

# RÈGLES DE JEU DU MAH-JONGG

*” Le Jeu Chinois  
des Quatre Vents “*

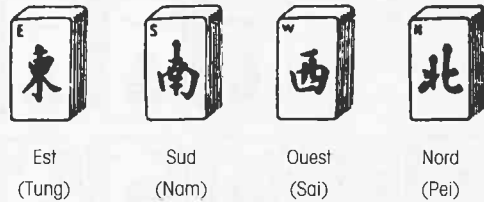
1.- NOMBRE TOTAL DE CARTES

Le jeu de cartes complet comprend les éléments suivants :

3 variétés de "Cartes Capitales" composées de 4 pièces pour chaque variété, à savoir :



4 variétés de "Cartes de Direction" composées de 4 pièces pour chaque variété, à savoir :



Les quatre joueurs se placent de la façon suivante :

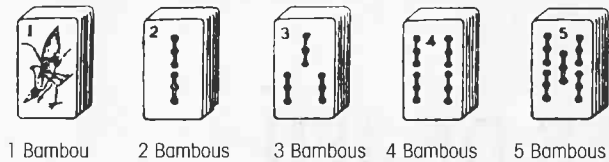
L'Est est la direction du BANQUIER ou du Chef de jeu.

L'Ouest est la direction de la personne assise juste en face du BANQUIER.

Le Sud est la direction de la personne assise à droite du BANQUIER.

Le Nord est la direction de la personne assise à gauche du BANQUIER.

9 variétés de cartes "BAMBOUS" avec 4 pièces de chaque sorte, de 1 à 9 Bambois, à savoir :



1 Bambois 2 Bambois 3 Bambois 4 Bambois 5 Bambois

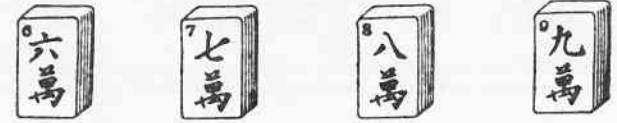


6 Bambois 7 Bambois 8 Bambois 9 Bambois

9 variétés de cartes CHIFFRÉES, avec 4 pièces pour chaque variété, depuis les CHIFFRES valant dix mille (1-wan) jusqu'aux CHIFFRES valant quatre-vingt-dix mille (chui-wan).

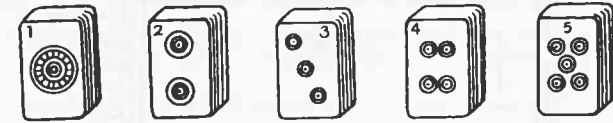


1 : Dix mille 2 : Vingt mille 3 : Trente mille 4 : Quarante mille 5 : Cinquante mille

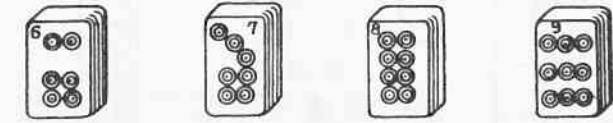


6 : Soixante mille 7 : Soixante dix mille 8 : Quatre-vingt mille 9 : Quatre-vingt dix mille

9 variétés de cartes à "CERCLES" (Tung-tse) avec 4 pièces pour chaque variété, depuis un "CERCLE" jusqu'à neuf "CERCLES", à savoir :



1 Cercle 2 Cercles 3 Cercles 4 Cercles 5 Cercles



6 Cercles 7 Cercles 8 Cercles 9 Cercles

Il existe également une ou deux variétés de cartes "FLEURS" (Hwapa), chaque variété comprenant quatre cartes. Elles s'appellent souvent de la façon suivante :



"PRINTEMPS" (Chun), "ÉTÉ" (Hsia), "AUTOMNE" (Chau) et "HIVER" (Tung), ou bien :  
 "VENT" (feng), "FLEUR" (Hwa), "NEIGE" (Hserth) et "LUNE" (Yuerth), ou bien aussi :  
 "LE PÊCHEUR" (Yue), "LE BÛCHERON" (Chiao), "LE FERMIER" (Kang) et "L'ÉTUDIANT" (Ta).  
 Depuis un certain temps ces cartes ne sont plus mises en jeu.

