

Règles du Mahjong

Comment jouer au Mahjong

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Être le premier à former un ensemble de 14 tuiles valide appelé « Mahjong » (4 combinaisons + 1 paire).
- **Mécanique principale** : Piocher une tuile, en défausser une, et tenter de compléter ses combinaisons avant les autres.
- **Condition de victoire** : Annoncer « Mahjong » avec une main complète valide et accumuler le meilleur score sur l'ensemble des manches.

Salut et bienvenue dans le monde du Mahjong ! Ce jeu chinois millénaire a l'air intimidant avec ses 144 tuiles gravées, mais promis, une fois que tu as compris la logique de base, tout s'enchaîne naturellement. Imagine un mélange entre le [Qwirkle](#) pour le côté « combinaisons de tuiles » et un jeu de cartes classique pour la mécanique « pioche et défausse ». On y va ensemble, étape par étape !

Les tuiles du Mahjong

Les trois familles de tuiles chiffrées

Le jeu contient trois grandes familles de tuiles numérotées de 1 à 9, chacune en **4 exemplaires**

:

- **Cercles** (aussi appelés Ronds ou Sapèques) : des motifs ronds.
- **Bambous** : des bâtonnets de bambou.
- **Caractères** : des chiffres chinois avec le symbole 萬 (dix mille).

Ça fait donc $9 \times 3 \times 4 = 108$ **tuiles chiffrées**. Parmi elles, on distingue les **extrémités** (les 1 et

les 9) et les **tuiles ordinaires** (de 2 à 8).

Les honneurs

En plus des tuiles chiffrées, il y a les **Honneurs** (également en 4 exemplaires chacun) :

- **Les Vents** : Est, Sud, Ouest, Nord ($4 \times 4 = 16$ tuiles).
- **Les Dragons** : Dragon rouge, Dragon vert, Dragon blanc ($3 \times 4 = 12$ tuiles).

Les fleurs et saisons

Enfin, il y a 4 **Fleurs** (prunier, orchidée, chrysanthème, bambou) et 4 **Saisons** (printemps, été, automne, hiver), soit 8 tuiles uniques. Ce sont des **bonus** : elles ne servent pas à former des combinaisons, elles rapportent juste des points. Dès que tu en pioches une, tu l'exposes devant toi et tu pioches une tuile de remplacement. Si tu veux simplifier ta première partie, tu peux tout à fait les retirer du jeu !

[IMAGE_MATERIEL]

Mise en place de la partie

Attribuer un vent à chaque joueur

Le Mahjong se joue à **4 joueurs**. Chacun est identifié par un **vent** : Est, Sud, Ouest et Nord. Pour attribuer les vents, mélangez les 4 tuiles de vent face cachée et faites-en piocher une à chaque joueur. Le joueur qui obtient **Est** est le premier à jouer. Les autres s'installent dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre** : Est, puis Sud à sa droite, Ouest en face, Nord à sa gauche. Oui, c'est l'inverse de la géographie, mais c'est une convention du Mahjong !

Il existe aussi un **Vent du tour**, commun à tous les joueurs. Au premier tour c'est Est, puis il change quand tous les joueurs ont été « Vent d'Est ». Ce vent est indiqué par un petit marqueur appelé **Tion**.

Construire la muraille

Mélangez les 144 tuiles face cachée sur la table. Chaque joueur construit un **mur** de 18 tuiles

de long (17 si vous jouez sans fleurs) et de **2 tuiles de haut**. Les quatre murs sont ensuite poussés les uns contre les autres pour former un carré fermé : c'est la **muraille**. Elle servira de pioche tout au long de la manche.

Ouvrir la brèche

Il faut maintenant déterminer où commencer à piocher. C'est ce qu'on appelle la **brèche**.

- Le joueur **Est** lance les 2 dés. Le résultat indique quel mur est concerné (on compte les murs dans le sens du jeu en partant du sien) : 5 ou 9 = mur d'Est, 2/6/10 = mur de Sud, 3/7/11 = mur d'Ouest, 4/8/12 = mur de Nord.
- Le joueur du mur désigné relance les 2 dés et **additionne** ce résultat au premier jet.
- Sur son mur, il compte ce total en partant de la droite vers la gauche, puis sépare légèrement les tuiles à cet endroit : la **brèche** est créée !

