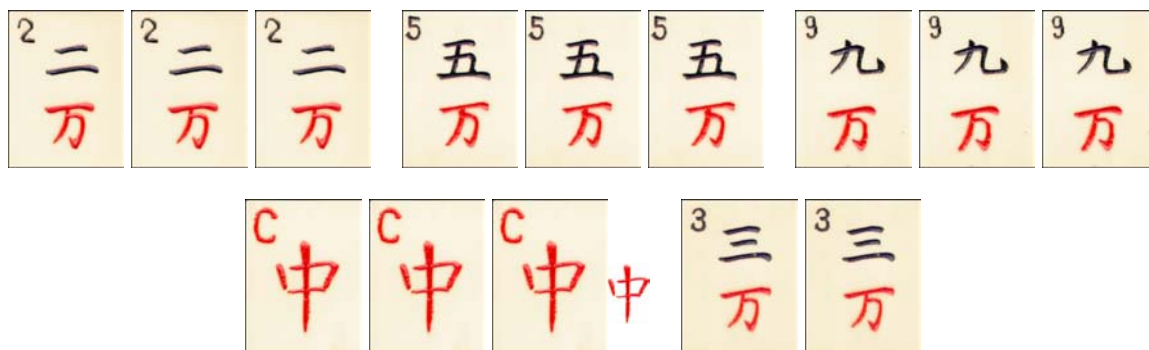
## 1300 points: La Main de Jade (main précieuse)

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



## 1300 points: La Main de Corail (main précieuse)

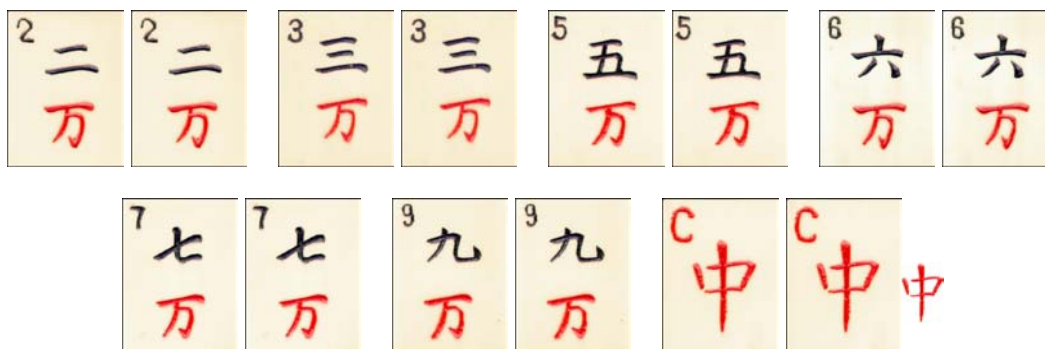
3 pung de caractères, 1 pung de dragons rouges, 1 paire de caractères





