YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

visit us on the web
www.ymimports.com

Copyright 2026 Yellow Mountain Imports Inc.

Comment jouer au Mahjong chinois

INTRODUCTION

Le Mahjong, avec ses carreaux colorés 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 variantes régionales avec leurs propres règles et des méthodes de calcul des points parfois complexes. Les variantes cantonaise, shanghaïenne, taïwanaise et du Fujian ne sont que quelques-unes des nombreuses formes du jeu de base. Dans ce manuel, nous vous présenterons des règles simples et adaptées aux débutants, basées sur une manière de jouer de style cantonais pour le déroulement du jeu, ainsi qu'un système de score fondé sur les règles officielles chinoises (liste de fan MCR). Nous vous fournirons également un guide simple pour calculer le score.

Dans la variante présentée dans ce manuel, le Mahjong chinois se joue à quatre joueurs assis autour d'une table, avec un joueur désigné comme donneur pour la main en cours. Les carreaux sont mélangés, les dés sont lancés, les sièges et le donneur sont déterminés, les murs sont construits et brisés, puis les carreaux sont distribués. Le premier joueur à compléter une main gagnante — généralement 14 carreaux formant quatre combinaisons et une paire — et à déclarer « Mahjong » termine la main en cours. La main gagnante est ensuite comptée, puis 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 un carreau 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.

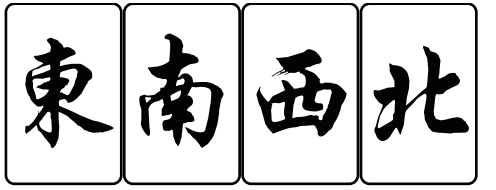
IDENTIFIEZ VOS CARREAUX

Votre jeu de mahjong chinois comprend 144 carreaux jouables. Plusieurs carreaux vierges de rechange peuvent également être inclus au cas où d'autres carreaux seraient perdus ; ces carreaux de rechange ne sont pas utilisés pendant la partie.

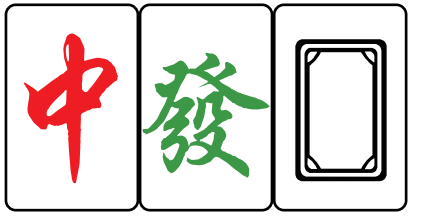
Les 144 carreaux jouables sont répartis en trois groupes avec leurs sous-groupes :

1. HONNEURS (28 carreaux)

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

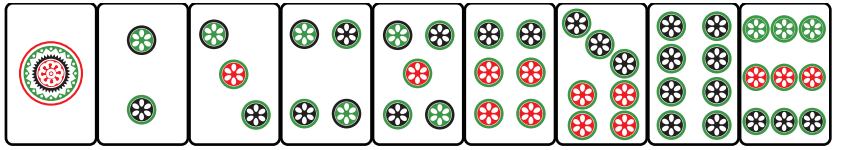


Dragons (三元牌, sānyuánpái) (12 carreaux – 4 de chaque)

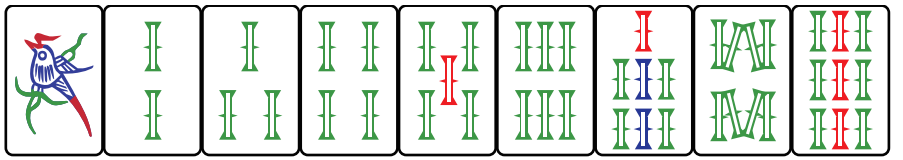


2. COULEURS (108 carreaux)

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

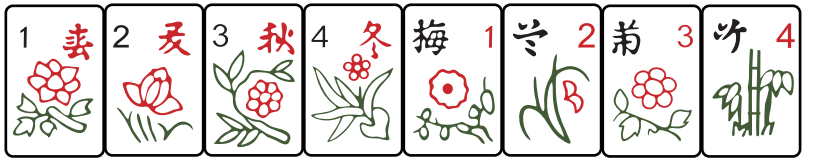


Bambous ou Bams (索子牌, suǒzǐpái) (36 carreaux – 4 de chaque)



