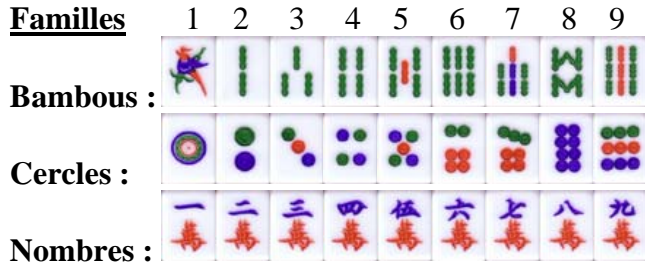


Mah Jong Japonais - Résumé des règles

Chaque tuile est présente en quatre exemplaires.



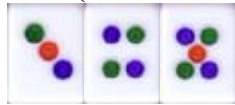
Honneurs



Le but du jeu est de faire **Mah Jong**, c'est-à-dire de réunir 4 combinaisons et une paire.

Les combinaisons possibles sont:

Chii (suite de 3 tuiles)



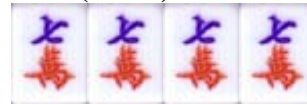
3 tuiles consécutives dans la même famille

Pon (brelan)



3 tuiles identiques

Kan (carré)



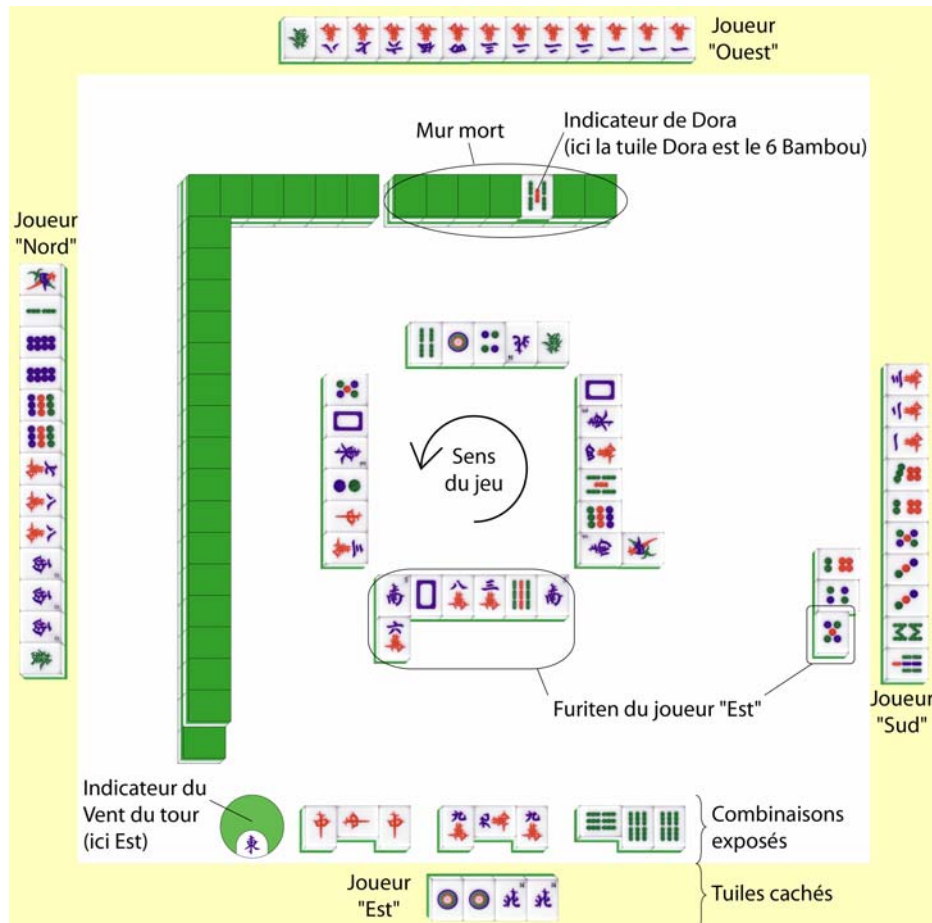
4 tuiles identiques

NB: Les Chii de Dragons ou de Vents sont interdits.

Pour pouvoir faire Mah Jong il faut en plus que sa main comporte un **Yaku** (voir au dos).

Un joueur peut **réclamer une tuile** qui vient d'être jetée pour former une combinaison : seulement si c'est son tour pour un Chii ; même si ce n'est pas son tour pour un Pon ou un Kan. Pour faire Mah Jong, on peut réclamer une tuile jetée même si ce n'est pas son tour, quel que

soit la combinaison réalisée (Chii / Pon / Kan), même pour une paire.