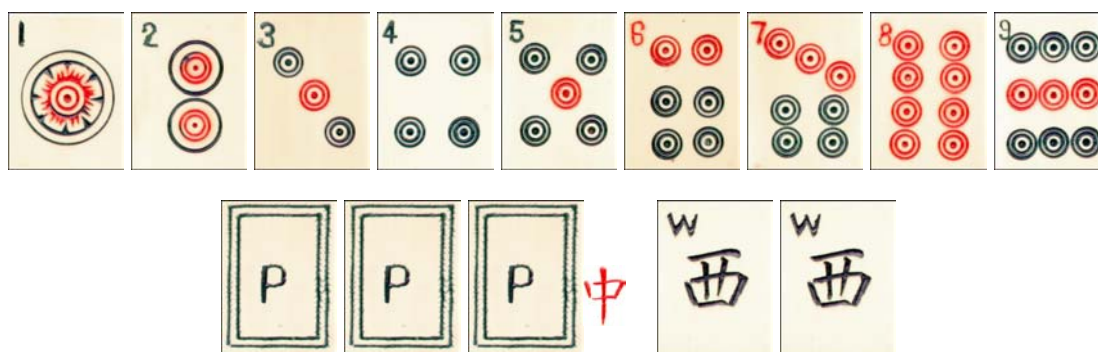
## 1300 points: Les Paires de Shozum

6 paires différences de la même série, 1 paire du **dragon associé**



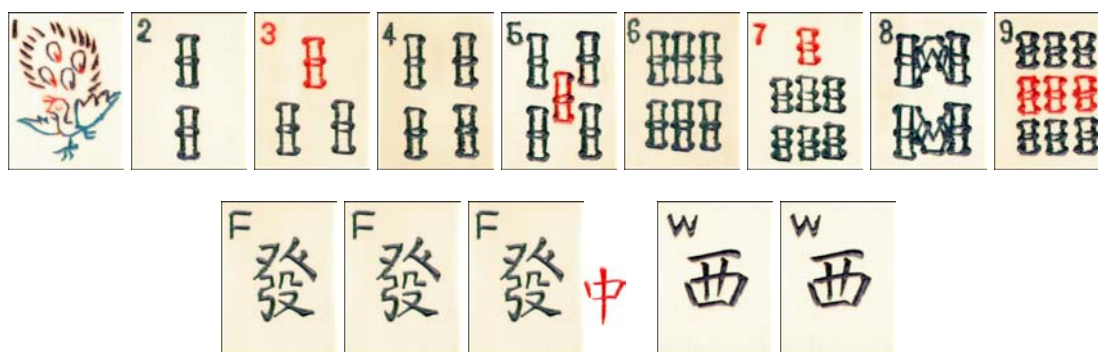
## 1400 points: La Main de Diamant (grand serpent)

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



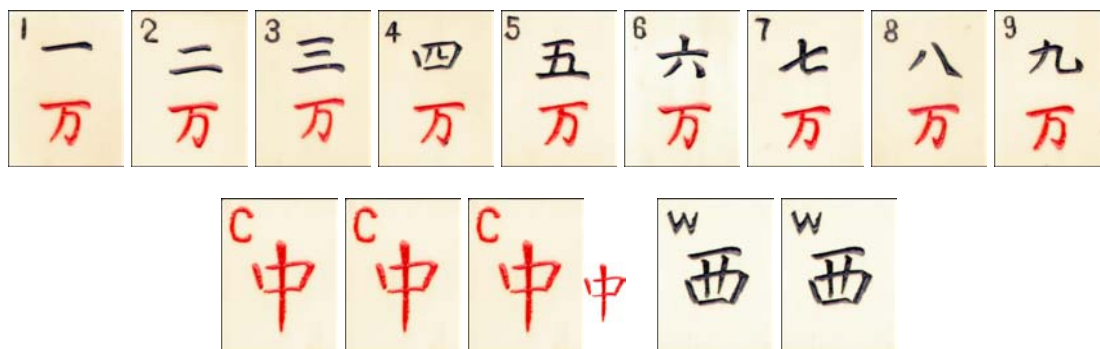
## 1400 points: La Main d'Émeraude (grand serpent)

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



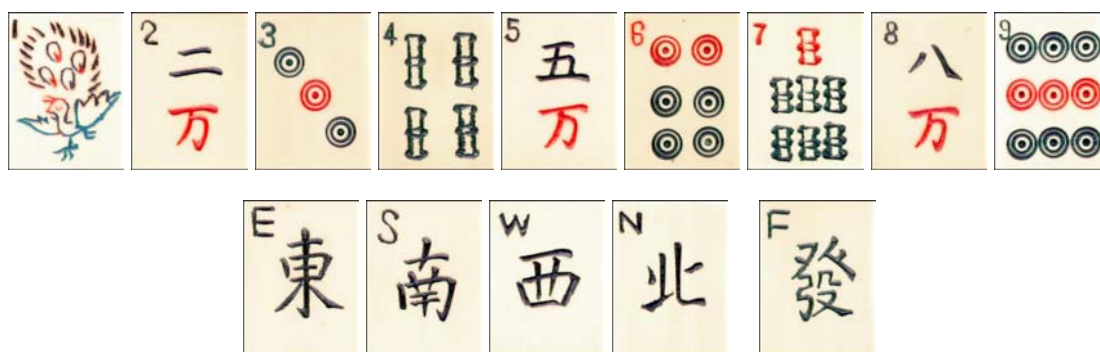
## 1400 points: La Main de Rubis (grand serpent)

