

Apprendre à jouer au
MAHJONG AMÉRICAIN



**YELLOW
MOUNTAIN
IMPORTS**

www.ymimports.com

Informations sur la publication

Publié par Yellow Mountain Imports à :
1930 Village Center Circle #3-16123
Las Vegas, NV 89134

Droits d'auteur © 2026 Yellow Mountain Imports
Texte © 2026 Yellow Mountain Imports
Illustrations © 2026 Yellow Mountain Imports

Tous droits réservés. Aucune partie de cette publication ne peut être reproduite ou distribuée, sous quelque forme que ce soit et par quelque moyen que ce soit, ni être stockée dans une base de données ou un système de récupération, sans l'autorisation écrite préalable de l'auteur.

DISTRIBUÉ PAR
Yellow Mountain Imports
1930 Village Center Circle #3-16123
Las Vegas, NV 89134
hello@ymimports.com
www.ymimports.com
Imprimé en Chine

 Le nom Yellow Mountain Imports est une marque déposée de Yellow Mountain Imports

Table des matières

Introduction	1
Matériel	1
Commencer la partie	6
Choisir une main	9
Le Charleston	10
Déroulement du jeu	11
Fin de la partie	14
Après la première partie	15
Règles supplémentaires	15

INTRODUCTION

Le mahjong est un jeu d'habileté et de chance, originaire de Chine depuis de nombreux siècles. Il a été introduit en Occident dans les années 1920 grâce à la publication de *Rules of Mah-Jongg* de Joseph Park Babcock. Le **Mah Jongg américain** (aussi écrit « Mahjong » ou « Mah Jongg ») se distingue du mahjong asiatique de plusieurs façons. Le mahjong américain utilise des **chevalets**, des **jokers**, des **cartes de pointage « mains et règles »**, ainsi que plusieurs mécanismes de jeu propres à cette variante. Bien qu'un ensemble de mahjong américain puisse servir à jouer au mahjong chinois, les règles qui suivent concernent le jeu américain.

Le mahjong se joue toujours à **quatre joueurs** assis autour d'une table. Les tuiles sont brassées, les dés sont lancés, puis commencent des rituels liés à la distribution des tuiles et à l'échange de tuiles. La première personne qui complète une **main de 14 tuiles** et annonce « Mahjong » met fin à la partie; on procède alors au pointage et on détermine un gagnant.

Le plaisir du mahjong vient des décisions que vous devrez prendre constamment. Est-il préférable de défausser une tuile pour obtenir un avantage, ou serait-il plus prudent de conserver une main correcte? Il y a l'excitation de gagner une main, mais aussi le regret de ne pas avoir osé un autre choix. Comme au poker, vous apprendrez beaucoup sur vos adversaires en jouant au mahjong et vous ajusterez votre stratégie selon leurs forces et leurs faiblesses.

MATÉRIEL

TUILES

- 152 tuiles
- 2 dés
- 4 cartes de pointage **NMJL** (non incluses)
- Bâtons ou jetons de pointage (facultatif)
- 1 indicateur de vent (facultatif)
- 4 chevalets (facultatif, mais fortement recommandé)
- 4 poussoirs (facultatif, mais souvent préférés)

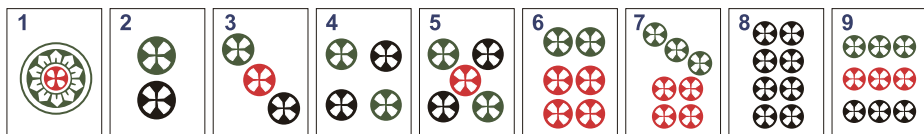
Le matériel indiqué comme « facultatif » peut être inclus ou non dans votre ensemble.

Votre ensemble de mahjong contient **166 tuiles**. **152** sont utilisées pour jouer et les autres sont des tuiles de rechange.

