Apprenez à jouer au MAHJONG CHINOIS (Édition Cartes à Jouer)

www.ymimports.com



Introduction

Le Mahjong chinois est un jeu de compétences, de stratégie et de hasard pour quatre joueurs. Cette édition en cartes à jouer suit des règles de style cantonais adaptées aux débutants et un système de score simplifié basé sur la liste des fan des règles de compétition de Mahjong (MCR), adapté à l'utilisation de cartes à jouer de Mahjong chinois à la place des tuiles.

L'objectif du jeu est d'être le premier joueur à compléter une main gagnante — 14 cartes organisées en quatre combinaisons et une paire — et à déclarer « Mahjong ! ».

Il existe de nombreuses variantes régionales du Mahjong chinois (cantonais, shanghaïen, taïwanais, fujianais et bien d'autres), chacune avec ses propres règles et méthodes de score. Ce guide enseigne une version adaptée aux débutants ; si votre groupe rassemble des joueurs de traditions différentes, mettez-vous d'accord sur des règles maison avant de commencer.

Contenu du jeu

Ce jeu de cartes à jouer de Mahjong chinois comprend :

- **144 cartes à jouer de Mahjong chinois, représentant :**
- Familles (Dots, Bams, Craks)
- Vents (Est, Sud, Ouest, Nord)
- Dragons (Rouge, Vert, Blanc)
- Fleurs et Saisons

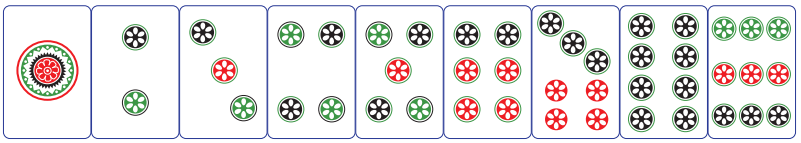
Aucun dé, support, indicateur de vent ni jeton/bâtonnet de mise n'est inclus. Il suffit de mélanger et de distribuer.

Aperçu du jeu de cartes

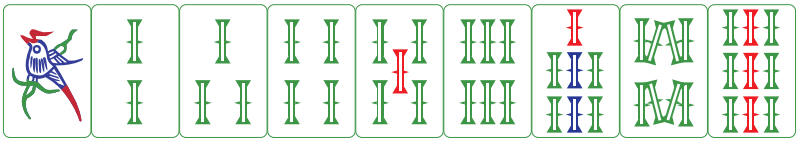
Les 144 cartes se répartissent en trois groupes avec leurs sous-groupes :

Familles (108 cartes)

- Cercles ou Dots (筒子牌, tǒngzǐpái) — 36 cartes, 4 de chaque, numérotées de 1 à 9



- Bambous ou Bams (索子牌, suǒzǐpái) — 36 cartes, 4 de chaque, numérotées de 1 à 9



- Caractères ou Craks (万子牌, wànzipái) — 36 cartes, 4 de chaque, numérotées de 1 à 9



Cartes d'honneur (28 cartes)

- Vents (风牌, fēngpái) — 16 cartes, 4 de chaque : Est, Sud, Ouest, Nord



- Dragons (三元牌, sānyuánpái) — 12 cartes, 4 de chaque : Rouge, Vert, Blanc



Cartes Fleur et Saison (花牌, huāpái) (8 cartes)

De nombreux joueurs chinois choisissent de jouer sans les cartes Fleur et Saison. Dans ce cas, la partie se joue avec 136 cartes. Si vous découvrez le jeu pour la première fois, vous voudrez peut-être aussi les laisser de côté. Les cartes Fleur et Saison s'utilisent comme suit :



Si un joueur pioche une carte Fleur ou Saison, il doit immédiatement l'exposer, la mettre de côté et piocher une carte de remplacement dans la Réserve (voir « Mélanger et distribuer », ci-dessous). Si cela se produit pendant son tour, il pioche immédiatement la carte de remplacement, puis défausse une carte normalement.

Les cartes Fleur et Saison présentent deux avantages :

1. Dans le système de score basé sur les MCR, chaque carte Fleur ou Saison ajoute 1 fan au score final une fois que la main est par ailleurs qualifiée pour gagner. Les fan de Fleur et de Saison ne comptent pas dans le minimum de 8 fan des MCR.
2. Certaines règles maison accordent une victoire immédiate de la main en cours si un joueur réunit les huit cartes Fleur et Saison. D'autres groupes les comptent plutôt comme des bonus. Mettez-vous d'accord sur cette règle avant de commencer à jouer.

Nombre de joueurs

- 4 joueurs, assis autour d'une table.

Référence de score

Dans ce guide, le score du Mahjong chinois suit la liste des fan des MCR (de 1 à 88 fan). Contrairement à certaines variantes de Mahjong, la référence de score complète — la liste complète des combinaisons et des exemples — figure plus loin dans ce même guide (voir « Score », ci-dessous), de sorte qu'aucune carte de score séparée n'est nécessaire. Reportez-vous-y pour :

- confirmer la valeur en fan d'une main
- vérifier le minimum de 8 fan des MCR pour les mains gagnantes
- confirmer les règles de score/paiement utilisées par votre groupe

C'est parti !

Le Mahjong chinois en cartes à jouer se divise facilement en six étapes :

- Déterminer les places et le donneur (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)
- Mélanger et distribuer (叠牌, diépái)
- Organiser ses cartes (做牌, zuòpái)
- Jouer les tours
- Déclarer Mahjong ! (和牌, húpái)
- Score (算牌, suànpái)

La plupart des variations entre les différentes façons de jouer au Mahjong à travers la Chine concernent l'étape 1 (disposition des places) et la dernière étape (score). Le nombre de cartes utilisées varie également.

Le Mahjong a ceci de particulier qu'il n'existe pas de règles strictes et immuables : lorsque des joueurs de Mahjong d'origines différentes se réunissent, ils doivent d'abord se mettre d'accord sur les règles. Certains disent que c'est justement ce qui fait le charme particulier du Mahjong.

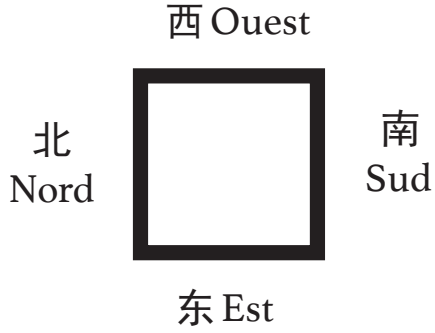
Il est important de se mettre d'accord sur le score (nous y reviendrons) et sur l'utilisation de jetons de score ou d'argent. Avec des jetons : attribuez une valeur à chaque type de jeton et donnez à chaque joueur le même total de départ, par exemple 1 000 points. Avec de l'argent : convenez à l'avance du montant de départ et des unités utilisées.