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



## 1400 points: Le Serpentin des 4 Vents

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



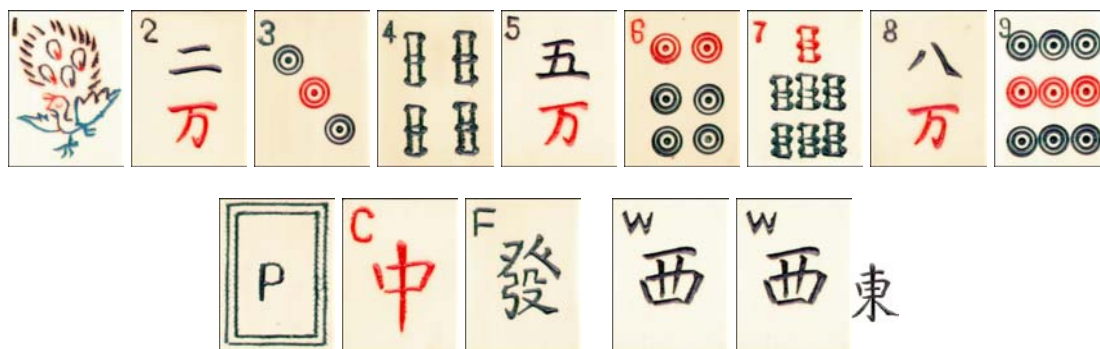
## 1400 points: Le Triangle Venteux

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



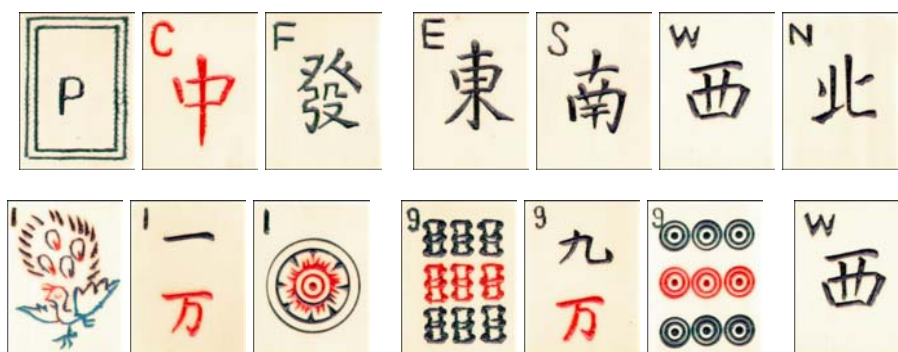
## 1500 points: Le Serpentin Royal

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



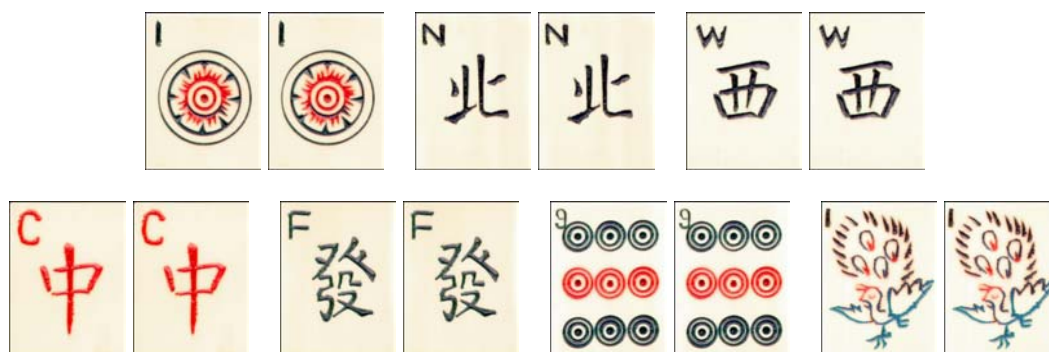
## 1600 points: Les Treize Lanternes Merveilleuses