2.- DISPOSITION DES JOUEURS ET DES CARTES

a) Le jeu est limité à 4 personnes.

b) DÉTERMINATION DES PLACES. Les places à occuper par les joueurs sont déterminées de la façon suivante : placez les 4 cartes de "DIRECTION", c'est-à-dire le Nord, le Sud, l'Est et l'Ouest le dos en haut et mélangez-les.

Les joueurs s'assoient au hasard et l'un des quatre jette les dés.

La place de la personne qui jette les dés correspond aux numéros 5 et 9.

La place juste en face d'elle correspond aux numéros 7 et 11.

La place à sa droite correspond aux numéros 6 et 10.

La place à sa gauche correspond aux numéros 8 et 12. (ON COMPTE TOUJOURS DE DROITE - GAUCHE)

EXEMPLE : Imaginez qu'un personne jette les dés et marque 10. La personne à sa droite prendra la première des 4 cartes à partir de l'extrémité préalablement désignée par la personne qui a jeté les dés.

La place du joueur qui jette les dés est l'EST. Celui qui tire la carte Est prend cette place. Les autres doivent se placer par rapport à la position EST, c'est-à-dire EST, SUD, OUEST et NORD, en comptant toujours de droite à gauche.

c) DISPOSITION DES CARTES. Les cartes sont ensuite battues et disposées en ligne. Au moment de disposer ses cartes, chaque joueur doit former deux rangées de 17 cartes chacune, et mettre une rangée sur l'autre.

Les 4 doubles rangées formeront donc un carré, comme sur la figure ci-dessous :

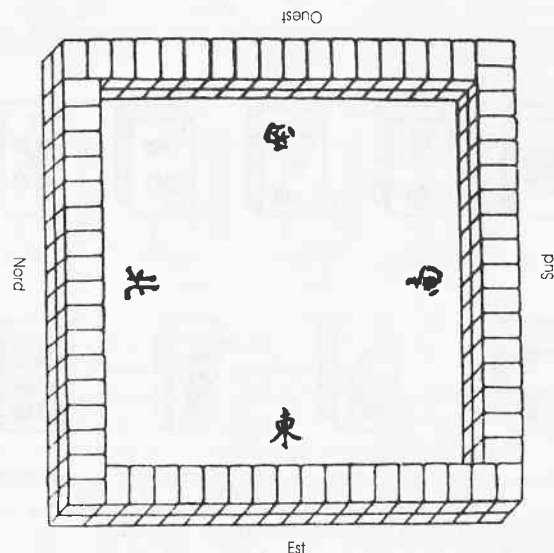


FIGURE 1

N'oubliez pas de jouer toujours de droite - gauche

Désignation du BANQUIER ou CHEF :

Lorsque les 4 joueurs ont occupé leur place, celui qui a tiré la carte EST jettera les dés pour déterminer qui sera le premier BANQUIER.

Les numéros 5 et 9 correspondent à la place "EST"

Les numéros 6 et 10 correspondent à la place "SUD"

Les numéros 7 et 11 correspondent à la place "OUEST"

Les numéros 8 et 12 correspondent à la place "NORD"

"Habituellement, on soustrait 1 du résultat fixé par les dés. La personne assise à la place correspondant au résultat des dés (après avoir soustrait 1) sera le BANQUIER. Par exemple : imaginez que le résultat des dés est 12, ce qui donne 11 après avoir soustrait 1. Comme la personne qui jette les dés porte les numéros de 5 à 9, le numéro 11 est la personne juste en face d'elle, en comptant de droite à gauche.

Une partie complète comprend 16 jeux (sauf lorsque le BANQUIER a gagné la partie. Dans ce cas, son rôle de Banquier se poursuivra pendant la partie suivante jusqu'à ce qu'un autre joueur gagne la partie). Quatre jeux constituent un tour.

Chaque tour porte le nom de l'un des 4 points cardinaux.

Le premier tour de 4 jeux s'appelle le JEU DE L'EST

Le second tour de 4 jeux s'appelle le JEU DU SUD

Le troisième tour de 4 jeux s'appelle le JEU DE L'OUEST

Le quatrième tour de 4 jeux s'appelle le JEU DU NORD.