Déterminer les places et le donneur (方位, fāngwèi / 打庄, dǎzhuāng)

La disposition des places est importante pour les joueurs de Mahjong chinois pour deux raisons. Premièrement, la place occupée peut apporter un bon ou un mauvais feng shui (un système de géomancie chinoise fondé sur les points cardinaux et la disposition des objets du foyer). Deuxièmement, il serait trop facile pour deux joueurs de s'entendre en défaussant volontairement des cartes favorables que

l'autre pourrait réclamer (nous y reviendrons) — il est donc préférable de déterminer les places au hasard et d'en changer entre les parties. Les débutants peuvent ignorer cette étape et s'asseoir simplement où ils le souhaitent.

> *Remarque : la disposition des places au Mahjong chinois ne suit pas une carte à l'occidentale. Elle suit l'ordre chinois « Est-Sud-Ouest-Nord », dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour de la table.*



Cette édition en cartes ne comprend ni dés ni indicateurs de vent ; les places et le premier donneur se déterminent donc différemment que dans la version en tuiles.

La méthode simple : choisissez un joueur pour être Est (le donneur) lors de la première partie. Pour une partie décontractée, choisissez Est au hasard et laissez les trois autres joueurs s'installer où ils le souhaitent.

Pour une approche plus traditionnelle : mélangez le jeu complet, puis chaque joueur pioche une carte et la révèle. Comparez les cartes piochées ainsi : les cartes d'honneur l'emportent sur les cartes de familles, les Dragons l'emportant sur les Vents ; parmi les cartes de familles, les numéros les plus élevés l'emportent sur les plus bas, quelle que soit la famille. Le joueur ayant pioché la carte la plus forte devient le donneur et prend la place « Est ». Les trois autres joueurs s'installent dans les trois autres places, dans l'ordre de leur choix, et le jeu se déroule dans le sens inverse des aiguilles d'une montre à partir d'Est : Est, Sud, Ouest, Nord.

En cas d'égalité pour la carte la plus forte, seuls les joueurs concernés repiochent pour départager l'égalité. Une fois les places et le donneur

déterminés, remettez toutes les cartes piochées dans le jeu avant de poursuivre vers l'étape suivante.

Mélanger et distribuer (疊牌, diépái)

> *Remarque : le Mahjong chinois se joue traditionnellement avec un mur physique de tuiles, construit puis ouvert à un endroit déterminé par des jets de dés — un rituel plein de charme, mais qui nécessite des tuiles. Cette édition en cartes remplace ce rituel par un simple mélange et une distribution, afin de pouvoir jouer partout où un jeu complet de tuiles ne serait pas pratique.*

Si vous jouez avec les 144 cartes, mélangez-les soigneusement et formez une seule pioche face cachée au centre de la table.

En commençant par le donneur (Est) et en poursuivant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, distribuez 13 cartes à chaque joueur, puis donnez une carte supplémentaire au donneur, de sorte que le donneur détienne 14 cartes et tous les autres joueurs 13.

Si vous jouez sans les huit cartes Fleur et Saison, comme expliqué ci-dessus, utilisez 136 cartes à la place et distribuez de la même manière.

Après la distribution, mettez de côté les 14 cartes suivantes du sommet de la pioche restante, face cachée, sans les regarder. C'est la Réserve. Les cartes de la Réserve ne sont piochées que comme cartes de remplacement — pour les cartes Fleur/Saison et les Kongs, comme expliqué ci-dessous — jamais comme pioche normale de tour. Les cartes restantes forment la Pioche, utilisée pour les piochers normaux de tour.

Avant que le donneur ne fasse sa première défausse, chaque joueur vérifie les cartes qui lui ont été distribuées. Si un joueur a une carte Fleur ou Saison, il doit immédiatement l'exposer, la mettre de côté et piocher une carte de remplacement dans la Réserve. Si la carte de remplacement est elle aussi une carte Fleur ou Saison, il l'expose et pioche une nouvelle carte de remplacement. Cela se répète jusqu'à ce

que le joueur reçoive une carte qui ne soit ni une Fleur ni une Saison. Une fois toutes les cartes Fleur et Saison initiales remplacées, le donneur défausse une carte pour ouvrir la main.

Si un joueur pioche une carte Fleur ou Saison en cours de partie, il procède de la même manière : il l'expose, la met de côté et pioche une carte de remplacement dans la Réserve avant de poursuivre son tour. Les cartes Fleur et Saison sont prises en compte plus tard, lors du score.

Organiser ses cartes (做牌, zuòpái)

La stratégie commence maintenant. Organisez les cartes de votre main — la plupart des joueurs les disposent en éventail de façon à être les seuls à voir leurs faces — dans un ordre logique, à mesure que vous construisez une MAIN DE MAHJONG gagnante.

L'objectif du Mahjong est de construire une MAIN DE MAHJONG gagnante, généralement composée de quatre combinaisons et d'une paire. Chaque combinaison peut être un CHOW, un PUNG ou un KONG, et les combinaisons peuvent être cachées ou exposées.

> *Remarque : commencez par organiser vos cartes en plaçant d'un côté les combinaisons évidentes et de l'autre les cartes que vous souhaitez défausser. Vous pourrez changer d'avis plus tard, mais c'est un bon point de départ. Observez attentivement les autres joueurs pendant qu'ils organisent et défaussent leurs cartes, et essayez de deviner ce qu'ils cherchent à faire.*

CHOW (吃牌, chīpái)

Un chow est composé de trois cartes consécutives de la même famille.

Il existe deux types de chows :

1. Un chow caché est formé entièrement à partir de cartes piochées dans la Pioche et gardées cachées dans la main.
2. Un chow exposé est formé en réclamant la dernière carte défaussée par le joueur situé à votre gauche. Pour réclamer un chow,

annoncez « chow » à voix haute, prenez la carte défaussée et révélez le chow complet pour que tous les joueurs le voient. Défaussez ensuite une carte. Le jeu reprend avec le joueur situé à votre droite.



Remarque : une carte défaussée ne peut être réclamée pour un chow que par le joueur situé à votre gauche.

PUNG (碰牌, pèngpái)

Un pung est composé de trois cartes identiques.

