



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2024 Yellow Mountain Imports Inc.

COMMENT JOUER AU MAHJONG CHINOIS

INTRODUCTION

Le Mahjong, avec ses pièces de jeu colorées et ses rituels fascinants, est indéniablement l'un des passe temps préférés des Chinois. Il est souvent joué par les familles et les amis lors de séances marathon qui peuvent commencer le soir et durer jusqu'au lever du soleil le lendemain, et parfois même au-delà. L'équipement du Mahjong chinois est plus simple que son homologue occidental ; les racks sont rarement utilisés et il n'y a pas de carreaux joker.

Cependant, il existe de nombreuses variations régionales avec des règles uniques et des méthodes de notation complexes. Le cantonais, le shanghaien, le taïwanais et le fukienais ne sont que quelques-unes des innombrables variantes du jeu de base. Dans ce manuel, nous vous présenterons rapidement des règles simples du mahjong basées sur le jeu cantonais (la variante la plus simple), des termes en anglais et en chinois mandarin et un score basé sur les règles officielles chinoises. Nous vous fournirons également un guide simple sur la notation et nous vous dirigerons vers des livres et des sites Web qui vous aideront à ajouter de la sophistication et une stratégie avancée à votre jeu.

Certaines règles ne changent jamais. Le Mahjong chinois se joue toujours à quatre joueurs assis autour d'une table, avec un joueur désigné comme croupier pour un tour donné. Les carreaux sont mélangés, les dés sont lancés et les rituels impliquant la mise en place, l'attribution et l'échange des carreaux commencent. Le premier joueur à faire correspondre une main de (généralement) 13 carreaux et à « appeler Mahjong » termine la partie. Par la suite, les carreaux sont décomptés, un gagnant est déclaré et des jetons ou de l'argent sont échangés.

En jouant au mahjong, vous devrez constamment prendre des décisions stratégiques. Certaines décisions vous donneront envie de sauter de joie, et d'autres vous donneront envie de revenir en arrière. Est-il préférable de défausser une tuile et d'obtenir un avantage ? Ou serait-il plus prudent de rester avec une main décente ? Vous ressentirez la joie de gagner une main ainsi que le regret de ne pas avoir eu l'audace de faire un choix différent. Comme au poker, vous en apprendrez beaucoup sur vos adversaires en jouant au mahjong et ajusterez votre stratégie en fonction de leurs forces et de leurs faiblesses.

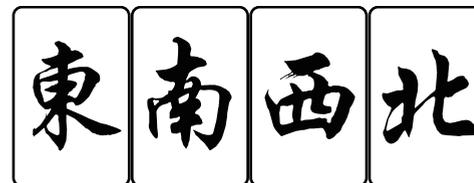
IDENTIFIEZ VOS CARREAUX

Votre jeu de mahjong chinois comprend 144 carreaux. Il peut y avoir plusieurs carreaux vierges incluses au cas où certaines seraient perdues, mais celles-ci ne sont pas utilisées dans le jeu.

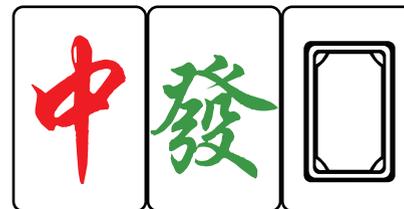
Les 144 carreaux sont réparties en quatre groupes avec leurs sous-groupes :

1. HONNEURS (28 carreaux)

Vents 风牌 fēngpái (16 carreaux 4 de chaque)

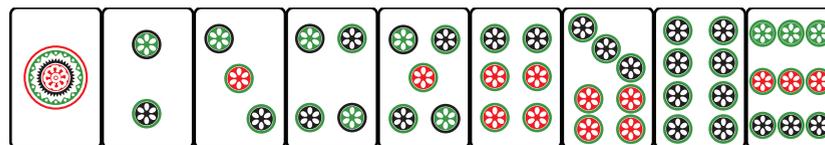


Dragonssā 三元牌 sānyuánpái (12 carreaux 4 de chaque)