Les points gagnés ou perdus par le BANQUIER seront doublés.

d) Le dé sera jeté deux fois, d'abord par le BANQUIER et en second lieu par la personne désignée par les dés. Si les dés jetés par le BANQUIER donnent 6 comme résultat, le joueur assis à droite du BANQUIER devra jeter les dés une fois de plus. Si le résultat des dés jetés par ce dernier est 7, le total des dés sera 13. Ce joueur devra alors prendre 13 tas (une carte superposée à une autre est considérée comme 1 tas), en comptant de droite à gauche, parmi les 17 tas situés en face du second lanceur de dés.

Le BANQUIER prendra ensuite en premier deux tas parmi les 4 tas qui restent, et chaque joueur prendra 2 tas suivants, toujours de droite à gauche. Après s'être servi trois fois (12 cartes en tout), le BANQUIER prendra deux autres cartes de la rangée supérieure. Les trois autres joueurs prendront une carte de plus l'un après l'autre. Le BANQUIER doit toujours être le premier à montrer sa carte.

### 3.- DÉSIGNATION ET FORMES

a) Lorsque le joueur a en main 3 cartes de la même variété, cela s'appelle "Les trois cachées de la même sorte" (Em-kong).

b) Si le joueur a en main deux cartes de la même variété et s'il prend une carte pareille qui a été écartée par l'un des trois autres joueurs, cela s'appellera "Les trois visibles de la même sorte" (Ming kong).

Le joueur doit les poser sur la table la face vers le haut, comme sur la figure

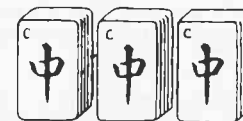


FIGURE 2

c) Lorsqu'un joueur a en main quatre cartes de la même variété, il doit en poser trois tournées vers le bas et une tournée vers le haut. En même temps, il doit prendre une carte supplémentaire de la rangée arrière.

Cela s'appelle "les quatre cachées de la même sorte devenues visibles" (Em-kang).



FIGURE 3

d) Si un joueur a en main trois cartes de la même sorte y s'il a pris une carte pareille qui a été écartée par l'un des trois autres joueurs, il devra mettre toutes ses cartes sur le dos et prendre en même temps une carte supplémentaire de la rangée arrière. Cela s'appelle : "les quatre visibles de la même sorte" (Ming kang).



FIGURE 4

e) Il est possible de combiner numériquement trois cartes pour former un ensemble. Par exemple, 1, 2, ..., 4, 5... de la même variété peuvent former un ensemble.

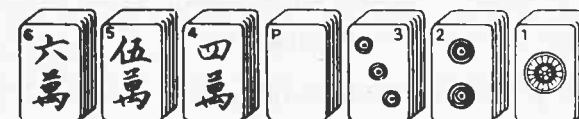


FIGURE 5

f) Lorsqu'un joueur a constitué quatre ensembles de cartes et qu'il n'a plus qu'une carte en main, il doit attendre d'avoir la même carte pour gagner. Cette paire est appelée "La tête de l'oiseau" (cho tao). Il est impossible de gagner sans former cette paire.

Par exemple, un joueur a réussi à former deux ensembles de trois cartes chacun (la Figure 2 peut constituer un ensemble) y les a posés sur la table. Supposons qu'il a dans ses mains les cartes montrées sur la Figure 5. La carte non assortie est appelée le Dragon Blanc. Pour gagner le jeu, il doit tirer une carte pareille au Dragon Blanc ou bien la prendre si elle est écartée par un autre joueur.

#### 4.- ILLUSTRATIONS D'ENSEMBLES COMBINÉS NUMÉRIQUEMENT

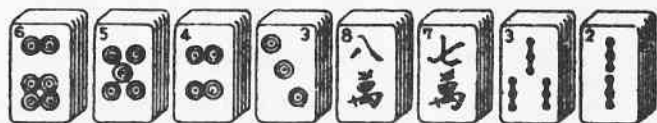


FIGURE 6

Imaginons qu'un joueur possède les cartes 6 et 7. Un ensemble combiné numériquement peut être formé par une carte de la même variété avec le n° 5 ou 8. Si le joueur attend d'obtenir l'une de ces deux cartes (5 ou 8) pour gagner, il pourra le faire s'il la prend parce qu'elle a été écartée par l'un des trois autres joueurs ou bien s'il la tire du tas.