Il existe deux types de pungs :

1. Un pung caché est formé entièrement à partir de cartes piochées dans la Pioche et gardées cachées dans la main.
2. Un pung exposé est formé en réclamant une carte défaussée par n'importe quel joueur. Pour réclamer un pung, annoncez immédiatement « pung » à voix haute — avant que le joueur suivant ne pioche ou ne réclame la carte défaussée —, prenez la carte défaussée et révélez le pung complet pour que tous les joueurs le voient. Défaussez ensuite une carte. Le jeu reprend avec le joueur situé à votre droite.



Remarque : une carte défaussée peut être réclamée pour un pung par n'importe quel joueur.

KONG (杠, gàng)

Un kong est composé de quatre cartes identiques. Lorsque vous formez un kong, vous devez l'annoncer et le poser devant vous.

- Pour un kong caché, posez les quatre cartes face cachée en une combinaison.
- Pour un kong exposé formé à partir de la défausse d'un autre joueur, posez les quatre cartes face visible.
- Pour un kong ajouté, ajoutez la quatrième carte correspondante à un pung déjà exposé et gardez le kong face visible.

Pour le score, un kong formé à partir d'une défausse et un kong ajouté sont tous deux considérés comme des kongs exposés.

Après avoir annoncé n'importe quel kong, piochez une carte de remplacement dans la Réserve. Poursuivez ensuite votre tour normalement et défaussez une carte. Le jeu se poursuit avec le joueur suivant à droite.



Remarque : vous pouvez réclamer un kong exposé avec la dernière carte défaussée par un autre joueur, mais vous devez annoncer « kong » immédiatement — avant que le joueur suivant ne pioche ou ne réclame la défausse. Les kongs cachés et les kongs ajoutés se forment uniquement à partir de vos propres cartes.

Jouer les tours

Le jeu commence avec le donneur (Est). Le donneur termine son tour en défaussant une carte face visible au centre de la table. Pour rappel, le donneur commence avec 14 cartes, il en a donc ensuite 13 comme tous les autres joueurs.

Le jeu se poursuit dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, Sud étant le suivant à jouer. Sud peut soit 1) réclamer la défausse d'Est si elle complète une main gagnante, un chow, un pung ou un kong, soit 2) piocher une carte dans la Pioche.

Remarque : si Ouest ou Nord peut utiliser la défausse d'Est pour former un pung ou un kong, ce joueur peut immédiatement annoncer « pung » ou « kong » et réclamer la défausse. Celui qui réclame agit aussitôt, ce qui fait sauter le tour de Sud. Il prend la défausse et expose le pung ou le kong complet. Si un kong a été annoncé, il pioche une carte de remplacement dans la Réserve. Il défausse ensuite une carte, et le jeu reprend avec le joueur situé à sa droite.

Si personne ne réclame la défausse d'Est, Sud joue son tour en piochant une carte dans la Pioche, puis défausse une carte face visible au centre de la table. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers Ouest, puis Nord, puis de nouveau vers Est.

Ce déroulement se poursuit tandis que chaque joueur cherche à améliorer sa main, en annonçant régulièrement « pung », « chow » et « kong ». Restez vigilant : comme chaque carte défaussée est vue par les autres joueurs, ils ne mettront pas longtemps à deviner quel type de main vous essayez de construire.

Remarque : si plusieurs joueurs souhaitent réclamer une défausse, celle-ci revient au joueur ayant la priorité la plus élevée, selon l'ordre suivant :

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

Déclarer Mahjong — remporter la main (和牌, húpái)

Une main gagnante standard se compose de quatre combinaisons — chows, pungs ou kongs — et d'une paire. Certaines mains gagnantes spéciales, comme Seven Pairs, ne suivent pas cette structure ; utilisez la référence de score ci-dessous si votre groupe autorise ces mains.

Un joueur peut piocher la carte gagnante dans la Pioche pendant son tour. Dans ce cas, il déclare « Mahjong » et révèle sa main complète. Un joueur peut également gagner en utilisant la défausse d'un autre joueur. Dans ce cas, il déclare « Mahjong », réclame la carte défaussée et révèle

sa main complète. Une fois Mahjong déclaré, la main en cours est terminée et il est temps de compter les points de la main du gagnant.

Une main gagnante standard compte normalement 14 cartes physiques. Chaque kong déclaré ajoute une carte physique supplémentaire, car un kong contient quatre cartes tout en comptant comme une seule combinaison.



Si personne n'a déclaré Mahjong lorsque la Pioche est épuisée, la main en cours se termine par une partie nulle, sans gagnant.

Score (算牌, suànpái)

Il existe de nombreuses façons de compter les points de la main du gagnant.

Dans le système de score utilisé pour les exemples de ce guide, la valeur de la main du joueur gagnant est déterminée par le nombre de fan (番, fān) qu'elle rapporte. Selon la liste des fan des MCR utilisée pour ces exemples de score, les combinaisons vont de 1 fan à 88 fan. Chicken Hand (鸡和, jīhú) — une main gagnante qui rapporterait autrement 0 fan, cartes Fleur exclues — vaut 8 fan selon les MCR.

Selon les MCR, une main gagnante doit atteindre au moins 8 fan provenant de combinaisons autres que les Fleurs pour être valable. Les fan de Fleur et de Saison s'ajoutent une fois la main qualifiée et ne comptent pas dans ce minimum. Pour une partie décontractée, votre groupe peut choisir un minimum différent ; mettez-vous d'accord avant de commencer.

Chaque carte Fleur ou Saison ajoute ensuite 1 fan supplémentaire au score du joueur gagnant. (Règle maison optionnelle : certains groupes

accordent 1 fan si le joueur gagnant ne possède aucune carte Fleur ou Saison.)

Pour le système de paiement simplifié et décontracté utilisé dans ce guide : si Mahjong est déclaré en réclamant la défausse d'un autre joueur, seul le joueur ayant défaussé la carte gagnante paie le gagnant. Si Mahjong est obtenu par pioche personnelle, les trois autres joueurs paient tous le gagnant. Mettez-vous d'accord sur les valeurs de paiement avant de jouer, par exemple 1 fan = 1 jeton.

Il existe de très nombreuses variantes des règles de score. C'est justement dans le score que les variations régionales et les traditions familiales entrent en jeu. Alors n'hésitez pas à inventer vos propres règles et traditions, amusez-vous, et restez ouverts à de nouvelles façons de jouer !