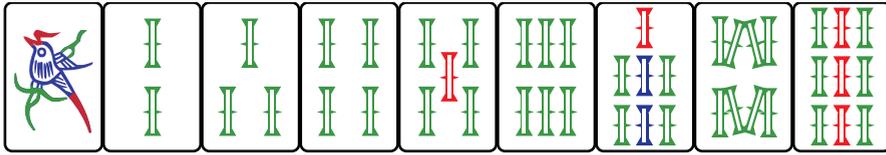


2. COSTUMES (108 carreaux)

Cercles ou points 筒子牌 tǒngzipái (36 carreaux 4 de chaque)



Bambous ou Bams 索子牌 suozipái (36 carreaux 4 de chaque)



Personnages ou Craks 万子牌 wàn zǐ pái (36 carreaux 4 de chaque)



3. CARREAUX DE FLEURS et DE SAISON 花牌 huāpái (8 carreaux)



De nombreux joueurs chinois choisissent de jouer sans carreaux fleurs ni saisons. Dans ce cas, cela devient un jeu de 136 carreaux. Et si vous apprenez le jeu pour la première fois, vous souhaitez peut-être également les laisser de côté. Les carreaux de fleurs et de saisons sont utilisés comme suit :

Si un joueur pioche une tuile fleur ou saisons, il doit immédiatement l'exposer, la mettre de côté et piocher une autre tuile. Il y a deux avantages à posséder des carreaux de fleurs et de saisons :

1. Chaque tuile de fleur ou de saison rapporte un point supplémentaire dans le décompte final.
2. Si un joueur accumule les huit carreaux fleurs et saisons, il remporte alors ce tour.

4. BLANCS

Votre ensemble peut contenir plusieurs carreaux vierges. Ce sont des pièces de

rechange au cas où vous égariez d'autres carreaux de votre ensemble. Ils ne sont pas utilisés pour jouer au jeu.

IDENTIFIEZ TOUTES LES AUTRES PIÈCES DE JEU

1. Dé

Votre ensemble comprendra deux ou trois dés. Les dés sont utilisés au début du jeu pour sélectionner la disposition des sièges, sélectionner le croupier et briser les murs.

2. Indicateurs

Des indicateurs avec les caractères chinois « nord », « sud », « est » et « ouest » sont utilisés pour aider les joueurs à choisir et à se rappeler qui est assis où. Comme les racks, ils sont préférés par certains joueurs mais ne sont pas obligatoires. Les indicateurs peuvent varier d'un ensemble à l'autre, mais il existe deux types de base :

A. Indicateurs de pièces



Nord



Sud



Est



Ouest

B. Indicateurs rotatifs



COMMENCEZ À JOUER !

Le Mahjong chinois peut être facilement divisé en sept étapes :

1. placement des sièges 方位 fāngwèi
2. Choisissez le revendeur 打庄 dǎzhuāng
3. Mélangez et construisez le mur 叠牌 diépái
4. Briser les murs 开牌 kāipái
5. Disposez les carreaux 做牌 zuòpái
6. Appelez Mahjong! 和牌 húpái
7. Notation 算牌 suànpái
8. Tours

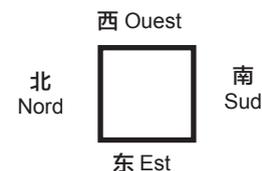
La plupart des variantes des jeux de mahjong en Chine impliquent l'étape 1 (disposition des sièges) et l'étape 7 (notation). Il existe également des variations dans le nombre de carreaux utilisées pour jouer et des rituels impliquant l'échange de carreaux.

Le mahjong est unique en ce sens qu'il n'y a pas de règles strictes pour le jeu, et si les joueurs de mahjong se réunissent de différents endroits, ils doivent d'abord se mettre d'accord sur les règles. Certains disent que c'est ce qui donne au mahjong son charme particulier.

Une chose importante sur laquelle il faut se mettre d'accord est le score (nous y reviendrons plus tard) et si vous jouerez avec des jetons ou de l'argent réel. Dans les deux cas, tout le monde commence avec un bankroll. Si vous jouez avec des jetons, attribuez des valeurs en points à chaque type de jeton et donnez à chaque joueur 1 000 points pour commencer. Si vous jouez pour de l'argent, chaque joueur commence avec 1 \$ en dix sous, 10 \$ en pièces ou ce que vous décidez.