S'il n'attend pas pour gagner, il pourra former un ensemble soit en prenant la carte (5 ou 8) écartée par le joueur située UNIQUEMENT A SA GAUCHE en la tirant du tas. Il ne pourra pas prendre la carte (5 ou 8) pour former un ensemble si cette carte a été écartée par tout autre joueur qui ne soit pas à sa GAUCHE. S'il prend la carte jetée par le joueur situé à sa gauche pour former un ensemble combiné numériquement, il devra poser sur la table l'ensemble de cartes, la face vers le haut. S'il forme l'ensemble en tirant lui-même la carte du tas, ce mouvement n'est pas nécessaire et il aura donc davantage de possibilités de former des ensembles.

Les cartes n° 1 et 2 (2 Bamboos et 3 Bamboos respectivement) sont deux cartes avec lesquelles il serait possible de former un ensemble lorsque le joueur obtient une carte de 1 Bambou ou de 4 Bamboos. Il en est de même pour les cartes n° 3 et 4 (qui correspondent aux cartes "70 mille" et "80 mille" respectivement) lorsqu'on a une carte "90 mille" ou "60 mille".

Les paires n° 6 et 7, n° 3 et 4, n° 1 et 2 de la figure précédente ont deux possibilités d'être combinées.

La figure suivante illustre les paires qui ne vous donnent qu'une seule possibilité de combinaison



FIGURE 7

Les paires 11 et 14, 14 et 15 ne peuvent former d'ensemble qu'avec la carte n° 13. Cela s'appelle "un appel latéral simple".

Les cartes n° 9 et 10 forment un ensemble lorsqu'il y a une carte à "3 Cercles" (n° 20).



FIGURE 8

Les paires n° 16 et 17, 21 et 22 ne peuvent former d'ensemble qu'avec la carte n° 20. Cela s'appelle un "appel central".

Les cartes n° 18 et 19 forment un ensemble lorsque le joueur obtient une carte "Quarante mille".

#### 5.- Comment gagner

a) Si au début du jeu les cartes tirées par le BANQUIER sont quatre ensembles de trois cartes ou bien des cartes combinées numériquement et une paire, il gagne immédiatement le jeu. Cela s'appelle le "Triomphe naturel" (Tien ho)

Illustration :

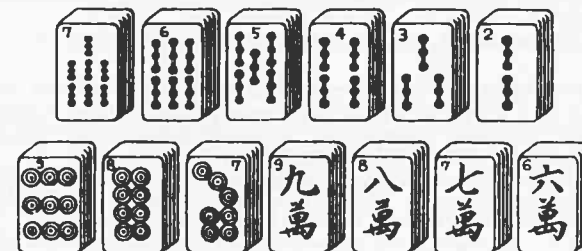


FIGURE 9

L'ensemble figurant ci-dessus n'est pas complet à moins qu'il y ait une carte supplémentaire similaire au n° 1 ou n° 4 (p. ex. les cartes à caractères signifiant "soixante mille" et "quatre-vingt-dix mille" respectivement).

Le Banquier gagnera au début du jeu si ses cartes sont similaires à celles de la figure 9.b)

Si la première carte distribuée par le BANQUIER est prise par un autre joueur et le jeu est gagné par ce dernier, cela s'appelle "Triomphe non naturel" (Ti-ho).

Exemple :

Supposons qu'au début du jeu les cartes de l'un des joueurs situé à côté du Banquier correspondent à celles montrées sur la Figure 9. Si l'un des joueurs écarte une carte similaire au n° 1 ou 4 de la Figure 9, le joueur possédant cet ensemble gagnera le jeu s'il prend la carte qui vient d'être écartée.

Le "Triomphe Naturel" vaut la totalité des points.

Le "Triomphe non Naturel" vaut la moitié des points.

Le nombre total de points peut être fixé provisoirement, les joueurs se mettant d'accord entre eux sur leur valeur. Le nombre total de points s'élève normalement à mille cinq cents.

c) Dans le cas où il n'y a pas de "Trois de la même sorte" parmi les cartes gagnantes, quatre ensembles de cartes combinées numériquement seront suffisants pour gagner le jeu. Cela s'appelle le "Triomphe simple" (Ping-ho) et vaut dix points.

