A close-up photograph of mahjong tiles and dice. In the upper left, several stacks of tiles are visible, with the top tiles having a gold, textured surface and the bottom tiles being white. In the lower right, two white dice are shown on a dark, possibly black, tray with gold-colored decorative patterns. One die shows a red pips (one) and two black pips (two), while the other shows a red pips (one) and two black pips (two). A portion of a white tile with a blue character is visible in the bottom right corner.

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.



**YELLOW
MOUNTAIN**
IMPORTS

www.ymimports.com

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 chevalets 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 shanghaiën, 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 (une variante courante pour débiter) pour le déroulement du jeu, des termes en anglais et en chinois mandarin et un score basé sur les règles officielles chinoises (liste de fans MCR). 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 compléter une main gagnante (généralement 14 carreaux, soit quatre combinaisons et une paire) et à « appeler Mahjong » termine la manche. 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 inclus au cas où certains seraient perdus, mais ceux-ci ne sont pas utilisés dans le jeu.

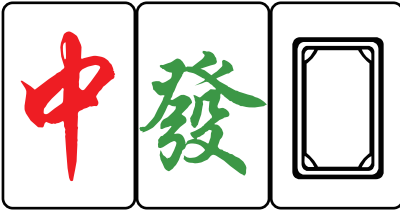
Les 144 carreaux sont répartis en quatre groupes avec leurs sous-groupes :

1. HONNEURS (28 carreaux)

Vents (风牌, fēngpái) (16 carreaux – 4 de chaque)

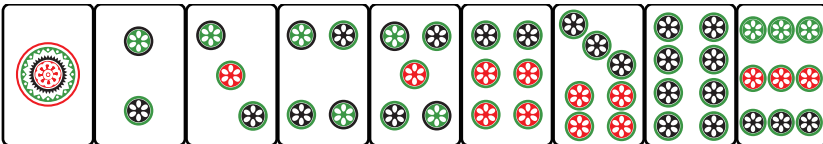


Dragons (三元牌, sānyuánpái) (12 carreaux – 4 de chaque)

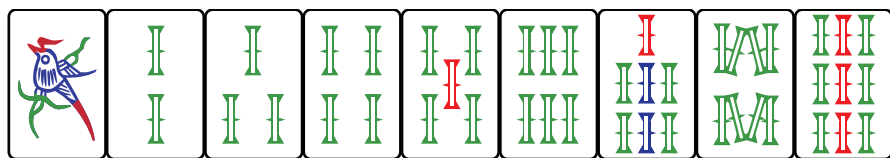


2. COULEURS (108 carreaux)

Cercles ou points (筒子牌, tongzipái) (36 carreaux – 4 de chaque)



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



Personnages ou Craks (万子牌, wànzipái) (36 carreaux – 4 de chaque)



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



De nombreux joueurs chinois choisissent de jouer sans carreaux de fleurs ni de 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 un carreau Fleur ou Saison, il doit immédiatement l'exposer, le mettre de côté et piocher un carreau de remplacement dans le Mur mort. Si cela se produit pendant votre tour, piochez immédiatement le carreau de remplacement, puis défaussez un carreau comme d'habitude. Il y a deux avantages à posséder des carreaux de fleurs et de saisons :

1. Chaque carreau Fleur ou Saison ajoute 1 fan au score final.
2. (Règle optionnelle) Selon les règles maison, certains joueurs considèrent que réunir les huit carreaux Fleurs/Saisons fait gagner la manche immédiatement. D'autres groupes les comptent uniquement comme bonus au score. Mettez-vous d'accord sur cette règle avant de commencer.

4. BLANCS

Votre ensemble peut contenir plusieurs carreaux vierges. Ce sont des pièces de rechange au cas où vous égareriez d'autres carreaux de votre ensemble. Ils ne sont pas utilisés pour jouer dans le 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 choisir la disposition des sièges, désigner le croupier et briser le mur.

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 huit étapes :

- Placement des sièges (方位, fāngwèi)
- Choisissez le croupier (打庄, dǎzhuāng)
- Mélangez et construisez les murs (叠牌, diépái)
- Briser le mur (开牌, kāipái)
- Disposez les carreaux (做牌, zuòpái)
- Appelez Mahjong ! (和牌, húpái)
- Notation (算牌, suànpái)
- 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.

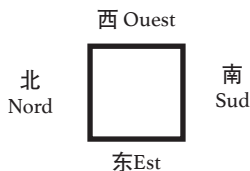
Le mahjong est unique en ce sens qu'il n'y a pas de règles strictes pour le jeu, et si les joueurs de mahjong se réunissent de différents endroits, ils doivent d'abord se mettre d'accord sur les règles. Certains disent que c'est ce qui donne au mahjong son charme particulier.