1. Disposition des sièges 方位 fāngwèi

La disposition des sièges est importante pour les joueurs chinois de mahjong pour deux raisons. Tout d'abord, l'endroit où vous êtes assis peut signifier un bon ou un mauvais feng shui (un système de feng shui basé sur la direction de la boussole et le placement des objets ménagers). Deuxièmement, il serait trop facile pour deux joueurs de tricher en s'échangeant des défausses favorables (nous en parlerons plus tard), c'est donc une bonne idée de rendre la disposition des sièges aléatoire et modifiable. Les débutants peuvent sauter cette étape.



Voici à quoi ressemble une disposition des sièges pour un mahjong :

Notez qu'elle n'est pas organisée comme une carte occidentale. Il est arrangé dans le style chinois selon l'expression « estsudouestnord », telle qu'elle est récitée en chinois.

Si vous avez des indicateurs de vent à pièces, vous pouvez choisir la disposition des sièges en demandant à chaque joueur de choisir une pièce au hasard pour déterminer dans quel siège il se trouve. Si aucun indicateur de pièces n'est disponible, vous pouvez également choisir une pièce de chaque tuile vent et la placer face cachée. , mélangez et chaque joueur pioche une tuile pour déterminer son siège.

2. Choisissez le revendeur 打庄 dǎzhuāng

Le joueur assis à l'Est commence en tant que croupier. Si vous avez sauté l'étape 1 et vous êtes assis autour de la table au hasard, il existe plusieurs façons simples de déterminer le siège « Est ».

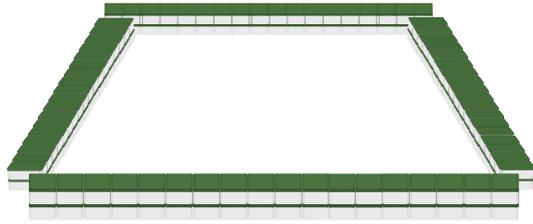
Le moyen le plus simple consiste pour chaque joueur à lancer les dés à tour de rôle. Le joueur avec le numéro le plus élevé devient le croupier et se trouve désormais « Est ».

La deuxième façon chinoise, plus traditionnelle, de procéder, consiste pour un joueur choisi (c'est à dire l'hôte/l'hôtesse) à lancer les dés, puis à compter autour du cercle dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au nombre total indiqué sur les dés. Le dernier joueur compté devient le croupier et est désormais « Est ».

3. Mélangez et construisez les murs 叠牌 diépái

Les 144 carreaux sont jetées face cachée au centre de la table et mélangées aussi fort et vigoureusement que possible.

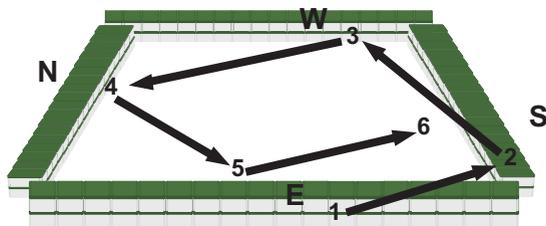
Ensuite, chaque joueur construit un mur de carreaux de 18 carreaux de long et deux carreaux de haut. Cela ressemblera à l'image cidessous :



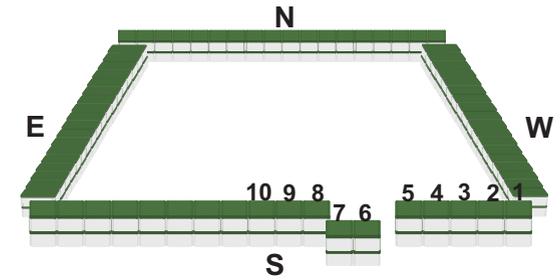
4. Briser les murs 开牌 kāipái

Tout d'abord, pour déterminer de quel côté commencer à briser le mur, le croupier (Est) lance les dés et, en commençant par lui-même, compte les joueurs autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le total des lancers de dés soit atteint. C'est de ce côté que commencera la rupture du mur.