Le nombre de dix s'ajoute toujours au total des points obtenus par le gagnant. Si l'on ajoute 10 au total des cartes gagnées par "Triomphe Simple", cela fera 20.

Exemple.-

Supposons qu'au milieu du jeu un joueur a en main un ensemble de cartes similaires à celles de la Figure 9. Il attend d'avoir des cartes pareilles au n° 1 ou au n° 4 de la Figure 9 pour gagner le jeu.

Dans le cas où il tire la carte lui-même, le total des points obtenus par ses cartes sera 24. S'il gagne en prenant une carte écartée par un autre joueur, le total des points sera 20.

#### 6.- Comment doubler les points

(1) Les points sont considérés doubles (I-Fan) lorsqu'on a trois ou quatre CARTES CAPITALES de la même variété ou bien trois ou quatre CARTES DE DIRECTION correspondant à la même direction que celle du joueur.

(2) Les points sont considérés doubles deux fois -c'est-à-dire multipliés par quatre - (Lieng-Fan) dans les cas suivants :

Lorsque les cartes sont de la même variété : des cartes BAMBOU, CHIFFRES ou CAPITALES constituant un ensemble de "Trois ou Quatre de la même sorte", ou des cartes CAPITALES correspondant à la même direction que celle du joueur.

Lorsque le joueur a dans sa main un ensemble de 3 ou 4 cartes de Direction de la même direction que celle du jeu.

Par exemple, pendant le "jeu Ouest" (voir page 6), si le joueur assis dans la position "Ouest" a dans sa main un ensemble de "cartes Ouest" (3 ou 4 de la même variété), le joueur aura le droit de compter

double ses cartes doublées (x 4) (Lieng Fan).

(3) Les points doubles sont considérés triplés, c'est-à-dire multipliés par 8 (San Fan), dans les cas suivants :

Lorsque les cartes sont toutes de la même variété (c'est-à-dire toutes des BAMBOUS, des CHIFFRES ou des CERCLES), ou bien

Lorsque les cartes sont de la même variété et comprennent deux ensembles "Trois de la même sorte" et "Cartes Capitales", ou un ensemble "Trois de la même sorte" constitué par les cartes de Direction de la même direction que celle du joueur, ou un ensemble "Trois de la même sorte" constitué par des cartes Capitales.

(4) Les points sont doublés quatre fois, c'est-à-dire multipliés par 16 (Isz-Fan) dans les cas suivants :

Lorsque le joueur a deux ensembles "Trois de la même sorte" formé par les "cartes Capitales" et un ensemble "Trois de la même sorte" formé par les "cartes de Direction" de la même direction que celle du joueur, et que les cartes restantes sont de la même variété.

(5) Les points sont doublés cinq fois, c'est-à-dire multipliés par trente deux (Wu-Fan), lorsque le joueur a un ensemble "Trois de la même sorte" formé par les cartes de Direction de la même direction que celle du joueur, et que les cartes restantes sont de la même variété, ou bien

(6) lorsque les cartes comprennent quatre ensembles "Trois de la même sorte" formés par les cartes de "Direction" et une paire de cartes "Capitales".

Cette forme de jeu obtient la totalité des points sans tenir compte des points obtenus sous une autre forme.

A l'exception des cartes 2 à 8 des Bambous, des Cercles et des Chiffres, les cartes gagnantes peuvent être constituées par 13 cartes différentes de chacune des variétés restantes (Voir Figure 10).

Illustration :

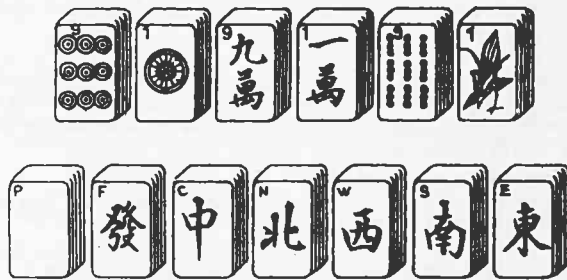


FIGURE 10

Lorsque le joueur a ces cartes en main, il doit attendre pour gagner que l'une quelconque des cartes correspondantes forment la paire appelée "La Tête de l'Oiseau". S'il ne peut pas disposer de 13 cartes différentes, le joueur peut profiter de cette formation en constituant préalablement la paire "La Tête de l'Oiseau" et attendre d'obtenir la carte qui lui reste pour compléter les 13 variétés.