Caractères 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 souhaiterez 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. Dans le système de score basé sur le MCR, chaque carreau Fleur ou Saison ajoute 1 fan après que la main s'est qualifiée par ailleurs comme main gagnante. Les fan provenant des carreaux Fleur ou Saison ne comptent pas pour atteindre le minimum de 8 fan exigé par le MCR.
2. (Règle optionnelle) Selon certaines règles maison, réunir les huit carreaux Fleurs/Saisons permet de gagner immédiatement la main en cours. D'autres groupes les comptent uniquement comme bonus au score. Mettez-vous d'accord sur cette règle avant de commencer.

CARREAUX VIERGES DE RECHANGE

Votre ensemble peut contenir plusieurs carreaux vierges. Ce sont des carreaux de rechange au cas où vous égareriez d'autres carreaux de votre ensemble. Ils ne sont pas utilisés pendant la partie.

IDENTIFIEZ TOUTES LES AUTRES PIÈCES DE JEU

1. Dés

Votre ensemble peut comprendre deux ou trois dés. Les procédures décrites dans ce manuel utilisent deux dés pour déterminer le donneur (siège « Est ») et pour briser le mur. Si un troisième dé est inclus, mettez-le de côté, sauf si votre groupe a convenu d'une règle maison qui l'utilise.

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 chevalets, ils sont utilisés 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 :

- Disposition des sièges (方位, fāngwèi)
- Choisissez le donneur (打庄, dǎzhuāng)
- Mélangez et construisez les murs (叠牌, diépái)
- Briser le mur (开牌, kāipái)
- Disposez les carreaux (做牌, zuòpái)
- Jouez à tour de rôle
- Déclarez Mahjong ! (Gagner la main) (和牌, húpái)
- Score (算牌, suànpái)

La plupart des variantes des jeux de mahjong en Chine impliquent l'étape 1 (disposition des sièges) et l'étape 8 (score). Il existe également des variations dans le nombre de carreaux utilisés et dans les rituels impliquant l'échange de carreaux.

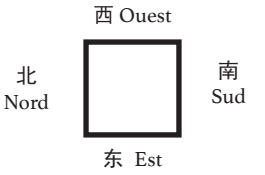
Le mahjong est unique en ce sens qu'il n'y a pas de règles strictes pour le jeu, et si les joueurs de mahjong se réunissent de différents endroits, ils doivent d'abord se mettre d'accord sur les règles. Certains disent que c'est ce qui donne au mahjong son charme particulier.

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. Si vous jouez 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. Si vous jouez pour de l'argent, mettez-vous d'accord à l'avance sur la valeur de départ et les unités utilisées.

- **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, deux joueurs pourraient trop facilement collaborer en défaussant volontairement des carreaux avantageux que l'autre joueur pourrait réclamer (nous en parlerons plus tard). Il est donc préférable de déterminer les sièges au hasard et de les changer entre les parties. 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 selon l'ordre chinois « est-sud-ouest-nord ». Si vous disposez d'indicateurs de Vent en forme de pièces, placez-les face cachée et mélangez-les. Chaque joueur en choisit ensuite un au hasard pour déterminer son siège.

Si aucun indicateur de pièces n'est disponible, prenez un carreau de chacun des quatre Vents, placez les quatre carreaux face cachée et mélangez-les. Chaque joueur pioche ensuite un carreau pour déterminer son siège.