Fin de la partie

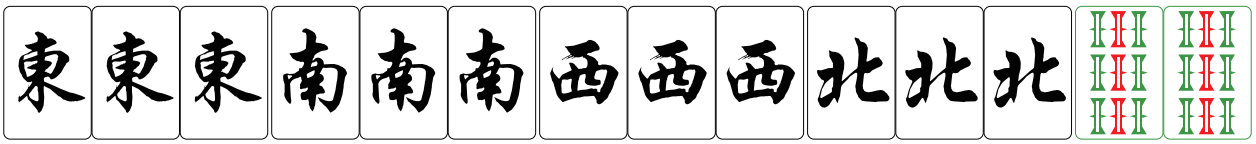
Une fois le gagnant payé, une nouvelle main peut commencer. Si le donneur a gagné la main, ou si elle s'est terminée par une partie nulle faute de cartes à piocher dans la Pioche, le donneur reste le même pour la main suivante. Sinon, le joueur situé à la droite du donneur devient le nouveau donneur.

Une partie complète de Mahjong comprend 4 tours. Chaque tour comprend une rotation complète du donneur : Est, puis Sud, Ouest et Nord. Une partie complète comprend donc au minimum 16 mains. Le total peut être plus élevé si le donneur gagne et reste donneur pendant plusieurs mains avant de céder la donne au joueur suivant.

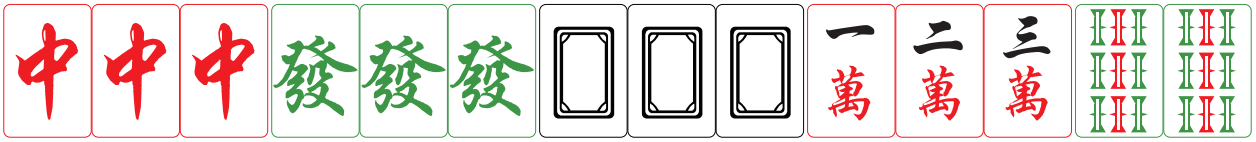
Exemples de score

88 fan (八十八番)

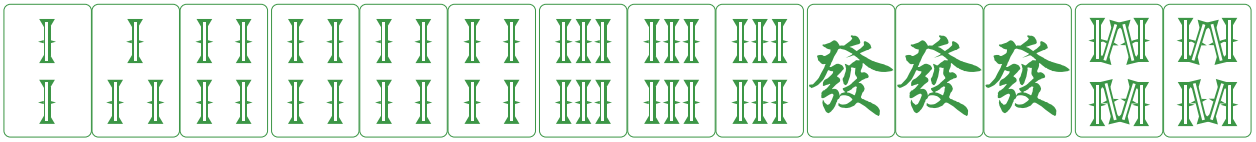
Big Four Winds 大四喜
Quatre pungs ou kongs : un groupe de chacun des Est, Sud, Ouest et Nord.



Big Three Dragons 大三元
Trois pungs ou kongs : un groupe de chacun des Dragons Rouge, Vert et Blanc.



All Green 绿一色
Utilise uniquement des cartes vertes : 2, 3, 4, 6, 8 de Bams ainsi que le Dragon Vert.



Nine Gates 九莲宝灯
Une seule famille : 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9, plus n'importe quelle carte supplémentaire de 1 à 9 de la même famille.



Thirteen Orphans 十三幺
Une carte de chaque terminal (1 et 9) de chaque famille, un de chaque Vent, un de chaque Dragon, plus un doublon de l'un de ces quatorze types de carte, formant la paire.

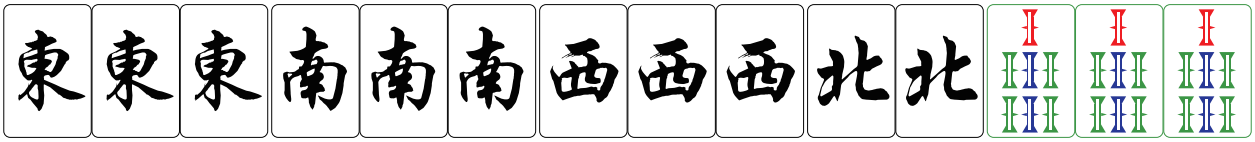


64 fan (六十四番)

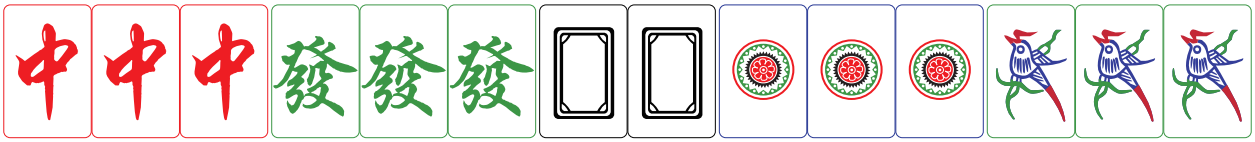
All Terminals 清幺九
Chaque combinaison et la paire n'utilisent que des cartes 1 et 9, uniquement en pungs ou en kongs (aucun chow, aucune carte d'honneur).



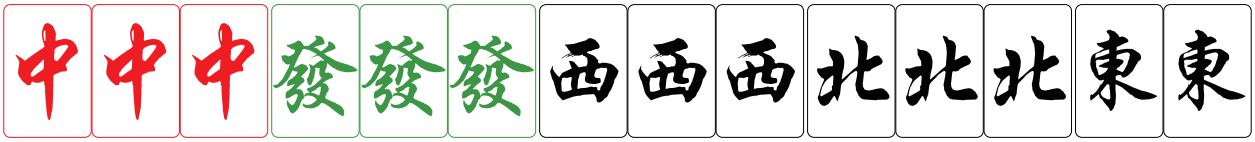
Little Four Winds 小四喜
Trois pungs ou kongs de trois Vents différents, plus une paire du quatrième Vent.



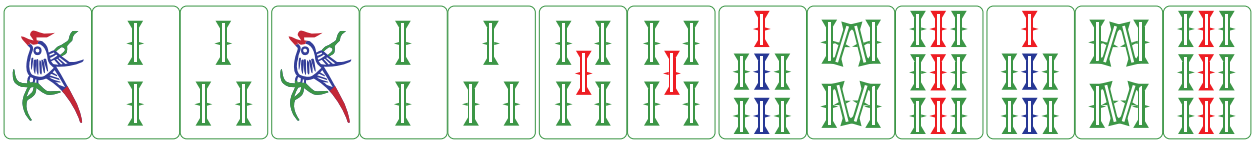
Little Three Dragons 小三元
Deux pungs ou kongs de deux Dragons différents, plus une paire du troisième Dragon.



All Honors 字一色
Chaque combinaison et la paire sont entièrement composées de cartes Vent et Dragon — aucune carte de famille.