Par exemple, si un joueur a dans sa main un ensemble de cartes correspondant à celles de la Figure 10, il gagnera le jeu s'il obtient une carte additionnelle correspondant à l'une des 13 montrées sur la Figure. Le joueur peut prendre cette carte lorsqu'elle vient d'être écartée par un autre joueur ou bien en la tirant lui-même du tas.

Cette forme de jeu obtient la totalité des points.

## 7.- CALCUL DES POINTS

(a) Deux points pour la "Tête de l'Oiseau" (si elle est donnée par un autre joueur) pour les cartes 2 à 8 de n'importe quelle variété. 4 points pour les cartes 1 et 9 de n'importe quelle variété.

(b) 4 points pour la "Tête de l'Oiseau" (si le joueur la tire lui-même) pour les cartes 2 à 8 de n'importe quelle variété.

8 points pour les cartes 1 et 9 de n'importe quelle variété.

(c) 8 points pour "Les trois cachées de la même sorte" pour les cartes 1 et 9 de n'importe quelle variété (Voir 3 a).

4 points pour "Les trois cachées de la même sorte" pour les cartes 2 à 8 de n'importe quelle variété.

(d) 4 points pour "Les trois visibles de la même sorte", pour les cartes 1 et 9 de n'importe quelle variété. (Voir 3 d).

2 points pour "Les trois visibles de la même sorte", pour les cartes 2 à 8 de n'importe quelle variété.

(e) 32 points pour "Les quatre cachées de la même sorte devenues visibles" (1 à 9 de n'importe quelle variété)

16 points pour "Les quatre cachées de la même sorte devenues visibles" (2 à 8 de n'importe quelle variété).

(f) 16 points pour "Les quatre visibles de la même sorte" (1 à 9 de n'importe quelle variété). Voir paragraphe 8 d).

8 points pour les "Quatre visibles de la même sorte" (De 2 à 8 de n'importe quelle variété).

(g) 32 points pour les "Quatre cachées de la même sorte devenues visibles" (Cartes Capitales). D'autres points peuvent s'ajouter et être doublés.

16 points pour les "Quatre visibles de la même sorte" (Cartes Capitales). D'autres points peuvent s'ajouter et être doublés.

Les points des "Cartes de Direction" de la même direction que celle du joueur doivent être considérés de la même façon que les "Cartes Capitales".

Cela veut dire que la somme totale des points sera doublée et que le nombre de points sont des points intentionnels H-2 pour une paire de cartes Capitales correspondant à la même direction que celle du joueur.

### Exemple de calcul des points

Imaginons qu'un joueur gagne avec les ensembles de cartes suivants :

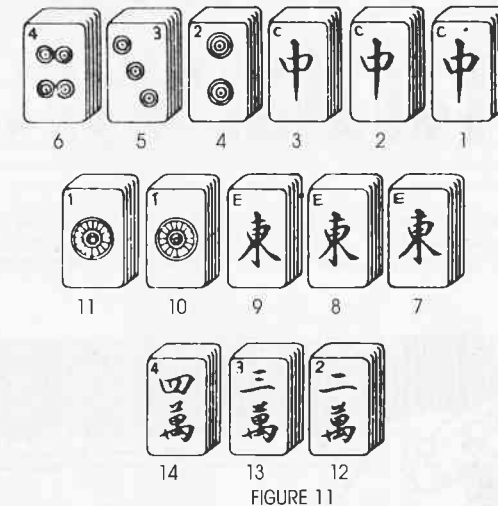


FIGURE 11

La totalité des points sera calculée comme suit :

(a) Lorsque le Banquier est le gagnant :

4 points pour l'ensemble "cartes Capitales" (Le Dragon Rouge numéroté 1, 2 et 3 sur la Figure) si l'ensemble est considéré comme "les Trois Visibles de la même sorte".