Tous les honneurs (1 et 9 compris) 1 quatorzième honneur quelconque



## 1700 points: Les 7 Muses du Poète Chinois

7 paires de vents, dragons, 1 ou 9





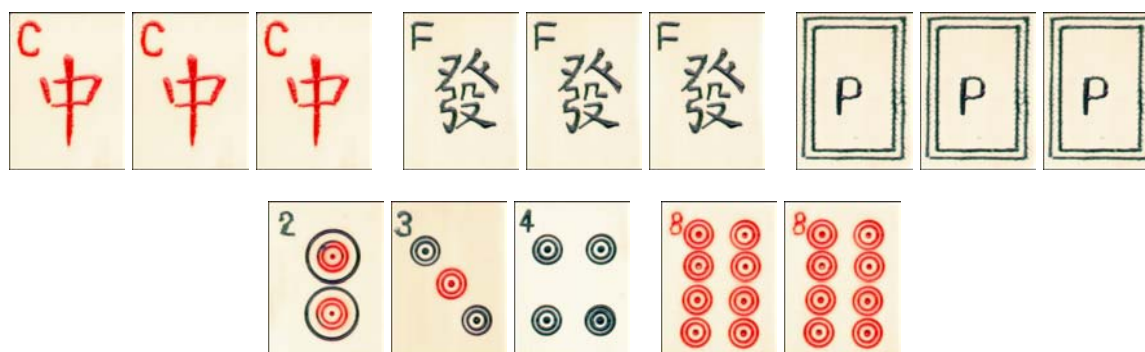
3 pung identiques en valeur, les 3 dragons, 1 paire du vent du joueur



1 pung de chaque vent, 1 paire quelconque

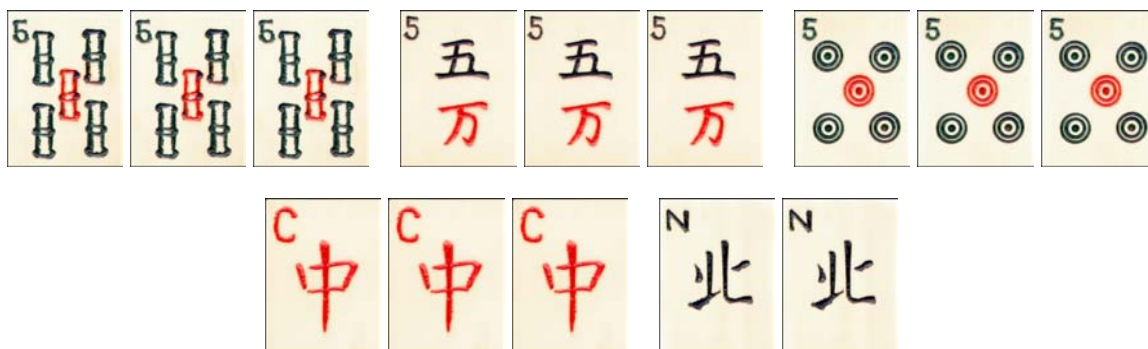


1 brelan de chaque dragon, une suite, une paire de la même série



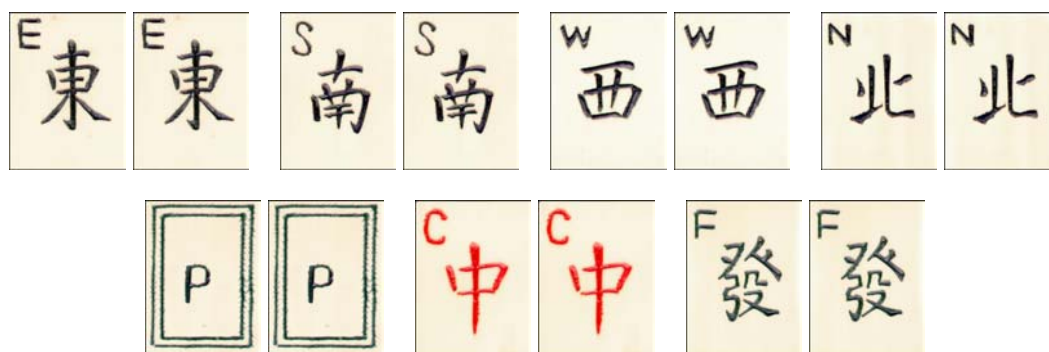
## 2200 points: Les 3 Fils Adoptifs du Dragon