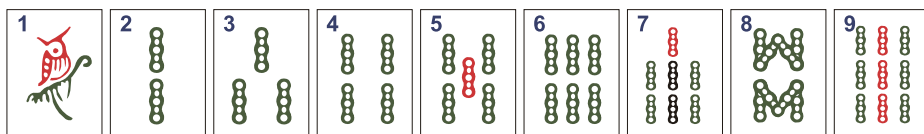
Les **152 tuiles** sont divisées en quatre groupes avec leurs sous-groupes :

1. ENSEIGNES (108 tuiles)

Cercles (36 tuiles – 4 de chaque)



Bambous (36 tuiles – 4 de chaque)



Caractères (36 tuiles – 4 de chaque)



2. HONNEURS (28 tuiles)

Vents (16 tuiles)

- 4 vents Est
- 4 vents Sud
- 4 vents Ouest
- 4 vents Nord



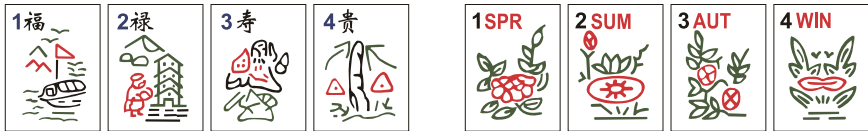
Dragons (12 tuiles)

- 4 dragons blancs
- 4 dragons verts
- 4 dragons rouges

Le dragon blanc est parfois appelé « savon ». Les dragons blancs peuvent servir de zéros pour composer certaines mains.



3. FLEURS ET SAISONS (8 tuiles – 1 de chaque)



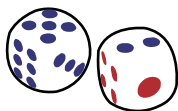
4. JOKERS (ou tuiles « sauvages ») (8 tuiles – toutes identiques)

Les jokers peuvent remplacer n'importe quelle tuile dans un **pung** (3 tuiles identiques), un **kong** (4 tuiles identiques), un **quint** (5 tuiles identiques) ou un **sextet** (6 tuiles identiques), selon ce qui est permis par la carte NMJL. Ils ne peuvent pas remplacer une tuile dans une **paire** (2 tuiles identiques) ni une **tuile seule**.



DÉS

Deux dés servent à déterminer le donneur (Est) et à déterminer où briser le mur (explications plus loin).



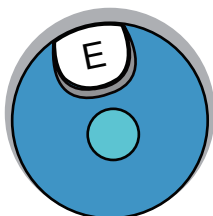
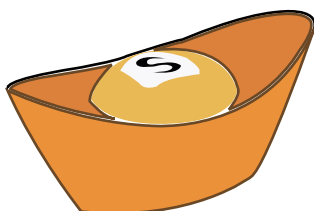
CARTES DE POINTAGE

Le pointage est déterminé par la liste de mains établie par la **National Mah Jongg League (NMJL)**. Ces cartes sont publiées par la NMJL et mises à jour chaque année. Chaque joueur garde une carte comme référence pour construire des mains et élaborer sa stratégie.



INDICATEURS DE VENT

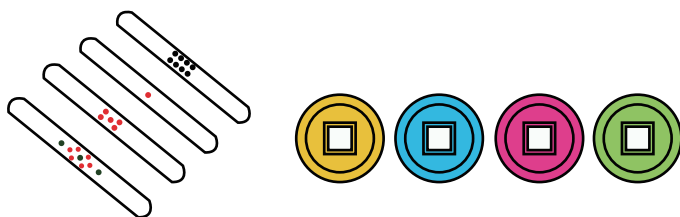
Les indicateurs de vent existent en plusieurs modèles et servent à afficher le vent actuel (le joueur qui commence la manche). L'indicateur de vent est facultatif et n'est pas requis pour jouer. Dans certains jeux informels, un cinquième participant peut aussi l'utiliser comme marqueur de pari pour miser sur le joueur qui gagnera.