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.

• 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. Elle est disposée dans le style chinois selon l'expression « est-sud-ouest-nord », telle qu'elle est récitée en chinois.

Si aucun indicateur de pièces n'est disponible, vous pouvez également choisir une pièce de chaque tuile vent et la placer face cachée, mélangez-les, puis chaque joueur pioche une tuile pour déterminer son siège.

- **Choisissez le croupier (打庄, dazhuāng)**

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

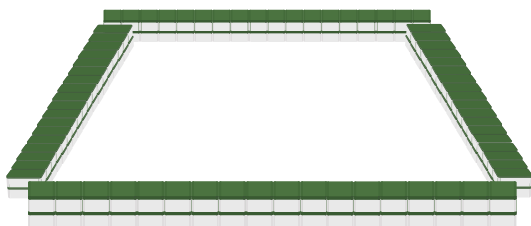
Le moyen le plus simple consiste pour chaque joueur à lancer les dés à tour de rôle. Le joueur avec le numéro le plus élevé devient le croupier et se trouve désormais « Est ».

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 (sens antihoraire) jusqu'au nombre total indiqué sur les dés. Le dernier joueur compté devient le croupier et est désormais « Est ».

- **Mélangez et construisez les murs (叠牌, diépai)**

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

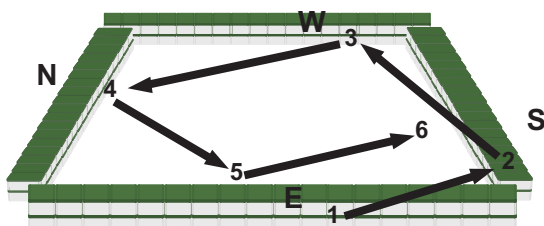
Ensuite, chaque joueur construit un mur de carreaux de 18 carreaux de long et deux carreaux de haut. Cela ressemblera à l'image ci-dessous :



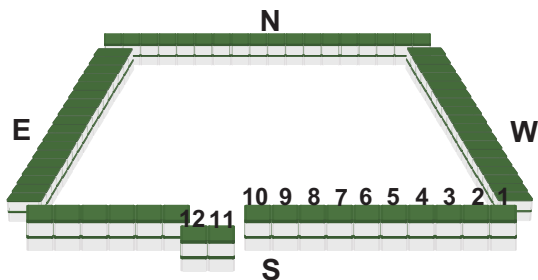
- Briser le mur (开牌, kāipái)

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.

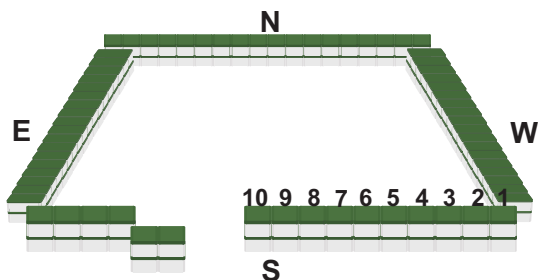
Le joueur assis du côté choisi pour la rupture du mur lance ensuite les dés et additionne le total de son lancer et le total du lancer du croupier pour déterminer par où commencer à briser le mur. En partant du côté droit du mur du joueur choisi, comptez la pile de carreaux (de droite à gauche) jusqu'à ce que le total des deux lancers de dés soit atteint. Le mur est brisé à cet endroit et le croupier prend les quatre carreaux suivants à gauche (deux de la rangée supérieure et deux de la rangée inférieure). Les carreaux à gauche de la cassure forment le Mur vivant (c'est là qu'on pioche). Une petite section réservée près de la cassure est le Mur mort (à droite de la cassure) : elle sert aux carreaux de remplacement (Kong et Fleurs/Saisons). Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur la taille du Mur mort (une approche simple est de réserver 7 piles / 14 carreaux).



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 au total obtenu par le croupier (6), pour un total général de 10. Sur le mur du joueur Sud, comptez 10 piles de carreaux (de droite à gauche).



Le croupier prend ensuite les 11e et 12e piles. Le joueur suivant, à droite du croupier, reprend là où le croupier s'est arrêté et prend les quatre carreaux suivants (deux en haut et deux en bas) pour lui-même.

En continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur prend quatre carreaux à la fois jusqu'à ce que tous aient 12 carreaux.

Remarque : Les joueurs se relaient dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Les carreaux sont piochés dans le Mur vivant à partir de la cassure, en suivant l'ordre du mur.

Ensuite, le croupier prend deux carreaux supplémentaires, ce qui lui donne un total de 14 carreaux. Chaque autre joueur, à son tour, prend un carreau, 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 son carreau. Ou bien, il peut prendre un carreau en premier, tous les autres joueurs prennent leur carreau, puis le croupier prend son deuxième carreau. Le croupier défausse ensuite un carreau pour commencer la manche.