- **Choisissez le donneur (打庄, dǎzhuāng)**

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

Le moyen le plus simple consiste à faire lancer les dés à chaque joueur à tour de rôle. Le joueur qui obtient le total le plus élevé devient le donneur et occupe désormais le siège « 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, en commençant par lui-même, à compter les joueurs dans le sens inverse

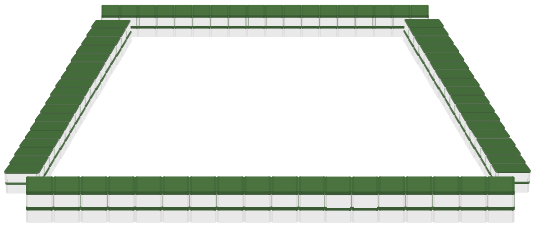
des aiguilles d'une montre jusqu'à atteindre le total indiqué par les dés. Le dernier joueur compté devient le donneur et est désormais « Est ».

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

Si vous jouez avec les 144 carreaux jouables, placez-les face cachée au centre de la table et mélangez-les soigneusement.

Ensuite, chaque joueur construit un mur de 18 piles de long et de deux carreaux de haut, soit 36 carreaux par mur. Le diagramme ci-dessous illustre cette configuration à 144 carreaux.

Si vous jouez sans les huit carreaux Fleur et Saison, comme indiqué à la page 3, utilisez 136 carreaux. Dans ce cas, chaque joueur construit un mur de 17 piles de long et de deux carreaux de haut, soit 34 carreaux par mur.

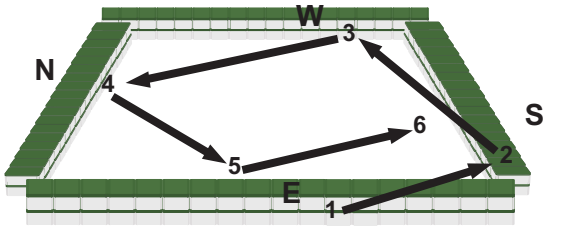


- **Briser le mur (开牌, kāipái)**

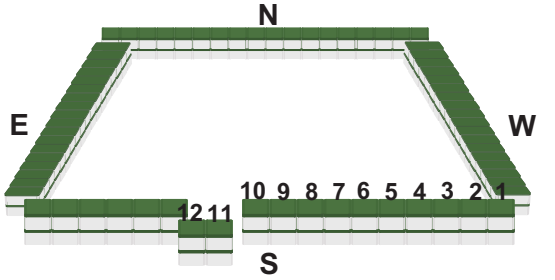
Tout d'abord, pour déterminer de quel côté commencer à briser le mur, le donneur (Est) lance les dés et, en commençant par lui-même, compte les joueurs autour de la table dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que le total des lancers de dés soit atteint. C'est de ce côté que commencera 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 donneur pour déterminer par où commencer à briser le mur. En partant du côté droit du mur du joueur choisi, comptez les piles de carreaux de droite à gauche jusqu'à atteindre le total des deux lancers de dés. Le mur est brisé à cet endroit et le donneur 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) :

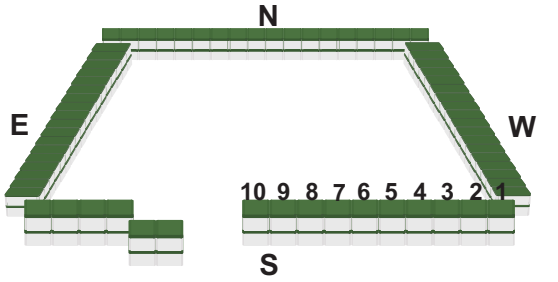
elle sert aux carreaux de remplacement (Kong et Fleurs/Saisons). Avant de commencer, mettez-vous d'accord sur la taille du Mur mort (une approche simple est de réserver 7 piles / 14 carreaux).



Exemple : Si le donneur obtient un 2 et un 4, il compte jusqu'à 6 dans le sens inverse des aiguilles d'une montre en partant de lui-même. Le côté choisi est celui du Sud.
Remarque sur les diagrammes : dans les deux diagrammes suivants, la vue est tournée afin que le mur Sud apparaisse en bas. L'ordre des sièges reste inchangé.