Pour les indicateurs de vent qui n'affichent que des caractères chinois, les équivalences sont :

- 東- Est (E)
- 南- Sud (S)
- 西- Ouest (W)
- 北- Nord (N)

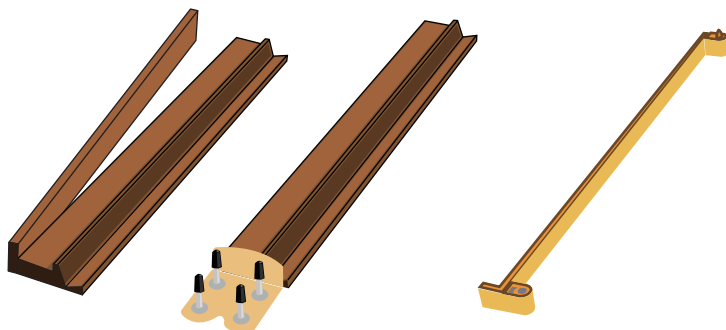
BÂTONS ET JETONS DE POINTAGE



Les bâtons ou jetons de pointage (jetons ronds) sont utilisés pour suivre les points et le pointage. Vous pouvez leur attribuer la valeur (en points ou en argent) de votre choix et les distribuer dans la quantité souhaitée. Voici une répartition suggérée à donner à chaque joueur avant le début de la partie :

QUANTITÉ	BÂTON / JETON DE POINTAGE	VALEUR
1	9 cercles / jaune	200 points
2	5 cercles / bleu	100 points
8	1 cercle / rouge	25 points
10	8 cercles / vert	5 points

CHEVALETS ET POUSSOIRS

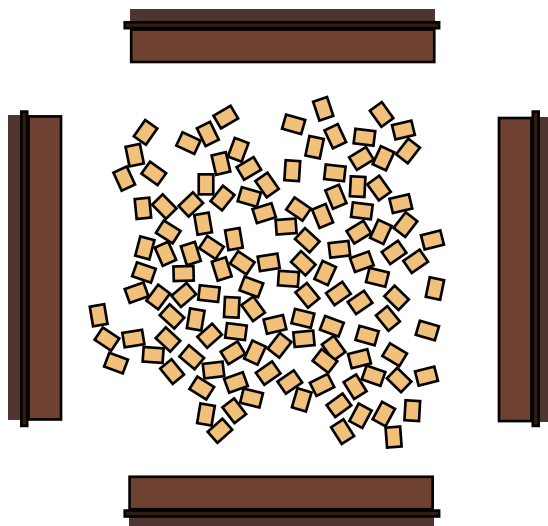


Les chevalets et les poussoirs, bien que non obligatoires, sont fortement recommandés. Les chevalets sont attribués à chaque joueur pour tenir sa main de tuiles. Sinon, vous pouvez aligner vos tuiles sur la table devant vous.

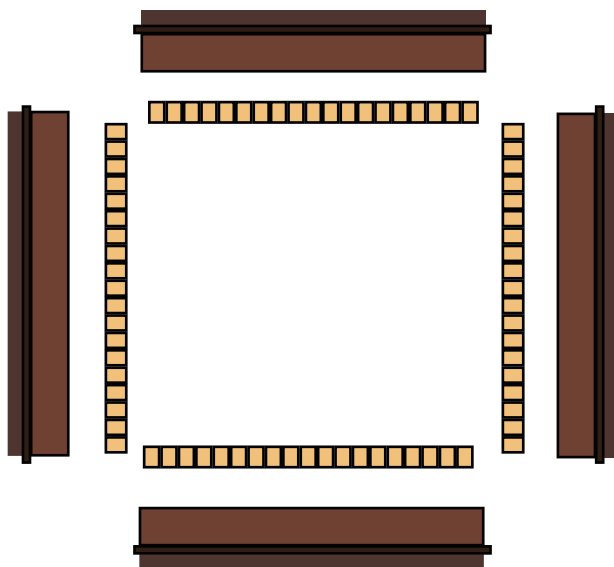
Les poussoirs sont des « bras » qui se fixent au chevalet de chaque personne. Ils sont très utiles lorsqu'il est temps d'amener votre portion du mur vers le centre de la table pour jouer. L'utilisation d'un poussoir évite aussi d'exposer accidentellement votre main lorsque vous avancez votre mur.