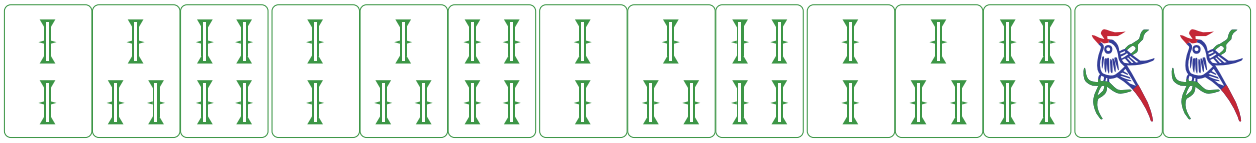


Pure Terminal Chows 一色双龙会
Deux chows terminaux (123 et 789) de la même famille (chacun présent deux fois), plus une paire de 5 de la même famille.

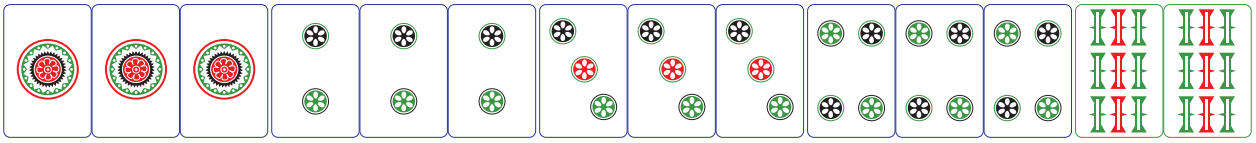


48 fan (四十八番)

Quadruple Chow 一色四同顺
Quatre chows identiques de la même famille (la même suite de trois cartes, répétée quatre fois).



Four Pure Shifted Pungs 一色四节高
Quatre pungs de la même famille avec des numéros consécutifs (par exemple, des pungs de 2, 3, 4 et 5).



32 fan (三十二番)

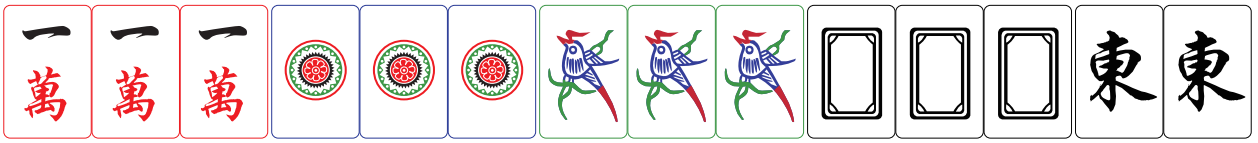
Four Pure Shifted Chows 一色四步高
Quatre chows de la même famille, chacun décalé d'une carte par rapport au précédent (par exemple 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 5-6-7).



Three Kongs 三杠
Trois kongs quelconques (cachés ou exposés) dans la même main.

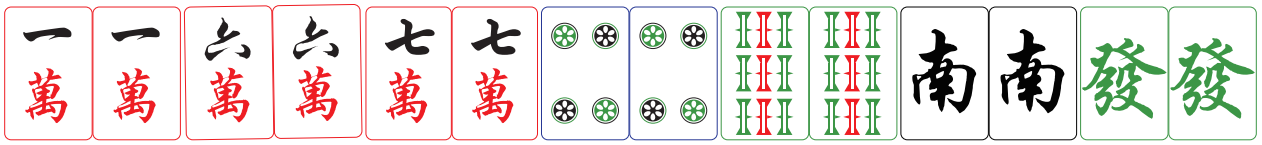


All Terminals and Honors 混么九
Chaque combinaison et la paire n'utilisent que des cartes terminales (1 ou 9) et/ou des cartes d'honneur — aucune carte de 2 à 8.

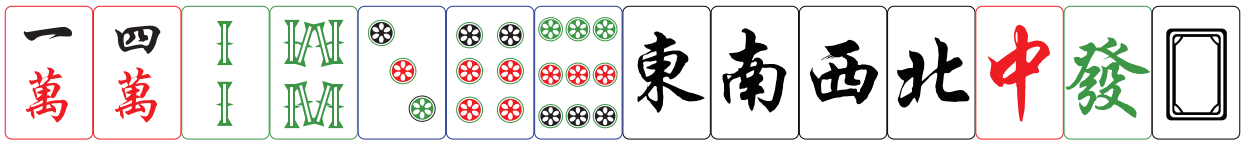


24 fan (二十四番)

Seven Pairs 七对
Sept paires différentes, sans aucun autre type de combinaison — une structure de main propre à elle-même.



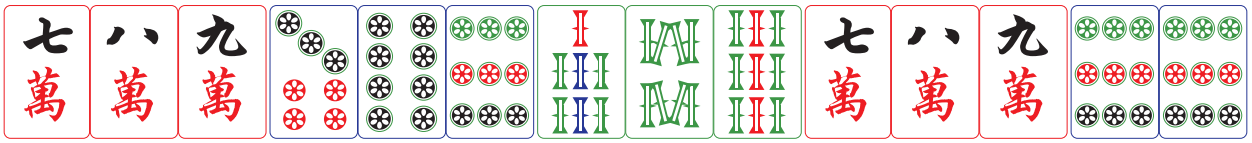
Greater Honors and Knitted Tiles 七星不靠
Une main spéciale avancée combinant les sept types de cartes d'honneur (Vents et Dragons) avec une suite tissée de numéros non assortis dans les trois familles, sans combinaison ni paire ordinaires ; reportez-vous à une référence MCR complète pour la composition exacte.



Full Flush 清一色
Une main complète n'utilisant qu'une seule famille — aucune carte d'honneur.



Upper Tiles 全大
Chaque carte de la main est un 7, 8 ou 9 — aucune carte d'honneur.

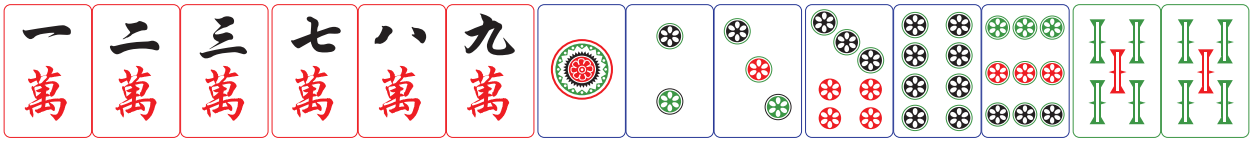


16 fan (十六番)

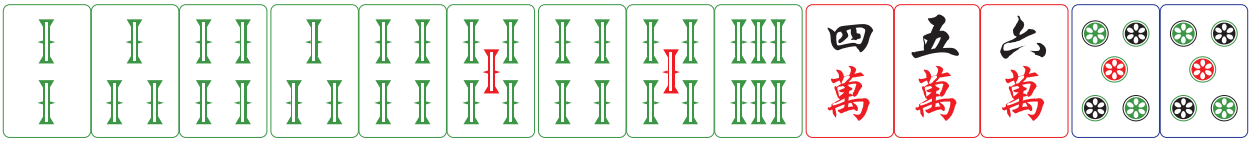
Pure Straight 清龙
Une suite de 1 à 9 dans une seule famille, formée de trois chows consécutifs (1-2-3, 4-5-6, 7-8-9).