Désormais, si un joueur pioche un carreau Fleur ou Saison, il doit immédiatement l'exposer, le mettre de côté et piocher un carreau de remplacement dans le « Mur mort ». Si cela se produit pendant votre tour, piochez immédiatement le carreau de remplacement, puis défaussez un carreau comme d'habitude. Les carreaux Fleur et Saison seront utilisés pour le score plus tard.

- **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 :

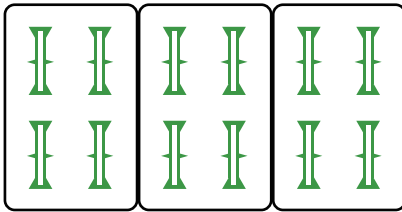
1. Un chow caché, tiré du mur quand c'est votre tour.
2. Un chow exposé, obtenu à partir du dernier carreau défaussé par le joueur dont le tour était juste avant le vôtre. Pour réclamer un

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:

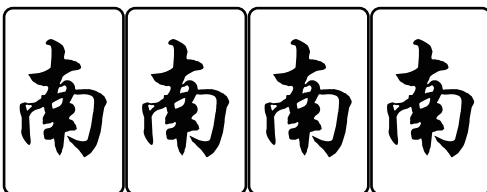


Il existe deux sortes de pungs :

1. Un pung caché, 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 immédiatement (avant que le joueur suivant ne pioche ou ne réclame la défausse), 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 (杠, gàng)

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



Un kong est constitué de quatre carreaux identiques. Lorsque vous formez un kong, vous devez le déclarer et le poser devant vous.

- Pour un **kong caché**, posez les quatre carreaux face cachée.
- Pour un **kong exposé**, posez les quatre carreaux face visible.

Après avoir déclaré un kong, piochez immédiatement un carreau de remplacement dans le Mur mort. Puis poursuivez votre tour normalement et défaussez un seul carreau.

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 un carreau de remplacement du « Mur mort » et défaussez-en un. Le jeu continue vers la droite avec le joueur suivant.

Remarque : vous pouvez former un kong exposé à partir du dernier carreau défaussé par n'importe quel joueur. Les kongs cachés (et les kongs ajoutés, si vous jouez avec cette option) se font uniquement avec vos propres carreaux.

Jouez en tours

Le jeu commence avec le croupier (Est). Le croupier termine son tour en jetant un carreau 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 de l'Est si elle peut être utilisée pour fabriquer un chow, un pung ou un kong, ou 2) de piocher un carreau du Mur vivant.

Remarque : Si Ouest ou Nord est capable d'utiliser la défausse de l'Est pour créer un pung ou un kong, il peut déclarer un pung/kong et réclamer la défausse. S'il déclare pung/kong, alors il prend son tour (en sautant vers le sud) en réclamant la défausse, en révélant le pung/kong (en tirant un carreau de remplacement du Mur mort si kong a été déclaré), puis en défaussant un carreau.

Si personne ne réclame la défausse de l'Est, alors le Sud prendra son tour en piochant un carreau du Mur vivant, puis en défaussant un carreau face visible

au centre de la table.

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. Chow

• **Appelez Mahjong ! (和牌, húpái)**

Une main gagnante au Mahjong consiste en une combinaison de 4 séries de chows, pungs ou kongs plus 1 paire. Certaines mains gagnantes spéciales (comme Sept paires) ne suivent pas cette structure ; référez-vous au tableau de notation si votre groupe autorise ces mains.

Un joueur peut soit tirer la tuile gagnante du mur à son tour ; dans ce cas, il déclare « Mahjong » et révèle sa main. Un joueur peut également gagner sur 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.

• **Notation (算牌, suànpái)**

Il existe de nombreuses façons de compter les points d'une main gagnante.

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). Dans de nombreuses règles officielles (style tournoi), une main gagnante doit atteindre un minimum de fan (souvent 8 fan) pour être valide. Si vous jouez de façon décontractée, vous pouvez l'ignorer — mettez-vous simplement d'accord avant de commencer. De plus, chaque carreau de fleur et de saison ajoute 1 fan supplémentaire. (Règle maison optionnelle : certains groupes ajoutent 1 fan si vous n'en avez aucun.)

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 fan = 1 jeton.

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 !

• 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 croupier devient le nouveau croupier.

Une partie complète de Mahjong se compose de 4 tours (chaque tour étant un cycle où Est–Sud–Ouest–Nord est 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.