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



Le donneur prend ensuite les 11e et 12e piles. Le joueur suivant, à droite du donneur, reprend là où le donneur 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 donneur 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 donneur 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 donneur prend son deuxième carreau.

Avant que le donneur ne fasse la première défausse, chaque joueur vérifie les carreaux qui lui ont été distribués. Si un joueur a 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 le carreau de remplacement est également un carreau Fleur ou Saison, exposez-le et piochez-en un autre. Répétez cette opération jusqu'à ce que le joueur reçoive un carreau de remplacement qui n'est ni une Fleur ni une Saison. Pendant la partie, si un joueur pioche un carreau Fleur ou Saison, il procède de la même manière : il l'expose, le met de côté et pioche un carreau de remplacement dans le Mur mort avant de poursuivre son tour. Les carreaux Fleur et Saison seront comptabilisés plus tard lors du calcul du score.

- **Disposez les carreaux (做牌, zuòpái)**

Maintenant, l'élaboration de la stratégie commence. Chaque joueur dispose les carreaux de sa main — sur un chevalet, s'il en utilise un — dans un ordre logique afin de commencer à constituer une MAIN DE MAHJONG gagnante.

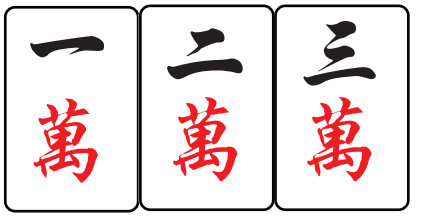
Le but du mahjong est de former une MAIN DE MAHJONG gagnante, généralement composée de quatre combinaisons et d'une paire. Chaque combinaison peut être un CHOW, un PUNG ou un KONG, et les combinaisons peuvent être cachées ou exposées.

Remarque : commencez par disposer vos carreaux avec les combinaisons évidentes à gauche et les carreaux que vous souhaitez défausser 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 numérotés consécutifs de la même couleur. Exemple :

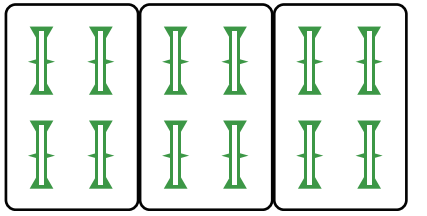


Il existe deux sortes de chows :

1. Un chow caché est formé uniquement avec des carreaux que vous avez vous-même piochés dans le mur. Il reste dissimulé dans votre main.
2. Un chow exposé est formé en réclamant le dernier carreau défaussé par le joueur à votre gauche, c'est-à-dire le joueur qui a joué immédiatement avant vous. Pour réclamer ce carreau, déclarez « chow » à voix haute, prenez la défausse et exposez le chow complet à la vue de tous. Défaussez ensuite un carreau. Le jeu reprend avec le joueur à votre droite.
   Remarque : vous ne pouvez réclamer pour former un chow que le dernier carreau défaussé par le joueur à votre gauche.

- **PUNG (碰牌, pèngpái)**

Un pung est constitué de trois carreaux identiques. Exemple :

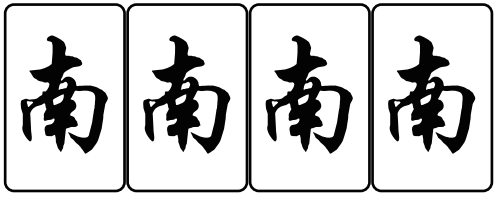


Il existe deux sortes de pungs :

1. Un pung caché est formé uniquement avec des carreaux que vous avez vous-même piochés dans le mur. Il reste dissimulé dans votre main.
2. Un pung exposé est formé en réclamant un carreau défaussé par n'importe quel joueur. Pour réclamer ce carreau, déclarez immédiatement « pung » à voix haute — avant que le joueur suivant ne pioche ou ne réclame la défausse —, prenez le carreau défaussé et exposez le pung complet à la vue de tous. Défaussez ensuite un carreau. Le jeu reprend avec le joueur à votre droite.
   Remarque : vous pouvez réclamer pour former un pung le dernier carreau défaussé par n'importe quel joueur.