4 points pour l'ensemble de cartes de "Direction" (Est, qui est la direction du Banquier; cette carte correspond donc à la même direction que celle du joueur), si l'ensemble est considéré comme "les Trois Visibles de la même sorte".

(8 points si l'ensemble est "les Trois Cachées de la même sorte").

Les cartes de Direction ont sur la Figure les numéros 7, 8 et 9. Les cartes numérotées 4, 5 et 6 forment un ensemble combiné numériquement. Il en est de même pour les cartes 10, 11, 12, 13 et 14. Ces ensembles n'ont droit à aucun point.

Total : 8 points

Il faut ajouter 10 points au total pour chaque ensemble de cartes gagnant (Voir 5 c).

Total général : 18 points.

Le total général est multiplié par deux parce qu'il y a un ensemble de cartes "Capitales" (voir 6 (1)), 18 multiplié par deux nous donne 36 points.

Ce nombre de points est ensuite doublé parce qu'il y a un ensemble de cartes de Direction correspondant à la même direction que celle du joueur (voir 6 (1)). 36 multiplié par deux nous donne 72 points.

Chaque point gagné ou perdu par le Banquier sera considéré double. Dans ce cas, chaque joueur devra remettre au Banquier 144 points.

Dans l'hypothèse où ce jeu soit un "Jeu de l'Est" (voir 2 c), l'ensemble de cartes "Est" doublera deux fois la somme totale des points, c'est-à-dire qu'elle sera multipliée par quatre (Voir 6 b).

S'il s'agit d'un "jeu Ouest", la personne assise à la place "Ouest" a le droit de "doubler" deux fois le nombre total de ses points si elle a en main un ensemble (de 3 ou de 4) de cartes "Ouest". Il en est de même avec les jeux "Sud" et "Nord" par rapport aux places "Sud" et "Nord".

Par ailleurs, des points supplémentaires peuvent être fixés dès le début du jeu, de la façon suivante :

a) Au total des points on pourra ajouter un "doublé" de plus dans le cas où les cartes gagnantes comprennent quatre ensembles de "trois de la même sorte" et une paire. Cela s'appelle "Gagner par paires" (Tui-tui-ho).

Illustration :

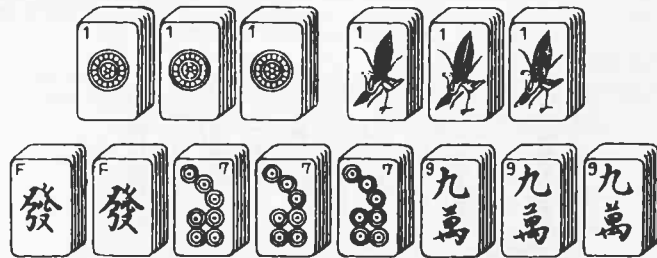


FIGURE 12

(b) Le nombre total de points pour cet ensemble (tel qu'il est sur la figure) est de 52. Si la carte prise par le joueur de la partie arrière (voir Fig. 3, chapitre 3 c et d) est celle avec laquelle il gagne, il devra additionner un autre "Doublé". Cela s'appelle "Quatre de la même sorte avec les fleurs ouvertes" (King-tao-hai-hwa).

Illustration :

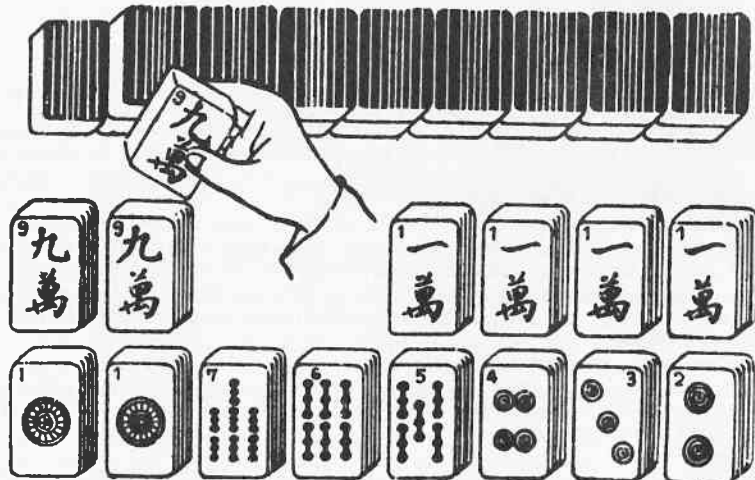


FIGURE 13

c) Il est établi que sept tas de deux cartes chacun soient laissés sur la table ou ne soient pas tirés. Si une carte supplémentaire est tirée comme il est indiqué au chapitre 3 c) et d), il faudra réserver un tas additionnel. Dans ce cas le jeu se termine.