COMMENCER LA PARTIE

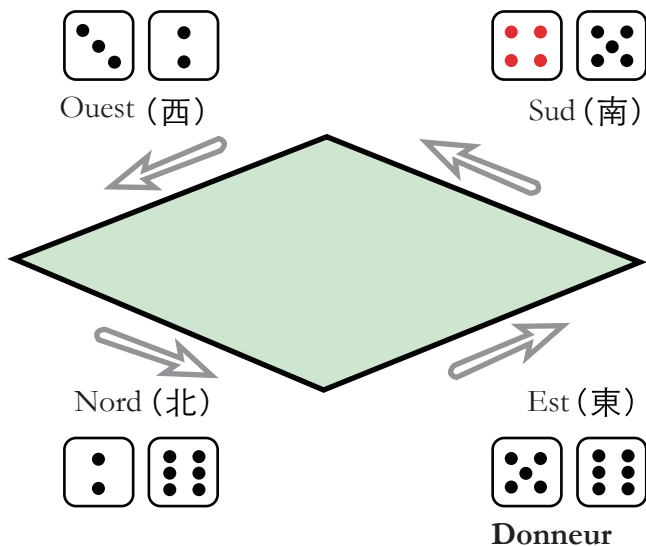
- A. Placez un chevalet (et le poussoir attaché, si désiré) devant chaque joueur.
- B. Placez les **152 tuiles** face cachée au centre de la table et brassez-les toutes ensemble.



C. **Construire les murs.** Chaque joueur construit un mur de tuiles, **deux tuiles de hauteur**, devant son chevalet, comme illustré. Chaque joueur construit un mur de 19 piles de 2 tuiles (19 piles de deux tuiles), soit 2 tuiles de hauteur.



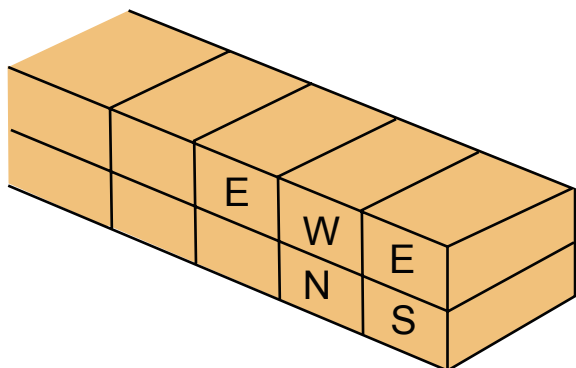
D. **Déterminer qui est Est (donneur).** Chaque joueur lance les dés à tour de rôle. La personne qui obtient le nombre le plus élevé devient **Est (donneur)**. Le joueur à sa droite est **Sud**, puis, en sens antihoraire, viennent **Ouest** puis **Nord**.



E. **Briser le mur.** Est lance les dés, puis compte le nombre obtenu à partir de la pile de tuiles devant lui, **de droite à gauche**, et brise le mur. Par exemple, si Est obtient **8**, Est sépare **huit groupes de deux tuiles** à partir de l'extrémité droite du mur. Ensuite, Est prend les **quatre tuiles suivantes** (deux de la rangée du haut et deux de la rangée du bas).

En sens antihoraire, chaque joueur prend ensuite, à tour de rôle, quatre tuiles (deux en haut et deux en bas) à partir du point de brisure (là où Est a pris les quatre premières tuiles). On continue jusqu'à ce que chaque joueur ait **12 tuiles**.

Quand tous les joueurs ont 12 tuiles, **Est** (le donneur) prend **deux tuiles supplémentaires** — la **première** et la **troisième** tuile de la rangée du haut (comme illustré). Est a ainsi **14 tuiles**. En sens antihoraire, les autres joueurs prennent une tuile à l'extrémité (comme illustré), ce qui donne à chacun un total de **13 tuiles**.