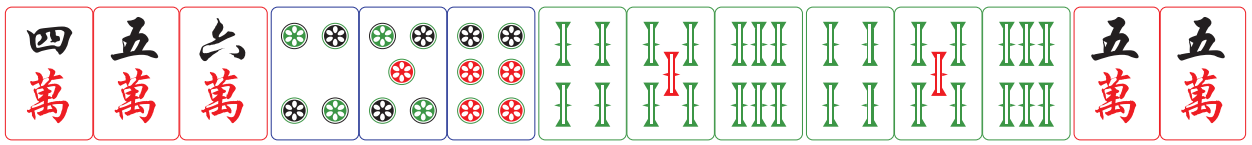
Three-Suited Terminal Chows 三色双龙会
Chows terminaux (1-2-3 et 7-8-9) formés deux fois, dans deux familles différentes, de sorte que les trois familles soient représentées, plus une paire ; une variante avancée de Pure Terminal Chows ci-dessus.



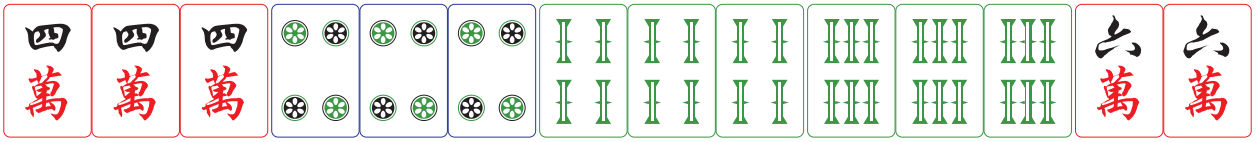
Pure Shifted Chows 一色三步高
Trois chows de la même famille, chacun décalé d'une carte par rapport au précédent (par exemple 1-2-3, 2-3-4, 3-4-5).



All Fives 全带五
Chaque combinaison et la paire comprennent un 5.

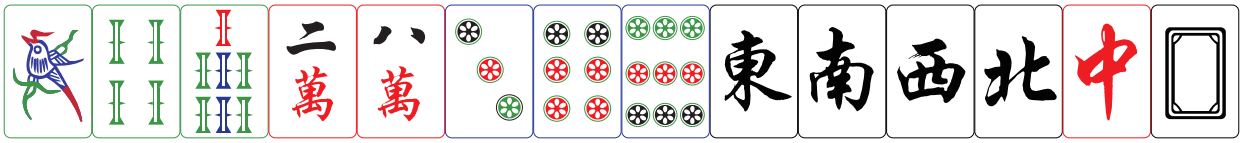


Triple Pung 三同刻
Trois pungs du même numéro, un dans chacune des trois familles.

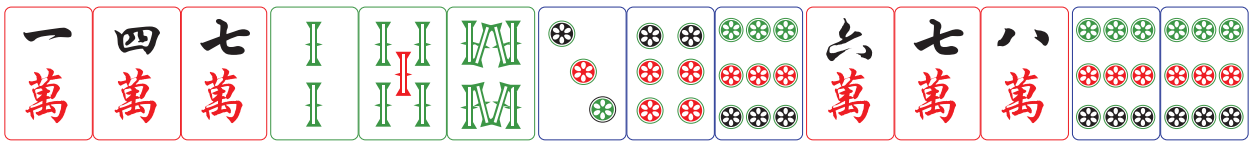


12 fan (十二番)

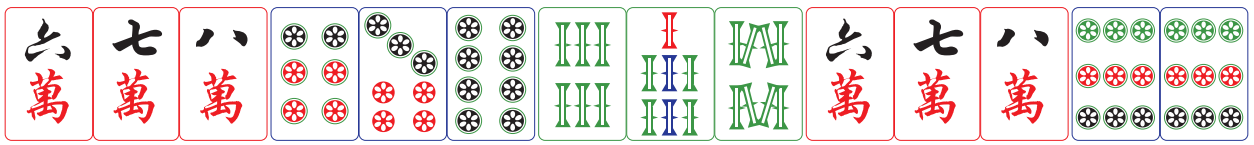
Lesser Honors and Knitted Tiles 全不靠
Une main spéciale de 14 cartes aux numéros non assortis dans les trois familles, combinée à des cartes d'honneur, sans combinaison ni paire ordinaires ; reportez-vous à une référence MCR complète pour la composition exacte.



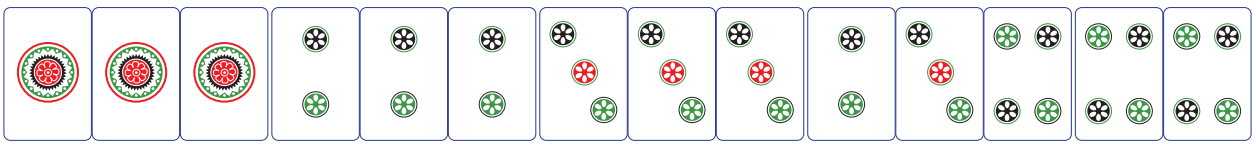
Knitted Straight 组合龙
Une suite de 1 à 9 répartie de façon entrelacée dans les trois familles (par exemple 1-4-7 dans une famille, 2-5-8 dans une autre et 3-6-9 dans la troisième).



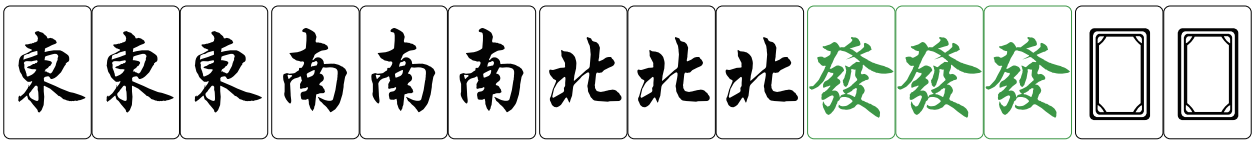
Upper Four 大于五
Chaque carte de la main est un 6, 7, 8 ou 9.



Lower Four 小于五
Chaque carte de la main est un 1, 2, 3 ou 4.