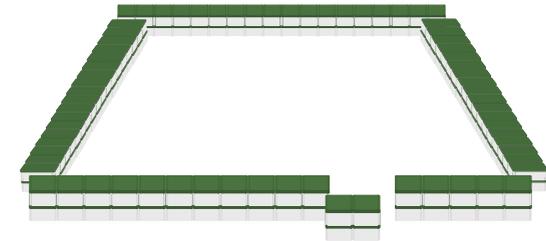
Le joueur assis du côté choisi pour la rupture du mur lance ensuite les dés et additionne le total de son lancer et le total du lancer du croupier pour déterminer par où commencer à briser le mur. En partant du côté droit du mur du joueur choisi, comptez la pile de carreaux (de droite à gauche) jusqu'à ce que le total des deux lancers de dés soit atteint. Le mur est brisé à cet endroit et le croupier prend pour lui les quatre carreaux suivantes à gauche (deux de la rangée supérieure et deux de la rangée inférieure). Les carreaux à droite de la cassure sont connus sous le nom de « Mur mort », tandis que les carreaux à gauche sont connus sous le nom de « Mur vivant ».



Exemple : Si le croupier obtient un 2 et un 4, il compte un total de 6 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en partant de lui-même. Le camp choisi sera le Sud.



Exemple (suite) : Le joueur Sud lance ensuite un 1 et un 3 pour un total de 4, qu'il ajoute ensuite.



Le joueur suivant, à droite du croupier, reprend là où le croupier s'est arrêté et prend les quatre carreaux suivantes (deux en haut et deux en bas) pour lui-même.

Et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le joueur suivant prend les quatre carreaux suivantes (deux du haut et deux du bas). Ce processus continue jusqu'à ce que chaque joueur ait 12 carreaux.

Remarque : Les joueurs se relaient dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Cependant, les carreaux sont retirés du mur dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ensuite, le croupier prend deux carreaux supplémentaires, ce qui lui donne un total de 14 carreaux. Chaque autre joueur, à son tour, prend une tuile, ce qui donne à chaque autre joueur un total de 13 carreaux. Le croupier peut prendre ses deux carreaux de deux manières. Il peut soit prendre deux carreaux immédiatement, puis chaque joueur après lui prend sa tuile. Ou bien, il peut prendre une tuile en premier, tous les autres joueurs prennent leur tuile, puis le croupier prend sa deuxième tuile.

Désormais, si un joueur doit choisir une tuile fleur ou saisons, il la place face visible dans son coin et prend une tuile de remplacement du « Mur mort ». Les carreaux fleurs et saisons seront utilisées pour le décompte ultérieur.

Now, if a player should pick a flower or seasons tile, this player places it face up in their corner and takes a replacement tile from the “Dead Wall”. The flower and seasons tiles will be used for scoring later.

5. Disposition des carreaux 做牌 zuòpái

Maintenant, l'élaboration de la stratégie commence. Chaque joueur dispose les carreaux sur son support dans un ordre logique afin qu'il puisse commencer à réaliser son objectif de constituer une MAIN DE MAHJONG parfaite.

Le but du mahjong : associer vos carreaux pour former une MAIN DE MAHJONG gagnante telle qu'un CHOW, PUNG ou KONG caché ou exposé.

Remarque : commencez par disposer vos carreaux avec les correspondances évidentes à gauche et les carreaux que vous souhaitez supprimer à droite. Vous changerez peut-être d'avis plus tard, mais c'est un bon point de départ.

Observez attentivement les autres joueurs pendant qu'ils disposent et défaussent leurs carreaux, et essayez de deviner ce qu'ils essaient de faire.

CHOW 吃牌 chīpái

Un chow est composé de trois carreaux dans une séquence. Exemple



Il existe deux sortes de chows :

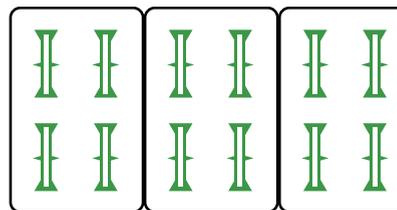
1. Une **nourriture cachée** secrète et tirée du mur quand c'est votre tour.
2. Une **nourriture exposée** obtenue grâce à une défausse d'un joueur dont le tour était juste avant le vôtre. Pour réclamer un chow, déclarez « chow » à voix haute, récupérez la défausse du joueur précédent et révélez votre nouvelle

séquence de chow à la vue de tous. Après votre défausse, le jeu reprend avec le joueur à votre droite.

Remarque : vous ne pouvez réclamer des chows qu'à partir des défausses du joueur à votre gauche.