CHOISIR UNE MAIN

La stratégie commence maintenant. Chaque joueur organise les tuiles sur son chevalet de façon logique et commence à poursuivre son objectif : former une main de mahjong. Le but du mahjong est de faire correspondre vos tuiles **exactement** à une main figurant sur la carte de pointage.

Les mains sur une carte de pointage **NMJL** sont représentées par des chiffres ou des lettres imprimés en **rouge, bleu** ou **vert**. Les couleurs ne correspondent pas à une enseigne précise. Des couleurs différentes signifient simplement que des enseignes différentes doivent être utilisées. Les fleurs et les zéros ne font partie d'aucune enseigne et sont toujours en bleu.

La carte de pointage est organisée en catégories selon des motifs courants.

Chaque main est regroupée en plusieurs combinaisons. Certaines combinaisons contiennent des tuiles différentes, mais la plupart comportent généralement deux tuiles identiques ou plus. On les appelle :

- **Paire** - Deux tuiles identiques.
- **Pung** - Trois tuiles identiques.
- **Kong** - Quatre tuiles identiques.
- **Quint** - Cinq tuiles identiques.
- **Sextet** - Six tuiles identiques.

COMMENT LIRE LA CARTE DE POINTAGE

- **1-9** - Correspondent au chiffre précis sur la tuile (sans compter les fleurs).
- **N, S, E, W** - Nord, Sud, Est, Ouest.
- **D** - Dragon.
- **R** - Dragon rouge.
- **G** - Dragon vert.
- **0** - Dragon blanc (« savon »).
- **F** - Fleur.

- **ANNÉE** - Motifs qui composent une année, par exemple 2023. Dans ce cas, on utilise des 2, des 0 et des 3. Les dragons blancs servent toujours de zéros.
- **2468** - Motifs qui exigent des tuiles à nombres pairs.
- **Changement** - Cette section varie.
- **Quints** - Mains qui contiennent au moins un quint (5 tuiles identiques), dont au moins une est un joker.
- **Suites consécutives** - Motifs de nombres consécutifs.
- **13579** - Motifs qui exigent des tuiles à nombres impairs.
- **Vents–dragons** - Motifs nécessitant des tuiles de vents et de dragons.
- **369** - Motifs utilisant des 3, des 6 et des 9.
- **Simple et paires** - Motifs avec des tuiles seules et des paires.

À côté de chaque main se trouve la valeur de la main (pour le pointage ou les paris). À côté de la main se trouve aussi un X ou un C indiquant si la main est exposée ou cachée :

- **X** - Exposée
- **C** - Cachée

LE CHARLESTON

Avant de commencer à jouer, passez au Charleston...

Le Charleston est un rituel propre au mahjong américain, issu de ses débuts au début des années 1920. Il s'agit d'un échange de tuiles qui donne à chaque joueur une chance d'améliorer sa main en passant des tuiles non désirées face cachée à d'autres joueurs.

Le Charleston peut se dérouler une **deuxième fois** si tous les joueurs sont d'accord. Le deuxième Charleston suit la séquence suivante :

Premier Charleston

1. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur à sa droite.
2. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur assis en face.
3. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur à sa gauche, appelé « première gauche ». Le joueur peut faire un passage à l'aveugle pour un maximum de trois tuiles. Un **passage à l'aveugle** consiste à prendre les tuiles reçues et à les passer sans les regarder. Si moins de trois tuiles sont passées à l'aveugle, on ajoute des tuiles non désirées de sa main pour atteindre un total de trois tuiles.

Deuxième Charleston

1. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur à sa gauche.
2. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur assis en face.
3. Chaque joueur passe 3 tuiles non désirées au joueur à sa droite, appelé « dernière droite ». Le joueur peut faire un passage à l'aveugle avec ces tuiles.

À la fin du deuxième Charleston, un joueur peut faire un **échange de courtoisie** (facultatif). Le joueur peut s'entendre avec le joueur assis en face pour échanger jusqu'à trois tuiles.