Petit exemple : Est lance 8, c'est le mur de Nord. Nord lance 6. On ouvre la brèche à la 14^e tuile en partant de la droite du mur de Nord. Si le total dépasse 18, on continue simplement sur le mur voisin à gauche.

Distribuer les tuiles

On pioche à partir de la **gauche de la brèche**, dans le sens des aiguilles d'une montre (pour les tuiles) mais les joueurs jouent dans le sens inverse. C'est un peu déroutant au début, mais on s'y fait vite !

- Chaque joueur prend **4 tuiles à la fois**, en commençant par Est, puis Sud, Ouest, Nord. On fait **3 tours** comme ça (chacun a alors 12 tuiles).
- Puis Est prend **2 tuiles**, et chaque autre joueur en prend **1**.
- Résultat : Est a **14 tuiles**, les autres en ont **13**.

Gérer les fleurs et saisons

Avant de commencer à jouer, Est annonce « J'appelle les Fleurs et les Saisons ». Chaque joueur qui possède des **Fleurs** ou des **Saisons** les expose devant lui et pioche autant de tuiles de remplacement depuis la **partie droite de la muraille** (le **mur de remplacement**). On

procède dans l'ordre : Est, puis Sud, Ouest, Nord. Si tu pioches une nouvelle Fleur en remplacement, tu l'exposes immédiatement et tu repioches. Quand tu as fini, tu annonces « Servi ».

Les trois types de combinaisons

Pour gagner, tu dois former **4 combinaisons + 1 paire**. Il existe trois types de combinaisons, un peu comme au [Dominos](#) où l'on cherche à associer des pièces entre elles :

Le Chow (suite)

C'est une suite de **3 tuiles consécutives de la même famille**. Par exemple : 2-3-4 de Bambous, ou 7-8-9 de Cercles. Attention : il n'existe **pas de Chow de Vents ou de Dragons**, et la suite ne boucle pas (pas de 9-1-2).

Le Pung (brelan)

C'est un groupe de **3 tuiles identiques**. Par exemple : trois 5 de Caractères, ou trois Dragons rouges.

Le Kong (carré)

C'est un groupe de **4 tuiles identiques**. Par exemple : quatre Vents du Nord. Même s'il comporte 4 tuiles, le Kong ne compte que comme **une seule combinaison** de 3 dans ta main. Du coup, quand tu declares un Kong, tu dois piocher une **tuile de compensation** dans le mur de remplacement pour avoir le bon nombre de tuiles. Un Mahjong avec un Kong fera donc 15 tuiles au lieu de 14, avec deux Kongs 16, etc.

Déroulement d'une manche

Le tour de jeu classique

Le joueur **Est** commence. Comme il a déjà 14 tuiles, il se contente de **défausser** une tuile de

son choix, face visible au centre de la table (cette zone s'appelle l'**Empire Céleste**). Ensuite, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur à son tour :

- **Pioche** une tuile dans la muraille (il a alors 14 tuiles en main).
- Regarde s'il peut annoncer **Mahjong**.
- Sinon, **défausse** une tuile de son choix dans l'Empire Céleste.

Récupérer une tuile défaussée

C'est là que ça devient tactique ! Quand un joueur défausse une tuile, les autres peuvent la récupérer pour compléter une combinaison, **mais sous conditions strictes** :

- Pour un **Chow** : seul le joueur **juste après** dans l'ordre de jeu peut la prendre.
- Pour un **Pung** ou un **Kong** : **n'importe quel joueur** peut la prendre (les joueurs entre les deux perdent simplement leur tour).
- Pour un **Mahjong** : n'importe qui, et c'est **toujours prioritaire** sur tout le reste.

Voici l'ordre de priorité : **Mahjong > Pung/Kong > Chow**. Si deux joueurs annoncent Mahjong en même temps, le premier dans le sens du jeu l'emporte.