Le **Furiten** est constitué par les tuiles que l'on a jetées (dont celles qui ont été prises par d'autres joueurs). Si on a besoin pour faire Mah Jong d'une de ces tuiles, on n'a plus le droit de réclamer une tuile jetée pour faire Mah Jong.

Décompte des points

À partir de 5 doubles on ne compte plus les points, à partir de 13 doubles on ne compte plus les doubles (cf Tableaux de marque).

Points	Exposé	Caché	Doubles	Doubles
Mah Jong avec 7 paires *	-	25	Yaku <i>n</i> doubles	<i>n</i>
Mah Jong	20	30	Mangan	5
MJ sur pioche (tsumo) **	2	2	Yakuman	13
MJ à une chance	2	2	"5 rouge"	1
Chii	0	0	Dora / Kan Dora / Ura Dora	1
Pon 2-8	2	4		
1, 9, V, D	4	8		
Kan 2-8	8	16		
1, 9, V, D	16	32		
Paire Dragon	2	2		
Vent du Joueur	2	2		
Vent du Tour	2	2		

Les Yaku sont cumulables, sauf si un Yaku est par définition inclus dans un autre.

* Pas de points ajoutés si MJ avec 7 paires.

** Les points pour tsumo ne sont pas comptés si pin-fū (cf Mains rapportant un Yaku).

Mains rapportant un Yaku

Le nombre indiqué est nombre de doubles que vaut le Yaku (Y: Yakuman = 13 doubles).

Les "⇒" indiquent les mains de bases, les mains dérivées sont en dessous.

Ex. Ca. Description Nom japonais

⇒ Mah Jong d'entrée de jeu :

- 2 Annonce de Riichi avec la première tuile jetée. "daburu riichi" ダブル立直
- Y Main du paradis : Le donneur fait MJ sur la donne d'origine. "ten ho" 天和
- Y Un non-donneur fait MJ par Ron, durant le premier tour de table. "ren ho" 人和
- Y Main terrestre : Un non-donneur fait MJ avec la 1^{ère} tuile qu'il pioche. "chi ho" 地和
- ⇒ - Y 13 tuiles sans lien : tuiles séparées par 2 ou plus numéros, la 14^{ème} peut être lié à une autre tuile (main initiale du donneur uniquement). "shii san pūtā"

Mah Jong grâce à une tuile spécifique :

- ⇒ 1 1 MJ en prenant un Kan au passage. "chan kan" 槍槓
- ⇒ 1 1 MJ avec une tuile de l'arrière du mur (pioché suite à un Kan), le joueur qui a jeté la tuile du Kan paye pour tout le monde. (optionnel: valable aussi avec la tuile écarté par le joueur qui a réuni le Kan) "rinchan kaiho" 嶺上開花
- ⇒ 1 1 MJ avec la dernière tuile du mur (pioché ou réclamée). "haitei" Tsumo: 海底撈月 Ron: 河底撈魚

Yaku basé sur les Chii :

- ⇒ - 1 Pin-fū : pas de points (4 Chii, paire sans points, pas de MJ à une chance). "pin-fū" 平和
- ⇒ - 1 2 Chii identiques (même numéro, même famille). "ii pei kō" 一盃口
- 1 2 3 Chii identiques. "iisō san jun" 一盃三同
- 3 2 Chii identiques et 2 autres Chii identiques dans une autre famille. "ryan pei kō" 二盃口
- 5 5 4 Chii identiques. "yon jun" / "iisō sū shun" 四同
- ⇒ 1 2 3 Chii de même numéro dans des familles différentes. "san shoku dō jun" 三色同順
- ⇒ 1 2 Chii 1-2-3, 4-5-6, 7-8-9 dans la même famille. "itsu" 一氣涌貫

Yaku basé sur les Pon :

- ⇒ 1 1 Pon / Kan d'un Dragon, ou du Vent du Joueur, ou du Vent du Tour. "fanpai" 翻牌
- 2 2 Vent double : Pon / Kan d'un Vent étant à la fois le Vent du Joueur et le Vent du Tour (en fait, 2 fois fanpai). ダブ東/ダブ南
- 4 4 Trois Petits Dragons : 2 Pon / Kan de Dragons, paire de Dragon. "shō san gen" 小三元
- Y Y Trois Grands Dragons : 3 Pon / Kan de Dragons. "dai san gen" 大三元
- Y Y Quatre Petits Vents : 3 Pon / Kan de Vents, paire de Vent. "shō sū shii" 小四喜
- Y Y Quatre Grand Vents : 4 Pon / Kan de Vents. "dai sū shii" 大四喜
- ⇒ 2 2 3 Pon / Kan cachés, MJ avec la 4ème combinaison ou la paire. "san an kō" 三暗子
- Y 4 Pon / Kan cachés, MJ avec la paire. "sū an kō" 四暗刻
- ⇒ 2 2 3 Pon / Kan séquentiels dans la même famille. "san ren kō" 三連刻
- Y Y 4 Pon / Kan séquentiels dans la même famille. "sū ren kō" 四連刻
- ⇒ 2 2 4 Pon / Kan. "toi toi hō" 対々和
- ⇒ 3 3 3 Pon / Kan de même numéro dans des familles différentes. "san shoku dō kō" 三色同刻