PUNG 碰牌 pèngpái

Un pung est constitué de trois carreaux identiques. Exemple:



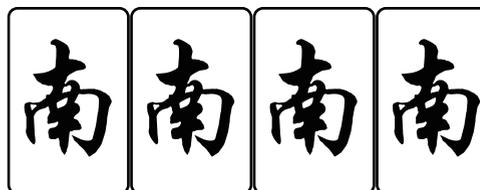
Il existe deux sortes de pungs :

1. Un **pung caché** secret et tiré du mur quand c'est votre tour.
2. Un **pung exposé** obtenu suite à une défausse par n'importe quel joueur. Pour réclamer un pung, déclarez « pung » à voix haute avant que la personne suivante ne prenne son tour, réclamez la défausse du joueur et révélez votre nouvelle séquence de pung à la vue de tous. Après votre défausse, le jeu reprend avec le joueur à votre droite.

Remarque : vous pouvez réclamer des pungs auprès de n'importe quel joueur.

KONG 开杠 kāigàng

Un kong est constitué de quatre carreaux identiques, mais comporte quelques règles spéciales. Exemple:



Un **kong caché** est secret et retiré du mur quand c'est votre tour. A ce stade, vous avez le choix : soit déclarer votre kong aux autres joueurs, soit le garder secret. Si vous le déclarez, placez les quatre carreaux face cachée devant votre main, piochez une tuile de remplacement du « Mur Mort », puis défaussez une tuile pour terminer votre tour. Sinon, vous pouvez garder le kong dans votre main pour avoir la flexibilité d'utiliser trois des carreaux comme pung et les carreaux restantes comme nourriture. Vous pouvez toujours déclarer un kong caché plus tard pendant votre tour après avoir pioché une tuile du mur ou une tuile de remplacement.

Un **kong exposé** est obtenu grâce à une défausse de n'importe quel joueur. Pour réclamer un kong, déclarez « kong » à voix haute, réclamez la défausse et révélez la nouvelle séquence de kong à la vue de tous. Ensuite, piochez une tuile de remplacement du « Mur mort » et défaussez-en une. Le jeu continue vers la droite avec le joueur suivant.

Remarque : vous pouvez réclamer des kongs à n'importe quel joueur.

Jouez en tours

Le jeu commence avec le croupier (Est). Le croupier termine son tour en jetant une tuile face visible au centre de la table. N'oubliez pas que le croupier a commencé avec 14 carreaux, il ne lui restera donc plus que 13 carreaux, comme tous les autres joueurs.

Le jeu continue dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, le Sud étant le prochain à jouer son tour. Le Sud a la possibilité soit 1) de réclamer la défausse du Nord si elle peut être utilisée pour fabriquer un chow, un pung ou un kong, ou 2) de piocher une tuile du Live Wall.

Remarque : Si Ouest ou Nord est capable d'utiliser la défausse de l'Est pour créer un pung ou un kong, elle peut déclarer un pung/kong et réclamer la défausse. Si elle déclare pung/kong, alors elle prend son tour (en sautant vers le sud) en réclamant la défausse, en révélant le pung/kong (en tirant une tuile de remplacement du mur mort si kong a été déclaré), puis en défaussant une tuile. Le jeu continuerait alors avec le joueur à la droite du joueur qui avait déclaré le pung/kong.

Si personne ne réclame la défausse de l'Est, alors le Sud prendra son tour en piochant une tuile du Live Wall, puis en défaussant une tuile face visible au centre de la table. Le jeu continue ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de la table vers l'ouest, puis vers le nord, puis de nouveau vers l'est.

Ce processus se poursuit alors que chaque joueur essaie d'améliorer sa main, en criant régulièrement « pung », « chow » et « kong ». Il faut être prudent ici : puisque chaque tuile que vous défaussez est vue par les autres joueurs, ils ne tarderont pas à comprendre quel type de main vous essayez de construire.

Remarque : Si plusieurs joueurs souhaitent réclamer une défausse, la défausse revient au joueur ayant la priorité la plus élevée en fonction des éléments suivants :

1. Déclarer le Mahjong (expliqué dans la section suivante)
2. Pung ou Kong
3. Nourriture

6. Appelez Mahjong (Gagner la partie) 和牌 húpái

Une main gagnante au Mahjong consiste en une combinaison de 4 séries de chows, pungs ou kongs plus 1 paire.