- **KONG (杠, gàng)**

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



Lorsque vous formez un kong, vous devez le déclarer et le poser devant vous.

- Un kong caché est formé avec quatre carreaux identiques provenant de vos propres carreaux.
- Un kong exposé est formé avec le dernier carreau défaussé par un autre joueur et trois carreaux identiques provenant de vos propres carreaux.
- Un kong ajouté est formé en ajoutant le quatrième carreau identique à un pung déjà exposé devant vous.
- 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 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 formé en réclamant le dernier carreau défaussé par n'importe quel joueur. Pour réclamer ce carreau, déclarez immédiatement « kong » à voix haute — avant que le joueur suivant ne pioche ou ne réclame la défausse —, prenez le carreau défaussé et exposez le kong complet à la vue de tous. Ensuite, piochez un carreau de remplacement dans le Mur mort et défaussez un carreau. Le jeu reprend avec le joueur à votre droite.

Remarque : les kongs cachés et les kongs ajoutés se font uniquement avec vos propres carreaux.

Jouez à tour de rôle

Le jeu commence avec le donneur (Est). Le donneur termine son tour en défaussant un carreau face visible au centre de la table. N'oubliez pas que le donneur 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. Le Sud peut soit 1) réclamer la défausse de l'Est si elle complète une main gagnante, un chow, un pung ou un kong, soit 2) piocher un carreau dans le Mur vivant.

Remarque : si Ouest ou Nord peut utiliser la défausse de l'Est pour former un pung ou un kong, ce joueur peut déclarer « pung » ou « kong » et réclamer la défausse. Il joue alors immédiatement, en sautant le Sud : il prend la défausse, expose le pung ou le kong, pioche un carreau de remplacement dans le Mur mort si un kong a été déclaré, puis défausse un carreau. Le jeu reprend ensuite avec le joueur à sa droite.

Si personne ne réclame la défausse de l'Est, le Sud joue en piochant un carreau dans le Mur vivant, puis en défaussant un carreau face visible au centre de la table. Le jeu continue ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre vers Ouest, puis Nord, puis de nouveau 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 carreau que vous défaussez est vu 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

- **Déclarez Mahjong ! (Gagner la main) (和牌, húpái)**

Une main gagnante standard au Mahjong se compose de quatre combinaisons — chows, pungs ou kongs — et d'une 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 piocher le carreau gagnant dans le Mur vivant pendant son tour. Dans ce cas, il déclare « Mahjong » et révèle sa main complète. Un joueur peut également gagner avec le carreau défaussé par un autre joueur. Dans ce cas, il déclare « Mahjong », réclame le carreau défaussé, puis révèle sa main complète. Une main gagnante standard contient normalement 14 carreaux. Toutefois, chaque kong déclaré ajoute un carreau physique supplémentaire, car un kong contient quatre carreaux tout en comptant comme une seule combinaison.

Une fois Mahjong déclaré, la main en cours est terminée et la main du gagnant est comptée.

Si personne n'a déclaré Mahjong lorsqu'il ne reste plus de carreaux pouvant être piochés dans le Mur vivant, la main en cours se termine sans gagnant.

- **Score (算牌, suànpái)**

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

Dans le système de score utilisé pour les exemples de ce manuel, la valeur de la main du joueur gagnant est déterminée par le nombre de « fan » (番, fān) qu'elle rapporte. Selon la liste de fan MCR utilisée pour ces exemples, les figures de score vont de 1 à 88 fan. La Main de poulet (鸡和, jīhú) — une main gagnante valide qui, en dehors des carreaux Fleur et Saison, ne correspond à aucune autre figure de score — vaut 8 fan selon le MCR.