Quand tu récupères une tuile, tu dois d'abord **annoncer** ta combinaison à voix haute (« Chow ! », « Pung ! », « Kong ! » ou « Mahjong ! ») puis **exposer** la combinaison devant toi, face visible.

La tuile récupérée est tournée à 90° pour indiquer qu'elle vient d'un adversaire. Petite astuce : tu as environ **3 secondes** pour te manifester, alors reste attentif aux défausses !

Combinaisons cachées et exposées

Une combinaison est dite **cachée** si tu l'as formée uniquement avec des tuiles piochées dans la muraille. Tu la gardes dans ta main et tu peux la réorganiser librement au fil du jeu. Une combinaison est dite **exposée** quand tu l'as formée grâce à une tuile défaussée par un adversaire. Une fois exposée, **elle ne peut plus être modifiée**.

Conseil stratégique : exposer une combinaison te fait avancer plus vite, mais tu révèles ton jeu à tes adversaires et tu perds souvent de la valeur au score. Évite d'exposer trop tôt en début de manche, sauf si tu es vraiment proche du Mahjong !

Le cas particulier du Kong

Le Kong mérite un petit paragraphe à part car il a plusieurs formes :

- **Kong caché** : tu as les 4 tuiles en main. Tu l'annonces (« Kong ! »), tu poses les 4 tuiles face cachée devant toi et tu pioches une tuile de compensation. Attention, une fois annoncé, tu ne peux plus le défaire pour utiliser les tuiles autrement.
- **Kong exposé depuis un Pung caché** : tu as 3 tuiles identiques en main et un adversaire défausse la 4e. Tu annonces « Kong ! », tu exposes les 4 tuiles et tu pioches ta compensation.
- **Kong exposé depuis un Pung exposé** : tu as déjà un Pung exposé et tu pioches toi-même la 4e tuile dans la muraille. Tu l'ajoutes au Pung et tu pioches ta compensation. Par contre, si c'est un adversaire qui défausse cette 4e tuile, tu **ne peux pas** la prendre pour compléter ton Pung exposé. Et attention : quand tu ajoutes cette 4e tuile, un adversaire peut « voler » ton Kong s'il fait Mahjong avec !

[IMAGE_FIN]

Annoncer Mahjong

Les conditions pour gagner

Tu annonces « Mahjong ! » (ou « Hu ! ») quand ta main forme **4 combinaisons + 1 paire**, pour un total de 14 tuiles (plus les éventuelles tuiles supplémentaires de Kong). Tu peux faire Mahjong soit en piochant ta tuile gagnante dans la muraille (on appelle ça un « **tiré soi-même** » ou « self »), soit en récupérant une tuile défaussée.

Une fois le Mahjong annoncé, tu exposes toute ta main devant les autres joueurs en séparant bien la tuile gagnante pour qu'elle soit identifiable.

Les mains spéciales

La plupart des variantes reconnaissent des **mains spéciales** qui ne suivent pas le schéma classique de 4 combinaisons + 1 paire. Par exemple :

- **7 paires** : 7 paires de tuiles différentes.

- **13 orphelins** : une tuile de chaque extrémité (1 et 9 de chaque famille) plus un exemplaire de chaque honneur, et une paire parmi celles-ci.

Ces mains doivent obligatoirement être **entièrement cachées** (aucune combinaison exposée). Elles sont rares mais rapportent gros !

Règles interdites et erreurs à éviter

Voici quelques pièges classiques pour les débutants, un peu comme quand on confond certaines règles au [Monopoly](#) :

- Tu **ne peux pas** récupérer une tuile défaussée juste pour former une paire (sauf si ça te permet de faire Mahjong).
- Seule la **dernière tuile défaussée** peut être réclamée, pas les précédentes.
- Tu dois **toujours annoncer** la combinaison avant de l'exposer. Une mauvaise annonce peut entraîner des pénalités, voire rendre ta main « morte » (incapable de gagner).
- Un Kong caché ne peut être déclaré **qu'après avoir pioché** une tuile, jamais à un autre moment.