Un joueur peut soit tirer la tuile gagnante du mur à son tour, auquel cas ils déclarent « Mahjong » et révèlent sa main. Un joueur peut également gagner la défausse d'un autre joueur. Dans ce cas, le joueur déclare « Mahjong » pour récupérer la tuile défaussée puis révèle sa main.

Une fois le Mahjong déclaré, le jeu est terminé et il est temps de marquer la main du gagnant !

Il peut également arriver que personne n'ait déclaré Mahjong, mais que vous manquiez de carreaux dans le mur. Dans ce cas, la partie en cours se termine par un match nul sans gagnant.

7. Notationsuànpái 算牌 suànpái

Il existe de nombreuses façons de remporter la main du gagnant.

Une méthode traditionnelle chinoise est la suivante. La valeur de la main du joueur gagnant est déterminée par le nombre de « fans » (番 fān) qu'il gagne. Selon le tableau ci-joint, une main peut valoir aussi peu que zéro fan pour la trop facile « main de poulet » (鸡和 jīhé) jusqu'à 88 fans pour quelque chose d'extraordinaire comme le coup unique. à vie « treize orphelins » (十三幺 shísānyao). De plus, chaque tuile de fleur et de saison ajoute un éventail supplémentaire au score du joueur gagnant (ou un éventail est ajouté si vous n'en avez pas du tout).

Si le Mahjong a été déclaré défaussé par un autre joueur, alors celui qui a défaussé la tuile gagnante est le seul à devoir payer le gagnant. Si le Mahjong a été réalisé

par tirage au sort, les trois autres participants paient le gagnant. Le paiement serait basé sur le score convenu au début de la partie. Par exemple, 1 « ventilateur » = 1 puce.

Il existe de nombreuses variantes des règles de notation. La notation est le moment où les variations régionales et les traditions entre familles et amis entrent en jeu. Alors inventez vos propres règles et traditions, amusez-vous et soyez toujours ouvert à de nouvelles façons de jouer !

8. Terminer le jeu

Une fois le gagnant payé, vous pouvez commencer une autre partie. Si le croupier a remporté la main, ou s'il n'y a pas eu de gagnant en raison de l'épuisement des carreaux, alors le croupier reste le même pour la partie suivante. Sinon, la personne à droite du concessionnaire devient le nouveau concessionnaire.

Une partie complète de Mahjong se compose de 4 tours (chaque tour étant un cycle Est SudOuestNord étant le croupier), pour un minimum de 16 parties individuelles. Ce nombre pourrait être beaucoup plus élevé si le croupier gagne et continue à jouer le rôle de croupier pendant quelques jeux avant de transmettre la donne.