Selon le MCR, une main gagnante doit atteindre au moins 8 fan provenant de figures autres que les carreaux Fleur et Saison pour être valide. Les fan des carreaux Fleur et Saison sont ajoutés seulement après que la main a satisfait cette exigence. Pour une partie décontractée, votre groupe peut choisir un minimum différent ; mettez-vous d'accord avant de commencer.

Chaque carreau Fleur ou Saison ajoute ensuite 1 fan supplémentaire au score du gagnant. (Règle maison optionnelle : certains groupes ajoutent 1 fan si le gagnant n'a aucun carreau Fleur ou Saison.)

Pour le système de paiement simplifié utilisé dans ce manuel pour les parties décontractées, si Mahjong est déclaré en réclamant la défausse d'un autre joueur, seul le joueur qui a défaussé le carreau gagnant paie le gagnant. Si Mahjong est obtenu par auto-pioche, les trois autres joueurs paient le gagnant. Mettez-vous d'accord sur les valeurs de paiement avant de jouer ; votre groupe peut, par exemple, utiliser 1 fan = 1 jeton.

Il existe de nombreuses variantes des règles de score. 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, une nouvelle main peut commencer. Si le donneur a remporté la main, ou si la main s'est terminée sans gagnant parce qu'il ne restait plus de carreaux pouvant être piochés dans le Mur vivant, le donneur reste le même pour la main suivante. Sinon, le joueur à droite du donneur devient le nouveau donneur.

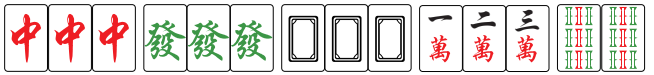
Une partie complète de Mahjong se compose de quatre tours de donne. Chaque tour de donne comprend une rotation complète du rôle de donneur : Est, puis Sud, Ouest et Nord. Une partie complète contient donc au minimum 16 mains. Ce nombre peut être plus élevé si le donneur gagne et conserve son rôle pendant plusieurs mains avant de le transmettre au joueur suivant.

EXEMPLES DE SCORE

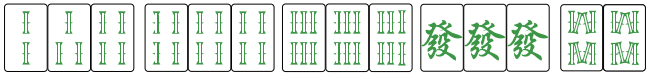
• 88 Fan (八十八番)

Les quatre grands vents
大四喜

Les trois grands dragons
大三元



Tout vert
绿一色



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

Neuf portes
九莲宝灯

Une main dans une seule couleur composée de 1112345678999 plus un carreau supplémentaire de la même couleur ; dans cet exemple, le carreau supplémentaire est un 1.

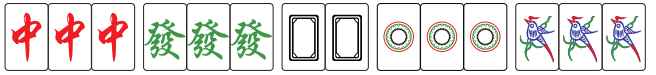
Treize orphelins
十三幺

• 64 Fan (六十四番)

Carreaux terminaux
清幺九

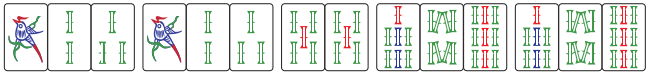
Les quatre petits vents
小四喜

Les trois petits dragons
小三元



Tous les honneurs
字一色

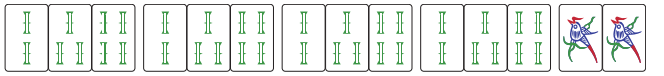
Chows terminaux purs
一色双龙会



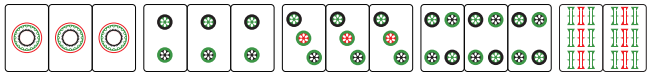
Deux chows terminaux (123 et 789) dans la même couleur (chacun apparaît deux fois), plus une paire de 5 dans cette couleur.