Fin de manche et rotation des vents

La manche se termine de deux façons :

- Un joueur annonce **Mahjong** : on calcule les scores.
- **Partie nulle** : toutes les tuiles de la muraille ont été piochées sans que personne n'ait fait Mahjong. Les tuiles du mur de remplacement ne comptent pas comme piochables.

À la fin de chaque manche, les **vents des joueurs tournent** : Sud devient Est, Ouest devient Sud, Nord devient Ouest, Est devient Nord. Dans certaines variantes, si Est gagne ou si la partie est nulle, les vents restent en place. On remélange toutes les tuiles et on reconstruit la muraille pour la manche suivante.

Un **Tour** est terminé quand chaque joueur a été Est au moins une fois. Un **jeu complet** comprend généralement 4 Tours (un pour chaque vent dominant), soit un minimum de 16 manches. Le grand gagnant est celui qui a accumulé le **meilleur score total** à la fin du jeu

complet.

Calcul des scores

Le système de score varie énormément selon la variante jouée, mais voici les grands principes communs. La valeur d'un Mahjong se mesure en **fan** (des points de bonus). Plus ta main est difficile à réaliser, plus elle vaut de fan. La plupart des variantes exigent un **nombre minimum de fan** pour que ton Mahjong soit valide.

Élément	Description	Valeur indicative
Fleur ou Saison	Chaque fleur ou saison exposée	+4 points
Pung de Dragons	Trois tuiles de Dragon identiques	+1 fan
Pung de Vent du joueur ou du tour	Trois tuiles du vent correspondant	+1 fan
Main tout caché	Aucune combinaison exposée	+1 fan
Tiré soi-même (self)	Mahjong sur une tuile piochée	+1 fan
Kong	Quatre tuiles identiques	Bonus variable
Trois Grands Dragons	Pung des 3 Dragons	Très élevé (souvent maximum)
Mains spéciales (7 paires, 13 orphelins...)	Combinaisons rares prédéfinies	Très élevé

Quelques principes importants pour le décompte :

- Gagner en **piochant soi-même** rapporte plus que gagner sur la défausse d'un adversaire.
- Le joueur qui **défausse la tuile gagnante** perd davantage de points que les autres perdants.
- Les **combinaisons cachées** valent généralement plus que les combinaisons exposées.

Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur la variante de score que vous utilisez. C'est un peu comme choisir ses règles maison, sauf qu'ici c'est vraiment indispensable pour éviter les débats en fin de partie !

Les annonces officielles

Au Mahjong, on ne parle pas n'importe comment. Voici les **seules annonces autorisées** :

- « **Chow** » (ou « Chi ») : pour exposer une suite.
- « **Pung** » (ou « Pon ») : pour exposer un brelan.
- « **Kong** » (ou « Kan ») : pour exposer un carré.
- « **Mahjong** » (ou « Hu ») : pour annoncer la victoire.
- « **Fleur** » (ou « Hua ») : pour remplacer une fleur ou une saison.

Aucune autre formulation n'est permise. C'est strict, mais ça fait partie du charme du jeu ! Si tu aimes les jeux où la communication est codifiée, tu apprécieras peut-être aussi les [règles du Taboo](#) où les mots interdits pimentent chaque tour.

Conseils pour ta première partie

Voilà, tu as toutes les clés en main pour lancer ta première partie de Mahjong ! Avant de te laisser, quelques derniers conseils :

- **Garde un œil sur les défausses** de tes adversaires. Si tu vois que quelqu'un défausse beaucoup de Bambous, il y a des chances qu'il n'en ait plus besoin, et ça te donne une idée de ce qu'il construit.
- **Ne te précipite pas pour exposer** tes combinaisons. Garder ta main cachée te donne plus de flexibilité et un meilleur score potentiel.
- En début de partie, **défausse tes tuiles isolées** (celles qui ne s'associent à rien) plutôt que de casser une paire ou un début de suite.
- Le Mahjong est un jeu d'**observation et d'adaptation**. Comme au [Mastermind](#), chaque indice compte !

Bonne partie et amusez-vous bien autour de la muraille !