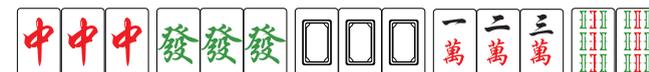
EXEMPLES DE SCORE

88 Fans 八十八番

Les quatre grands vents
大四喜



Les 3 grands dragons 大三元



Tout vert 绿一色



Paires décalées 九莲宝灯



Treize orphelins 十三幺



64 Fans 六十四番

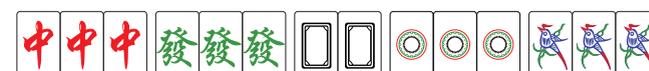
All Terminals 清幺九



Petits Quatre Vents 小四喜



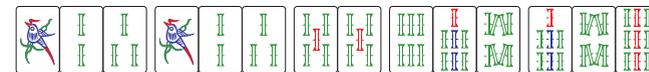
Les 3 petits dragons 小三元



Tous les honneurs 字一色

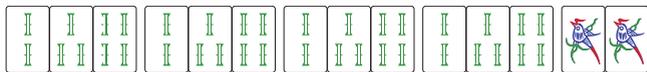


Chows purs 一色双龙会

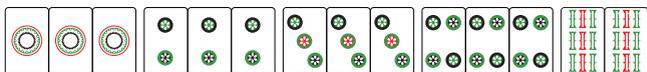


48 Fans 四十八番

Nourriture pour quadruples
一色四同顺



Quatre Pungs 一色四节高



32 Fans 三十二番

Quatre Chows 一色四步高



3 Rois 三杠

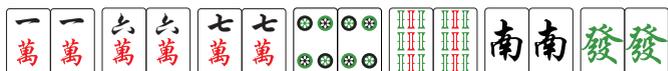


Tous les honneurs 混幺九



24 Fans 二十四番

Sept paires 七对



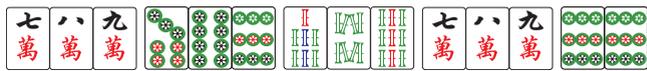
Plus grands honneurs 七星不靠



Chasse d'eau complète
清一色



Tuiles supérieures 全大

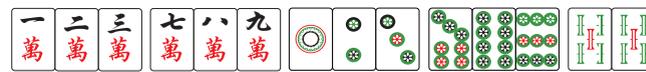


16 Fans 十六番

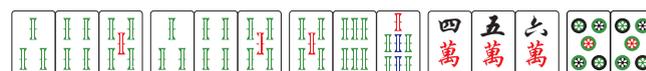
Droite pure 清龙



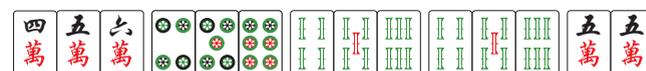
3 Chows en costume
三色双龙会



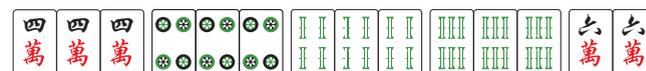
Chows purs 一色三步高



Tous les cinq 全带五



Triple Pung 三同刻

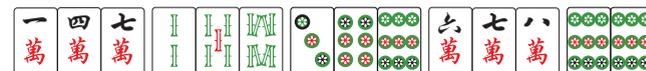


12 Fans 十二番

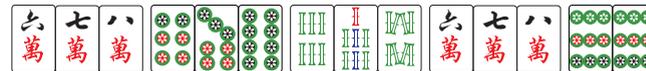
Tricot droit 全不靠



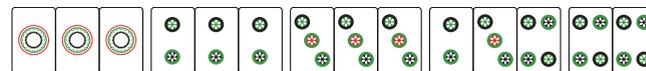
Honneurs mineurs 组合龙



Quatre supérieurs 大于五



Quatre inférieurs 小于五

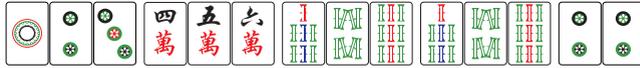


Trois grands vents 三风刻

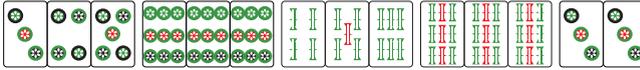


8 Fans 八番

Mixte hétéro 花龙



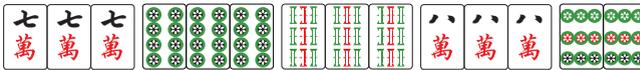
Carreaux réversibles 推不倒



Chow Mixte 3 三色三同顺

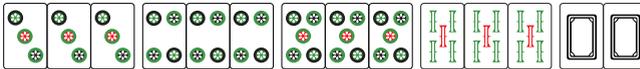


Pungs mixtes 三色三节高



6 Fans 六番

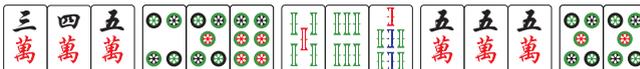
Tous les Pungs 碰碰和



Un type 混一色



Chow mixte 三色
三步高



Tous les types 五门齐



4 Fans 四番

Main extérieure 全带么



Deux Kongs fusionnés 双明么



2 Fans 二番

Dragon Pung 箭刻



Vent dominant (vent de table) 圈风刻



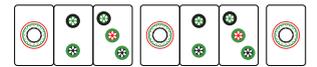
Vent de siège (vent de siège) 门风刻



Tous les Chows 平和



Tuile Hog 四归一



Deux Pungs cachés 双暗刻

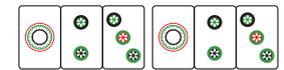


Kong caché 暗杠



1Fan 一番

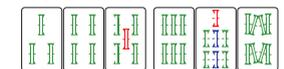
Chow Double Pur 一般高



Chow mixte double 喜相逢



Courte ligne droite 连六



Deux terminaux Chows 老少副