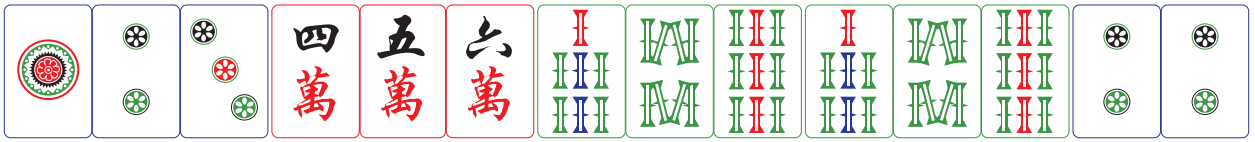


Big Three Winds 三风刻
Trois pungs de trois Vents différents.

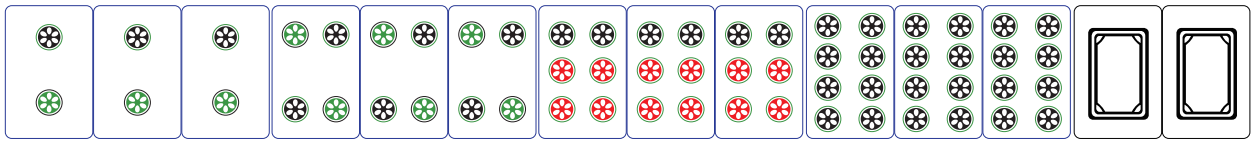


8 fan (八番)

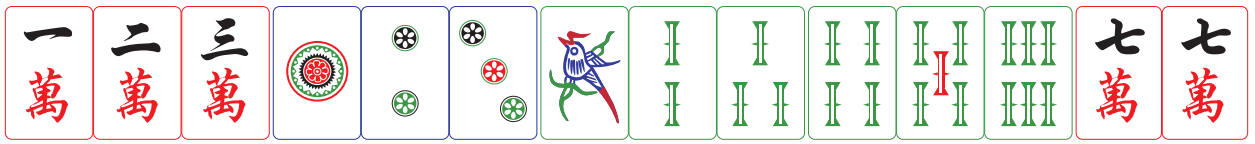
Mixed Straight 花龙
Une suite de 1 à 9, formée de trois chows dans les trois familles différentes (par exemple 1-2-3 dans une famille, 4-5-6 dans une autre, 7-8-9 dans la troisième).



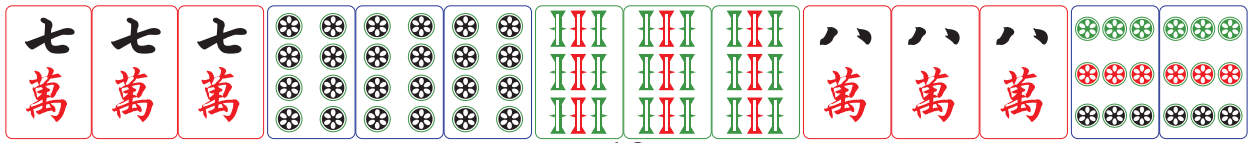
Reversible Tiles 推不倒
Dans la version en tuiles, une main entièrement composée de tuiles dont le motif imprimé se lit de la même façon à l'envers : les 2, 4, 5, 6, 8 ou 9 de Dots, le 5 de Bams, ou le Dragon Blanc.



Mixed Triple Chow 三色三同顺
Le même chow de trois cartes, formé une fois dans chacune des trois familles (par exemple 1-2-3 de Craks, 1-2-3 de Bams et 1-2-3 de Dots).



Mixed Shifted Pungs 三色三节高
Trois pungs de numéros consécutifs, un numéro dans chacune des trois familles (par exemple un pung de 7 dans une famille et un pung de 8 dans une autre).

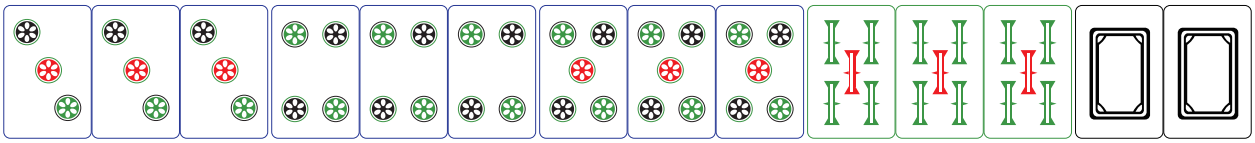


Chicken Hand 鸡和
Une main gagnante légale qui ne se qualifie pour aucune autre combinaison de score. Selon la liste des fan des MCR, Chicken Hand vaut 8 fan.



6 fan (六番)

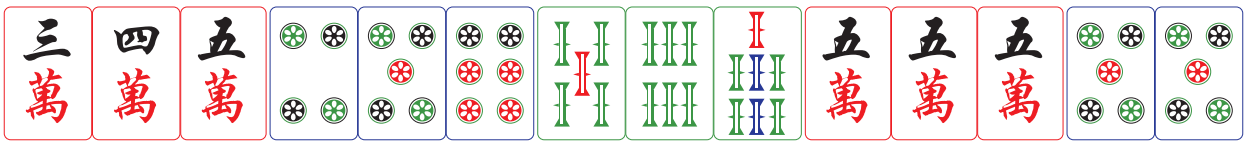
All Pungs 碰碰和
Une main entièrement composée de pungs et/ou de kongs, plus une paire — aucun chow.



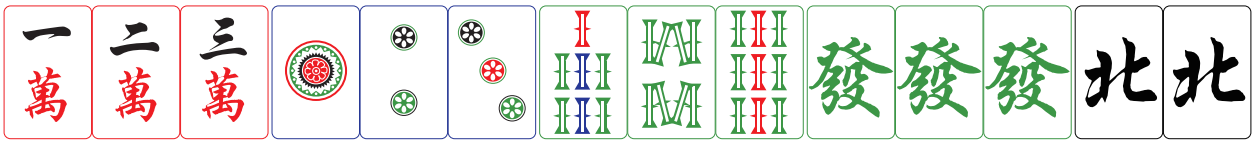
Half Flush 混一色
Une main n'utilisant qu'une seule famille, plus des cartes d'honneur — aucune autre famille.



Mixed Shifted Chows 三色三步高
Trois chows dans trois familles différentes, chaque chow commençant par un numéro supérieur d'un cran au précédent (par exemple 2-3-4 dans une famille, 3-4-5 dans une autre, 4-5-6 dans la troisième).



All Types 五门齐
La main contient les cinq types de cartes — Craks, Bams, Dots, Vents et Dragons — chacun représenté au moins une fois.