• 48 Fan (四十八番)

Chows quadruples
一色四同顺



Quatre pungs purs décalés
一色四节高



• 32 Fan (三十二番)

Quatre chows purs décalés
一色四步高

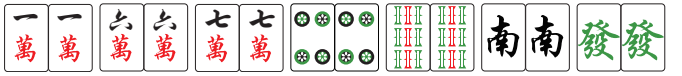
Trois kongs
三杠

Carreaux terminaux
et honneurs
混幺九

Comprend les carreaux 1 et 9 ainsi que tous les carreaux d'honneur.

• 24 Fan (二十四番)

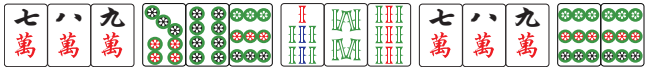
Sept paires
七对



Honneurs majeurs et
carreaux tricotés
七星不靠

Couleur pure
清一色

Carreaux supérieurs
全大



• 16 Fan (十六番)

Suite pure
清龙

Chows terminaux en trois couleurs
三色双龙会

Chows purs décalés
一色三步高

Tous les cinq
全带五

Triple pung
三同刻

• 12 Fan (十二番)

Honneurs mineurs et carreaux tricotés
全不靠

Suite tricotée
组合龙

Quatre supérieurs
大于五

Quatre inférieurs
小于五

Trois pungs de Vents
三风刻

• 8 Fan (八番)

Suite mixte
花龙

Carreaux réversibles
推不倒

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.

Triple chow mixte
三色三同顺

Pungs décalés mixtes
三色三节高

Main de poulet
鸡和

Une main gagnante valide qui, en dehors des carreaux Fleur et Saison, ne correspond à aucune autre figure de score. Selon la liste de fan MCR, la Main de poulet vaut 8 fan.

• 6 Fan (六番)

Tous les pungs
碰碰和

Une couleur avec honneurs
混一色

Chows décalés mixtes
三色三步高

Tous les types
五门齐

• 4 Fan (四番)

Main extérieure
全带幺

Deux kongs exposés
双明杠

• 2 Fan (二番)

Pung de dragon
箭刻

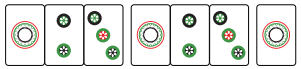
Vent dominant (vent de table)
圈风刻

Vent de siège (vent du joueur)
门风刻

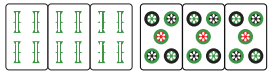
Tous les chows
平和

Quatre chows et une paire de carreaux numérotés, sans carreaux d'honneur. Les carreaux terminaux peuvent apparaître dans un chow. Ce motif vaut 2 fan ; la main complète illustrée peut rapporter des fan supplémentaires grâce à d'autres motifs.

Accapareur de carreaux
四归一



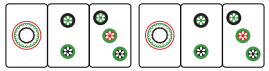
Deux pungs cachés
双暗刻



Kong caché
暗杠

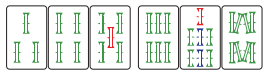
• 1 Fan (一番)

Double chow pur
一般高

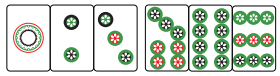


Double chow mixte
喜相逢

Suite courte
连六

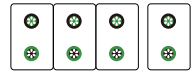


Deux chows terminaux
老少副

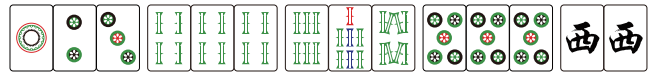


Pung de terminaux ou d'honneurs
幺九刻

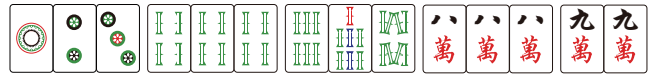
Kong exposé
明杠



Une couleur manquante
缺一门



Pas d'honneurs
无字



Carreaux Fleur ou Saison
花牌

YELLOW MOUNTAIN IMPORTS
www.ymimports.com

Version 1-80

©2026 Yellow Mountain Imports Inc.