3 pung identiques, 1 pung de dragons rouges, 1 paire de vents



## 2500 points: Le Triangle Eternel (ou Le Yin et le Yang)

1 paire de chaque honneur



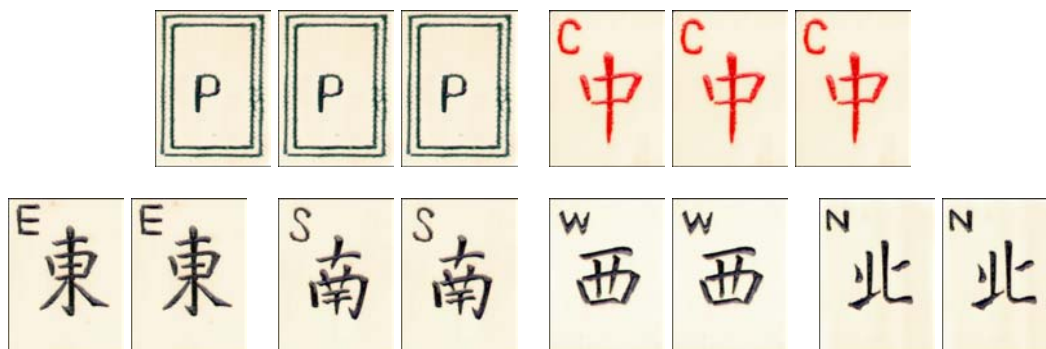
## 2500 points: Les Ennemis

2 brelans de vents opposés, 2 Brelans terminaux de la même série, 2 vents complémentaires