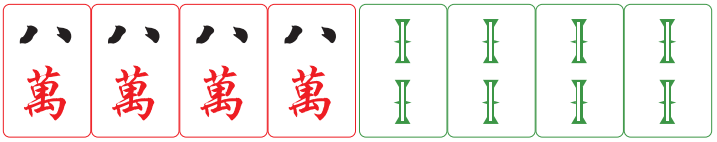


4 fan (四番)

Outside Hand 全带幺
Chaque combinaison et la paire comprennent au moins une carte terminale (1 ou 9) ou une carte d'honneur.



Two Melded Kongs 双明杠
Deux kongs exposés dans la même main.



2 fan (二番)

Dragon Pung 箭刻
Un pung ou un kong de n'importe quel Dragon.



Prevalent Wind (vent de la table) 圈风刻
Un pung ou un kong correspondant au Vent dominant du tour en cours.



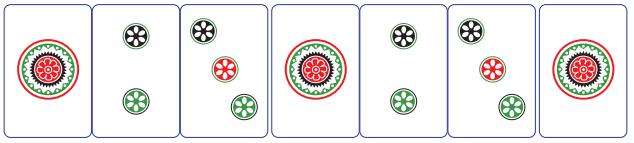
Seat Wind (vent du joueur) 门风刻
Un pung ou un kong correspondant à votre propre Vent de place.



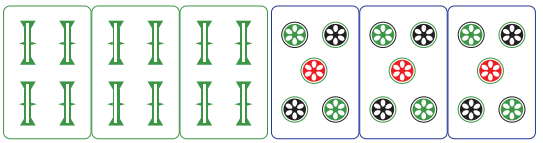
All Chows 平和
Quatre chows et une paire de cartes de famille ; aucune carte d'honneur. Les cartes terminales peuvent faire partie d'un chow. Cette combinaison vaut 2 fan ; la main d'exemple complète peut rapporter des fan supplémentaires grâce à d'autres combinaisons.



Tile Hog 四归一
Les quatre exemplaires d'une même carte réunis dans la main sans déclarer de kong — par exemple un pung de trois cartes plus la quatrième conservée à part.



Two Concealed Pungs 双暗刻
Deux pungs cachés dans la même main.

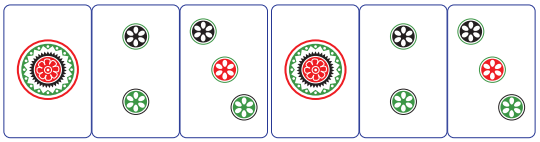


Concealed Kong 暗杠
Un kong formé entièrement à partir de sa propre main et gardé caché jusqu'à la fin de la main.

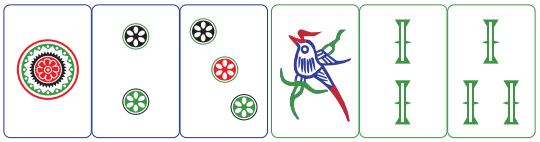


1 fan (一番)

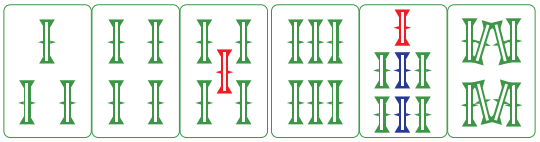
Pure Double Chow 一般高
Deux chows identiques de la même famille.



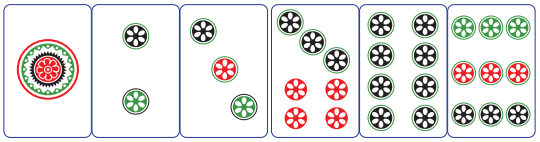
Mixed Double Chow 喜相逢
Deux chows avec les mêmes numéros, mais dans des familles différentes.



Short Straight 连六
Deux chows de la même famille formant ensemble six numéros consécutifs (par exemple 1-2-3 et 4-5-6).



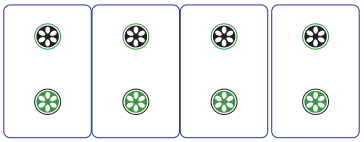
Two Terminal Chows 老少副
Deux chows de la même famille : l'un 1-2-3 et l'autre 7-8-9.



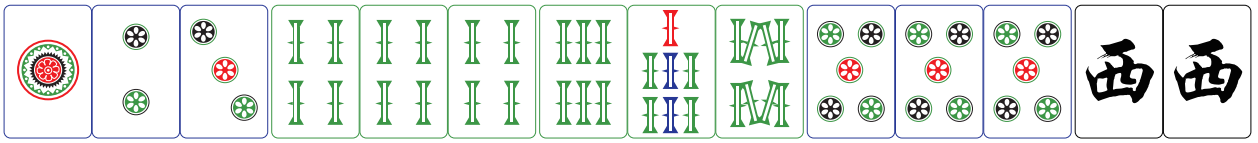
Pung of Terminals or Honors 幺九刻
Un pung ou un kong d'une carte terminale (1 ou 9), d'un Vent ou d'un Dragon.



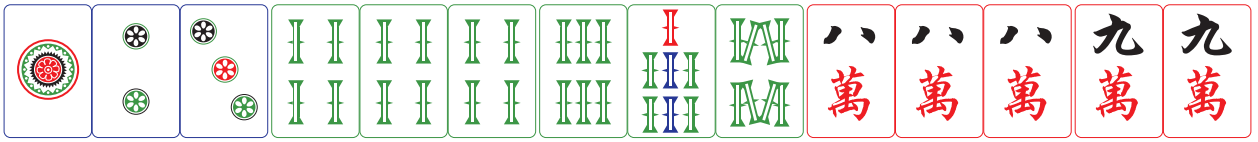
Melded Kong 明杠
Un kong exposé, formé à partir d'une défausse réclamée ou en ajoutant une quatrième carte correspondante à un pung déjà existant.



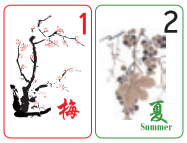
One Voided Suit 缺一门
La main n'utilise que deux des trois familles — une famille est entièrement absente (les cartes d'honneur ne sont pas concernées).



No Honors 无字
La main ne contient aucune carte Vent ou Dragon.



Flower or Season Cards 花牌
Chaque carte Fleur ou Saison exposée ajoute 1 fan, comme expliqué plus haut dans l'Aperçu du jeu de cartes.



Remarque sur les règles maison

Il existe d'innombrables variantes régionales et familiales concernant le score et le déroulement du Mahjong chinois. N'hésitez pas à convenir de vos propres règles maison avant de commencer — et surtout, amusez-vous bien !



YELLOW MOUNTAIN IMPORTS

www.ymimports.com

Version 0-4

© 2026 Yellow Mountain Imports Inc.