Aucun joker ne peut être passé pendant le Charleston et l'échange de courtoisie.

Pendant le Charleston, vous pourriez vouloir changer la main que vous visez. Au fil des échanges, vous pourriez découvrir qu'une autre main est plus idéale que celle que vous aviez initialement en tête.

DÉROULEMENT DU JEU

Le but de chaque joueur est de gagner en étant la première personne à annoncer « Mahjong » en créant correctement une main qui correspond exactement à une main sur la carte de pointage.

Piger et défausser des tuiles

L'action commence maintenant : chaque joueur tente d'améliorer sa main. Comme Est a 14 tuiles, Est commence la partie en défaussant une tuile. Si la tuile défaussée n'est pas réclamée (par les autres joueurs), le tour passe au joueur suivant à droite. Le joueur suivant pige une tuile du mur. La tuile est pigée à partir du mur vivant, en continuant au point de brisure (là où la distribution s'est terminée).

Lorsqu'un joueur pige une tuile du mur, il prend la tuile du dessus si la prochaine pile contient deux tuiles de hauteur; sinon, il prend la tuile du dessous.

Le joueur décide soit de défausser la tuile pigée, soit de l'ajouter à sa main puis de défausser une autre tuile de sa main. Le nom de la tuile défaussée est annoncé et la tuile est placée face visible au centre de la table. Il faut faire preuve de prudence, car chaque tuile que vous défaussez est vue par les autres joueurs; ils comprendront rapidement quel type de main vous tentez de construire.

Si la tuile défaussée n'est pas réclamée, le tour continue au joueur suivant à droite. La séquence « piger, défausser, passer le tour » se répète, à moins d'être interrompue par une réclamation.

Réclamer des tuiles

La défausse la plus récente peut être réclamée par n'importe quel joueur si la tuile complète un **pung**, un **kong**, un **quint**, un **sextet** ou une autre combinaison exposée permise indiquée sur la carte **NMJL** (une main marquée d'un « X » à côté de sa valeur sur la carte de pointage).

Si un joueur réclame une tuile défaussée et que cela ne mène pas à un mahjong, la combinaison complétée doit être exposée face visible sur le dessus du chevalet, à la vue de tous, et ne peut plus être modifiée pour le reste de la partie. Le joueur défausse ensuite une tuile et, si elle n'est pas réclamée, le tour continue avec le joueur à droite. Notez que certains joueurs peuvent perdre leur tour lorsqu'une tuile est réclamée.

Il existe des règles lorsque plusieurs joueurs réclament la même tuile :

Note : Lorsqu'on vise une main cachée (une main marquée d'un « C » à côté de sa valeur sur la carte de pointage), toutes les tuiles de votre main doivent être pigées du mur. Aucune ne peut être réclamée, sauf la dernière tuile qui permet de déclarer Mahjong.

- Une tuile ne peut pas être réclamée pour compléter une combinaison qui n'exige qu'une tuile seule.
- Une tuile ne peut pas être réclamée pour compléter une paire, sauf si cela complète une main de mahjong.
- Les tuiles défaussées avant la défausse la plus récente ne peuvent pas être réclamées : ce sont des **tuiles mortes**.
- Le joueur qui réclame une tuile pour compléter une main de mahjong a priorité sur toute autre réclamation visant à compléter un groupe.
- Si aucune réclamation ne vise à compléter une main de mahjong, le joueur le plus proche selon l'ordre de jeu reçoit la défausse.

RÈGLES SUR LES JOKERS

Les jokers peuvent remplacer n'importe quelle tuile dans une combinaison de pung, kong, quint ou sextet. Ils ne peuvent pas être utilisés pour compléter une paire ni une tuile seule dans une main.