Yaku basé sur les Kan :

- ⇒ 2 2 3 Kan. "san kan tsu" 三槓子
- Y Y 4 Kan. "sū kan tsu" 四槓子

Yaku basé sur une famille :

- ⇒ 2 3 Main propre : une seule famille avec Vent / Dragon. "hon itsu" 混一色
- 5 6 Main pure : que des tuiles de la même famille. "chin itsu" 清一色
- Y Portes du paradis : dans la même famille Pon de 1, Pon de 9, suite 2 à 8, une tuile pour faire la paire. "chū ren pō to" 九連宝燈
- Y Y Vert uniquement (2, 3, 4, 6, 8 de Bambou; Dragon Vert). "ryū ii sō" 緑一色

Yaku basées sur les numéros de tuiles :

- ⇒ 1 1 Tuiles 2 à 8 uniquement (pas de 1 / 9 / Vent / Dragon). "tanyao chū" 断公九
- ⇒ 1 2 1 / 9 / V / D / Chii de tuiles majeures (1-2-3, 7-8-9) uniquement. "chanta" 全帶公
- 2 3 1 / 9 / Chii de tuiles majeures (1-2-3, 7-8-9) uniquement. "jun chan taiyao" 純全帶公
- 4 4 1 / 9 / V / D uniquement (4 Pon / Kan). "hon rō tō" 混考頭
- Y Y Vent / Dragon uniquement (4 Pon / Kan). "tsū ii sō" 字一色
- Y Y 1 / 9 uniquement (4 Pon / Kan). "chin rō to" 清考頭

Yaku basé sur les combinaisons cachées :

- ⇒ - 1 Tsumo (MJ sur pioche) sur jeu caché. "men zen tsumo" 門前清自摸和
- ⇒ - 1 MJ après une annonce de Riichi. "riichi" 立直
- 1 MJ moins d'un tour après une annonce de Riichi. (Yaku optionnel) "ippatsu" 一發

Main de 7 paires :

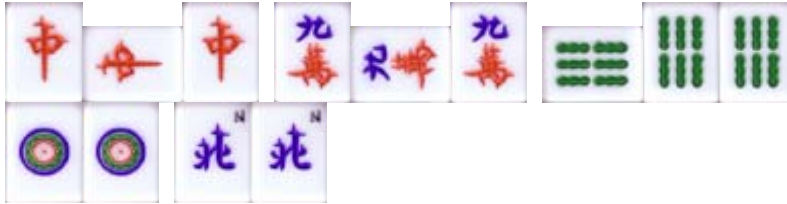
- ⇒ - 2 7 paires différentes. "chii toitsu" 七対子
- Y Paires de 2 à 8 dans la même famille. "dai sharin" 対子

Mah Jong spécial :

- ⇒ 5 5 Nagashi Mangan : écarté seulement 1 / 9 / V / D, aucune de ces tuiles n'est prise, personne ne fait MJ. "nagashi mangan" 流し満貫
- ⇒ - Y Merveilles uniques : 1 et 9 de chaque famille, chaque Vent, chaque Dragons, une tuile pour faire la paire. "koku shi mu sō" 国士無双
- ⇒ Y Y Le donneur fait MJ 8 fois de suite, le 8ème MJ rapporte un Yakuman, tous les MJ suivant aussi. Dès que le donneur change, la situation redevient normale. (Yaku optionnel) 八連荘

Mah Jong Japonais - Résumé des règles Commentaires sur la partie d'exemple

Joueur Est :



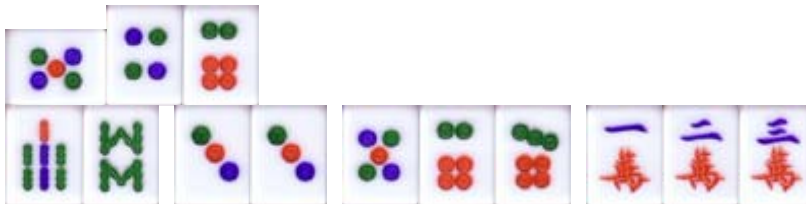
Le joueur Est a :

- un Pon de Dragon Rouge exposé
- un Pon de 9 Nombre exposé
- un Pon de 6 Bambou exposé
- une paire de 1 Cercle (cachée)
- une paire de Vend Nord (cachée)

Son jeu comporte le Yaku "fanpai" (Pon de Dragon).