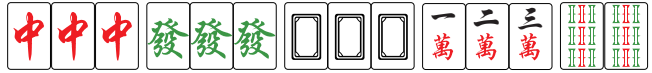
EXEMPLES DE SCORE

• 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



uniquement 2, 3, 4, 6, 8 Bamboos et le Dragon Vert

Neuf portes
九莲宝灯



Une séquence de 1 à 9 dans la même couleur, avec des tuiles supplémentaires de 1 et 9

Treize orphelins
十三幺



• 64 Fans (六十四番)

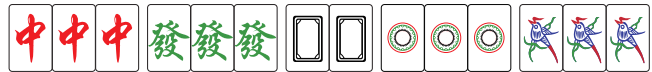
Tuiles terminales
清么九



Petits Quatre Vents
小四喜



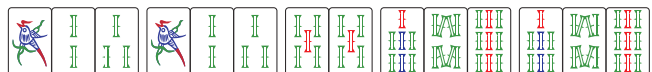
Les 3 petits dragons
小三元



Tous les honneurs
字一色



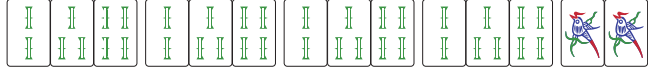
Chows purs
一色双龙会



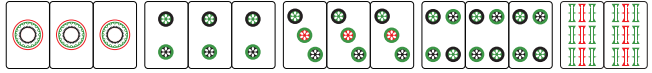
Deux chows terminaux (123 et 789) dans la même couleur (chacun apparaît deux fois), plus une paire de 5 dans cette couleur.

• 48 Fans (四十八番)

Chows 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 Kongs
三杠



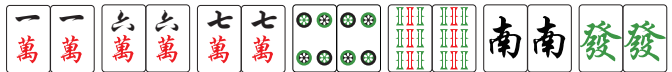
Tuiles terminales et honneurs
混幺九



Comprend les tuiles 1, 9 et toutes les tuiles d'honneur

• 24 Fans (二十四番)

Sept paires
七对



Plus grands honneurs
七星不靠



Couleur complète
清一色



Tuiles supérieures
全大

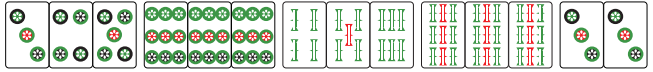


• 8 Fans (八番)

Mixte hétéro
花龙



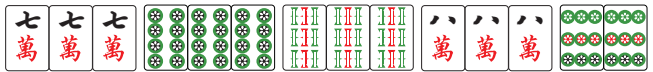
Carreaux réversibles
推不倒



Chow Mixte 3
三色三同顺

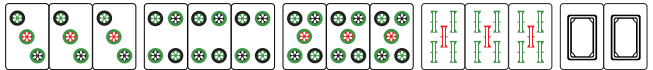


Pungs mixtes
三色三节高



• 6 Fans (六番)

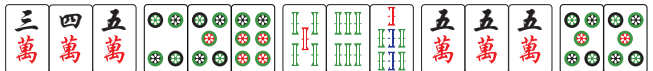
Tous les Pungs
碰碰和



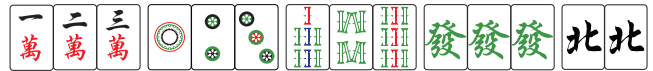
Une couleur avec honneurs
混一色



Chow mixte
三色三步高



Tous les types
五门齐



• 4 Fans (四番)

Main extérieure
全带么



Deux Kongs exposés (2 kongs exposés)
双明杠



• 2 Fans (二番)

Pung de dragon
箭刻



Vent dominant (vent de table)
圈风刻



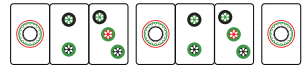
Vent de siège (vent du joueur)
门风刻



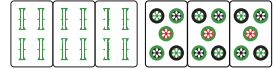
Tous les Chows
平和



Accapareur de tuiles
四归一



Deux Pungs cachés
双暗刻



Kong caché
暗杠

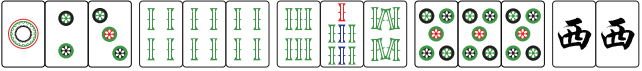
Pung de terminaux
幺九刻



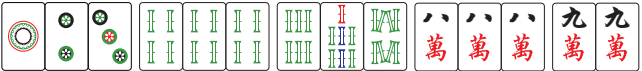
Kong exposé
明杠



Une couleur manquante
缺一門



Pas d'honneurs
无字



Carreaux de fleurs
花牌



• o Fan (无番)

Main de poulet
鸡和



Chows, pungs, kongs et yeux avec des combinaisons diverses (non cohérentes). Cette main ne rapporte aucun fan – à éviter, sauf en cas de règles maison.



YELLOW MOUNTAIN
IMPORTS

www.ymimports.com

Version 1-50

©2026 Yellow Mountain Imports Inc