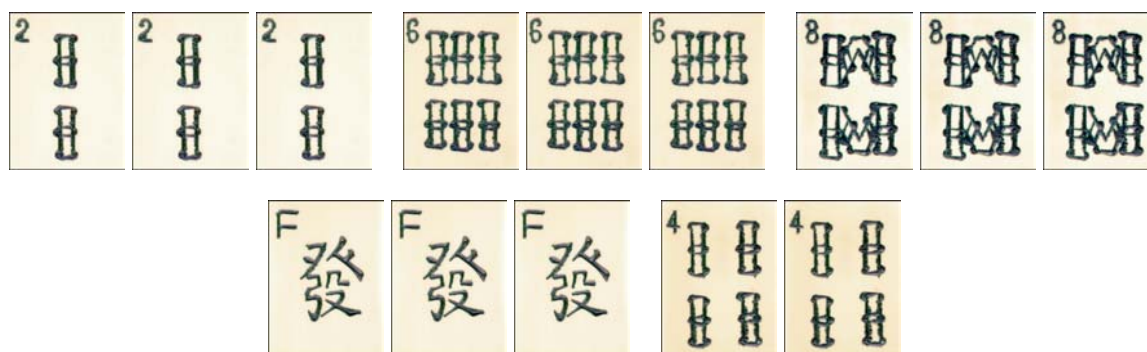
## 3000 points: La Tempête

2 pung de dragons, 1 paire de chaque vents



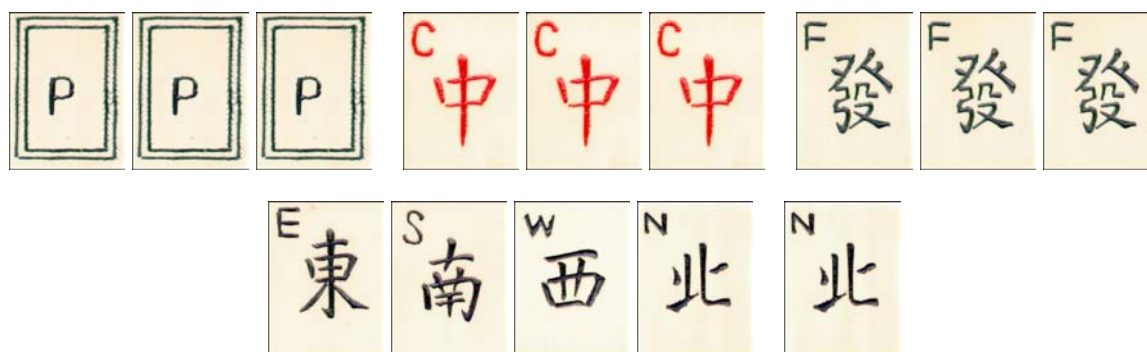
## 3500 points: La Grande Main Verte

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



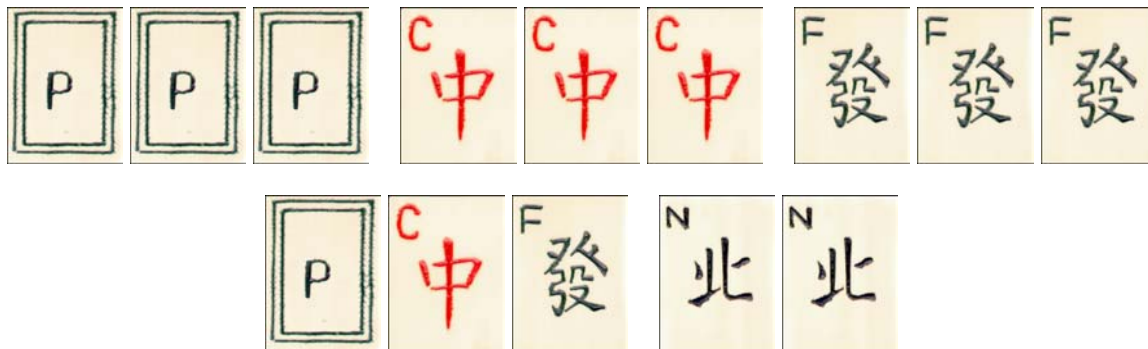
## 4000 points: Le Souffle du Dragon

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



## 5000 points: Le Mah-Jong Impérial

3 pung de dragons, une séquence de dragons, une paire de vents



Annexe 2: Feuille de points**Pour tous les joueurs****Points**

Combinaison	Exposée	Cachée
<b>Paires</b>		
De vent du joueur	2	2
De vent dominant	2	2
De dragons/vent du tour	0	2
<b>Chow/Suites</b>		
Tous	0	0
<b>Pung/Brelans (3 identiques)</b>		
De 2 à 8	2	4
De 1 ou 9 ou de vents	4	8
De dragons	8	16
<b>Kong/Carrés (4 identiques)</b>		
De 2 à 8	8	16
De 1 ou 9 ou de vents	16	32
De dragons	32	64
<b>Fleurs ou saisons</b>		
Chacune	4	-

**Doubles**

Combinaison <sup>1</sup> de vent du joueur	x2
Combinaison <sup>1</sup> de vent dominant	x2
Combinaison <sup>1</sup> de vent du tour	x2
Combinaison <sup>1</sup> de dragons	x2
Avoir sa fleur	x2
Avoir sa saison	x2
Avoir 4 fleurs	x2
Avoir 4 saisons	x2

<sup>1</sup>:Pung/Brelan ou Kong/Carré**Pour celui (celle) qui fait Mah-Jong****Points**

Faire mah-jong	20
Mah-jong avec 4 Chow et une paire	10
Mah-jong en piochant sur le mur	2
Etre "Servi"	100
Cueillir la fleur de prunier sur le toit	100

**Doubles**

Mah-Jong sans Chow/Suite	x2
Mah-Jong avec "Main appelante"	x2
Main pure	x8
Mah-Jong en volant un Kong	x2
Mah-Jong à la colline	x2
Mah-Jong entièrement caché	x2
Mah-Jong de 1, 9 et honneurs	x2
Pêcher la lune au fond de la mer	x2



