



## But du jeu

Il faut faire Mahjong, c'est-à-dire former avec les 14 pièces devant soi: 4 combinaisons et une paire.

Les différentes combinaisons peuvent être:

La Séquence ou/et la Suite (Chow): Trois tuiles de même symbole, dont les numéros se suivent.

- Le Brelan (Pung): Trois tuiles identiques.
- Le Carré (Kong): Quatre tuiles identiques.
- Et la paire: Deux tuiles identiques (même numéros et même symbole).

## Déroulement

- Chaque joueur, à son tour, "pioche" une pièce dans le mur et en écarte une autre.  
On ne peut prendre une pièce défaussée par un autre joueur que pour former une combinaison.
- Toute combinaison formée avec une pièce défaussée doit être étalée.  
On ne peut prendre une pièce défaussée pour former une suite que lorsque c'est le joueur à sa gauche qui vient de la jeter.
- En revanche, n'importe quel joueur peut prendre une pièce écartée pour former un brelan ou un carré.
- On gagne alors la main et, après s'être défaussé d'une tuile, ce sera ensuite au tour du joueur à droite du joueur qui se défausse d'une tuile de jouer à moins qu'une fois encore un joueur prend la pièce défaussée.
- En cas de conflit entre plusieurs joueurs pour une même pièce, le carré puis le brelan ont la priorité sur la suite. Mais si la pièce écartée permet à un joueur d'annoncer MahJong, il a la priorité absolue. En cas de conflit, c'est le premier à jouer, selon le tour, qui gagne.
- Un carré doit être exposé même s'il a été formé avec un pièce venant du mur. Et le joueur doit piocher une nouvelle tuile à droite de la colline pour compléter sa main car un carré compte pour 3 tuiles une fois exposé.
- Les fleurs et les saisons ne comptant pas comme une tuile une fois exposée, on doit aussi piocher une nouvelle tuile à droite de la colline pour compléter sa main et avoir 14 tuiles au moment de jouer.
- On peut faire MahJong avec une tuile piochée provenant d'une défausse adverse ou du mur.

## Fin de la partie

Le premier joueur qui fait Mah-Jong gagne la partie !