Si un joueur a une combinaison exposée avec un joker qui remplace une tuile et que vous avez la tuile réelle que le joker remplace, vous pouvez échanger cette tuile contre le joker de la manière suivante :

1. À votre tour, réclamez une tuile défaussée ou pigez une tuile du mur, comme vous le feriez normalement.
2. Échangez la tuile réelle correspondante avec le joker exposé qui la remplace. Plusieurs tuiles correspondantes peuvent être échangées contre plusieurs jokers exposés.
3. Défaussez une tuile afin de maintenir le bon nombre de tuiles dans votre main.

Après un échange contre un joker, il n'est pas nécessaire d'exposer des tuiles si ce joker crée une combinaison dans votre main. Les jokers exposés dans des **mains mortes** (mains qui sont hors jeu en raison d'une infraction aux règles) peuvent être échangés.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine soit lorsqu'un joueur annonce « Mahjong », soit lorsqu'il n'y a plus de tuiles à piger dans le mur.

Mahjong

Lorsqu'une 14e tuile pigée du mur (ou réclamée à partir d'une défausse) complète une main figurant sur la carte de pointage, un mahjong est réalisé. Le joueur annonce alors « Mahjong » et gagne la partie.

Le paiement au gagnant dépend de la valeur de la main et de la manière dont le mahjong a été réalisé. Utilisez le tableau ci-dessous pour déterminer qui paie et le multiplicateur de paiement :

TYPE DE MAHJONG	PAIEMENT
Mahjong réalisé à partir d'une tuile défaussée	Le joueur qui a défaussé paie au gagnant le double de la valeur de la main. Tous les autres joueurs paient la valeur simple .
Mahjong réalisé par une tuile pigée du mur	Chaque joueur paie le double de la valeur de la main.
Mahjong réalisé à partir d'une tuile défaussée, sans jokers, et ne provenant pas de la catégorie « Simples et paires »	Le joueur qui a défaussé paie au gagnant quatre fois la valeur de la main. Tous les autres joueurs paient le double .
Mahjong réalisé par une tuile pigée du mur, sans jokers, et ne provenant pas de la catégorie « Simples et paires »	Chaque joueur paie quatre fois la valeur de la main.

Partie nulle

Si aucun mahjong n'a été annoncé et que toutes les tuiles ont été pigées du mur, et que la dernière défausse a été faite, la partie se termine par une partie nulle. Aucun paiement n'est effectué.

APRÈS LA PREMIÈRE PARTIE

Une fois la première partie terminée, la position de Est (donneur) passe au joueur à sa droite. Après chaque partie, la position de Est (donneur) avance d'un siège en sens antihoraire. On répète ensuite le brassage des tuiles, la reconstruction des murs et la distribution jusqu'à la fin des parties.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES

Il arrive que des erreurs se produisent, comme des défausses erronées, des expositions incorrectes ou l'annonce d'un mahjong de façon incorrecte. Dans ces cas, des pénalités peuvent s'appliquer. Voici des lignes directrices générales concernant les erreurs. Les règles de table peuvent varier.

ERREURS ET PÉNALITÉS

ERREUR	PÉNALITÉ
Une tuile défaussée accidentellement a touché la table ou a été annoncée.	La tuile ne peut pas être reprise.
Une tuile a été annoncée incorrectement.	La tuile ne peut pas être réclamée.
Une tuile est réclamée, mais aucune exposition n'a été faite.	La réclamation peut être annulée.
Une exposition incorrecte a été faite.	L'exposition peut être corrigée avant de défausser.
Trois joueurs ont trop peu ou trop de tuiles.	La partie est rejouée.
Mahjong annoncé par erreur, mais la main n'a pas été exposée.	Aucune pénalité; la partie continue.
Mahjong annoncé par erreur et la main est exposée.	La main du joueur est une main morte. Le joueur paie le gagnant de la partie.
Un joueur a trop peu ou trop de tuiles.	La main du joueur est une main morte (hors jeu), mais il paiera le gagnant comme tous les autres joueurs à la fin de la partie.
La main d'un joueur est jugée impossible par un autre, selon les tuiles exposées sur son chevalet.	La main du joueur est une main morte.



Version 1-14

©2026 Yellow Mountain Imports Inc.