Lorsqu'un joueur gagne en prenant la dernière carte du tas où le jeu doit finir, il ajoutera un "Doublé" de plus à ses points. Cela s'appelle "Prendre la lune du fond de la mer" (Hai-ta-yuoh)

Illustration :

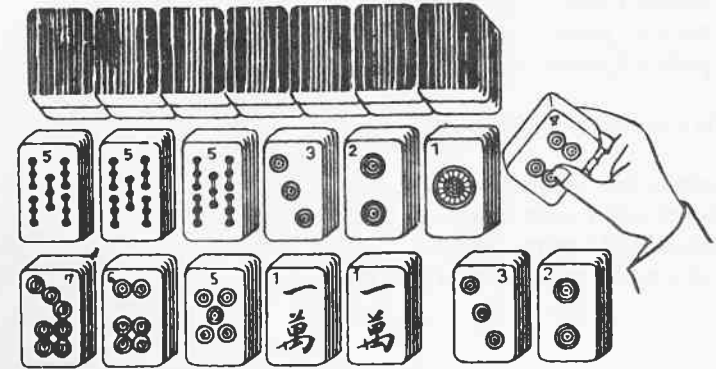


FIGURE 14 : PRENDRE LA LUNE DU FOND DE LA MER

(d) Dans le cas où la carte supplémentaire de n'importe quelle variété - sauf les Cartes Capitales ou les Cartes de Direction prises à l'arrière par le joueur A - s'avère être la carte gagnante du joueur B, ce dernier peut prendre cette carte des mains du joueur A pour gagner le jeu. Il faudra ajouter alors une autre "double" à la somme des points. Cela s'appelle "Conquérir les quatre de la même sorte" (Chang kang) et s'applique uniquement aux "quatre visibles de la même sorte".

Illustration :

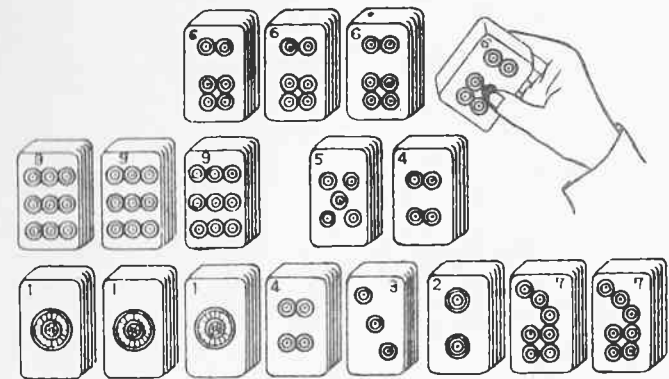


FIGURE 15 : CONQUÉRIR LES QUATRE DE LA MÊME SORTIE

Les jeux de Mah-Jong se composent principalement de 144 tuiles.

Selon les modèles, des accessoires peuvent être aussi prévus :

réglottes en forme de chevalet sur lesquelles les joueurs placent leurs tuiles

des baguettes servant de jetons de comptage auxquels on peut attribuer les points suivants

- les baguettes portant 8 points noirs ... .. 2 points
- celles portant 1 point rouge ... .. 10 points
- celles portant 5 points rouges ... .. 200 points
- celles portant 2 points verts et 5 points rouges ... .. 1000 points

Au début du jeu, chaque joueur reçoit :

- 10 baguettes avec 8 points noirs ... .. 20 points
- 8 baguettes avec 1 point rouge ... .. 80 points
- 2 baguettes avec 5 points rouges ... .. 400 points
- 1 baguette avec 2 points verts et 5 points rouges ... .. 1000 points