Il attend un 1 Cercle ou un Vent du Nord pour transformer une de ses paires en Pon, et ainsi faire Mah Jong.

Joueur Sud :



Le joueur Sud a :

- un Chii 4-5-6 Cercle exposé
- un Chii incomplet 7-8 Bambou (caché)
- une paire de 3 Cercle (cachée)
- un Chii 5-6-7 Cercle caché
- un Chii 1-2-3 Nombre caché

Son jeu ne comporte pas de Yaku, le joueur Sud cherche sûrement à obtenir le Yaku "tanyao chū" (tuiles 2 à 8 uniquement) en cassant son Chii 1-2-3 pour un Chii 2-3-4.

Joueur Ouest :



Le joueur Ouest a un jeu entièrement caché comportant :

- un Pon de 1 Nombre
- un Pon de 2 Nombre
- un Chii 3-4-5 Nombre
- un Chii 6-7-8 Nombre
- un Dragon Vert isolé

Son jeu comporte le Yaku "main propre" (une seule famille avec Vent et/ou Dragon), le joueur attendant un Dragon Vert pour obtenir une paire et faire Mah Jong. Comme il a déjà jeté un Dragon Vert, il est dans une situation de furiten. Ainsi, si un autre joueur jette un Dragon Vert il n'aura pas le droit de le réclamer pour faire Mah Jong. Mais si il pioche un Dragon Vert il pourra déclarer Mah Jong.

Si le joueur Ouest tire une tuile de Nombre, il a intérêt à la garder et à écarter son Dragon Vert pour transformer son Yaku "main propre" en "main pure" et pour se débarrasser de son furiten. Toutefois, il a déjà jeté une tuile de Nombre (un 9 Nombre, utilisé par le joueur Est). Il doit donc s'assurer qu'il ne sera pas en attente de cette tuile, sinon il sera toujours dans une situation de furiten et il ne pourra pas réclamer de tuile jetée pour faire Mah Jong, même avec une autre tuile (mais il pourra toujours faire Mah Jong avec une tuile piochée).

Par exemple, s'il tire un 6 Nombre il aura la main suivante (en jetant le Dragon Vert) :



Il sera alors en attente d'un 3 Nombre (3-3, 4-5-6, 6-7-8), d'un 6 Nombre (3-4-5, 6-6, 6-7-8) ou d'un 9 Nombre (3-4-5, 6-6, 7-8-9).

Comme il a précédemment jeté un 9 Nombre, il sera en situation de furiten et sera alors obligé de faire Mah Jong sur pioche (ou de modifier sa main pour ne plus attendre un 9 Nombre).

Autre exemple, s'il tire un 5 Nombre il aura la main suivante (en jetant le Dragon Vert) :



Il sera alors en attente d'un 2 Nombre (2-3-4, 5-5, 6-7-8), d'un 5 nombre (3-4-5, 5-5, 6-7-8) ou d'un 8 Nombre (3-4-5, 5-6-7, 8-8).

Dans ce cas, il ne sera pas en situation de furiten et pourra librement réclamer une tuile écartée pour faire Mah Jong.

NB: Le jeu du joueur Ouest étant entièrement caché, et de plus dans une seule famille (sauf le Dragon), il présente énormément de possibilités de modifications. Les différentes mains possibles ne rapportent pas toutes le même nombre de points et n'offrent pas toutes les mêmes chances de faire Mah Jong (il faut prendre en compte que certaines tuiles ne sont plus disponibles).

Joueur Nord :



Le Joueur Nord a un jeu entièrement caché comportant :

- un Chii incomplet 1-2 Bambou
- une paire de 8 Cercle \ OU deux Chii incomplets 8-9 Cercle
- une paire de 9 Cercle /
- un 7 Nombre isolé \ OU un Chii incomplet 7-8 et un 8 isolé
- une paire de 8 Nombre /
- un Pon de Vent d'Ouest
- un Dragon Vert isolé

Son jeu ne comporte aucun Yaku, le joueur Nord essaie sans doute d'obtenir le Yaku "Tsumo sur jeu caché" ou "Riichi" (ces deux Yaku sont basés sur un jeu caché) ou "chanta" (1/9/V/D/ Chii de tuiles majeurs uniquement).