

ÂGE CONSEILLÉ

à partir de
8-9 ans

DURÉE D'UNE PARTIE

30 min
à 3 h

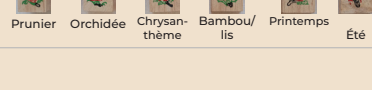
NOMBRE JOUEURS

4

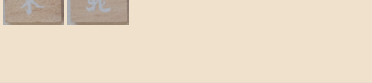
Le Mah-Jong est un jeu de tuiles d'origine chinoise, vieux de plus d'un siècle dans sa forme actuelle, qui se joue à 4 joueurs autour d'une table carrée. Proche du Rami dans son esprit, il consiste à assembler ses tuiles en combinaisons pour être le premier à compléter une main gagnante : le fameux « Mah-Jong ! »

LA COMPOSITION DU JEU : 148 tuiles (dont 4 jokers) + 2 marqueurs + 4 dés.

BAMBOUS (× 4 chacun, 36 au total). Tiges de bambou, de 1 à 9. Le 1 est souvent un oiseau.



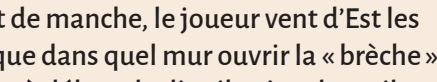
CERCLES (× 4 chacun, 36 au total). Pièces de monnaie anciennes, de 1 à 9.



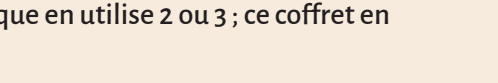
CARACTÈRES (× 4 chacun, 36 au total). Chiffres chinois + symbole, de 1 à 9.



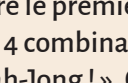
HONNEURS Vents (× 4 chacun, 16 au total) et **Dragons** (× 4 chacun, 12 au total).



BONUS Fleurs (× 1 chacune, 4 tuiles) et **Saisons** (× 1 chacune, 4 tuiles).



MARQUEURS DEVENT (× 1 chacun, 2 pièces). Le Tion se place devant le joueur vent d'Est (le donneur) ; l'autre suit le vent dominant de la manche. Ils ne se piochent pas et n'entrent dans aucune combinaison.



TUILE «JOKER» (× 4). Elle peut remplacer n'importe quelle tuile pour compléter une combinaison, comme un joker au rami.



DÉS (× 4) : en début de manche, le joueur vent d'Est les lance ; le total indique dans quel mur ouvrir la « brèche », c'est-à-dire le point où débute la distribution des tuiles. Le mah-jong classique en utilise 2 ou 3 ; ce coffret en fournit 4.

LE BUT DU JEU : Être le premier à compléter une main de 14 tuiles formée de 4 combinaisons de 3 tuiles + 1 paire, puis annoncer « Mah-Jong ! ». On joue à 4 joueurs, chacun représentant un vent (Est, Sud, Ouest, Nord). Particularité du jeu : il tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (Est → Sud → Ouest → Nord).

LES 4 COMBINAISONS : tout repose sur quatre figures.

Chow (suite) : 3 tuiles qui se suivent dans la même famille (bambous, cercles ou caractères). Impossible avec les vents et les dragons.

Exemple :

Pung (brelan) : 3 tuiles strictement identiques.

Exemple :

Kong (carré) : 4 tuiles identiques. Comme il « consomme » une tuile de plus, le joueur pioche aussitôt une tuile de remplacement.

Exemple :

Paire : 2 tuiles identiques. Obligatoire dans toute main gagnante.

Exemple :

Une main gagnante : 4 combinaisons (Chow, Pung ou Kong) + 1 paire = 14 tuiles.

LE RÔLE DES TUILES SPÉCIALES : Fleurs et Saisons. Ce sont des tuiles bonus. On ne les utilise pas dans les combinaisons : dès qu'on en reçoit une (à la distribution ou en cours de jeu), on la pose face visible devant soi et on repioche aussitôt une tuile pour la remplacer. Elles servent uniquement à marquer des points en fin de partie.

Dragon blanc. Dans ce coffret, il est représenté par une tuile vierge (sans dessin). Ce n'est pas une tuile de rechange : il se joue exactement comme les autres dragons, dans les brelans et les carrés.

Tuile Joker. Elle peut remplacer n'importe quelle tuile pour compléter une combinaison, comme un joker au Rami. C'est un bonus optionnel : les joueurs décident en début de partie s'ils l'utilisent ou s'ils la mettent de côté.

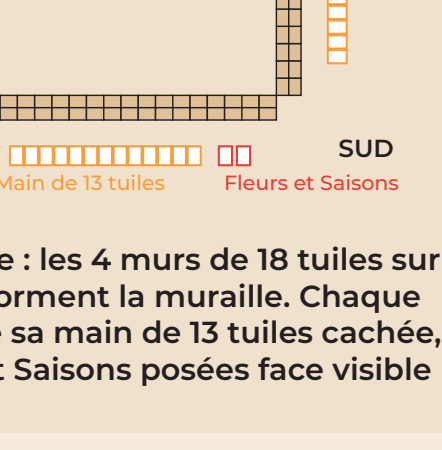
Marqueurs de vent (le Tion). Ce ne sont pas des tuiles de jeu : on ne les pioche pas et elles n'entrent dans aucune combinaison. Le premier marqueur se place devant le joueur qui est « vent d'Est », pour repérer qui distribue et commence la manche. Le second sert seulement à suivre la progression sur une partie longue. En partie courte ou en famille, on peut les ignorer.

L'INSTALLATION : 1. Les places et les vents. Les 4 joueurs s'assoient, chacun incarnant un vent. Le joueur vent d'Est est le donneur et commence. Particularité du Mah-Jong : le jeu tourne dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (Est → Sud → Ouest → Nord).

2. La muraille. On mélange toutes les tuiles face cachée. Chaque joueur en prend une partie et les empile devant lui, face cachée, en un mur de 2 rangées superposées de 18 tuiles (36 tuiles). Les 4 murs, accolés, forment un carré fermé : la muraille. Ces tuiles n'appartiennent à personne, c'est la réserve commune dans laquelle tout le monde piochera.

Mur d'un joueur

Disposition des tuiles (faces cachées)



Mise en place : les 4 murs de 18 tuiles sur 2 rangées forment la muraille. Chaque joueur garde sa main de 13 tuiles cachée, ses Fleurs et Saisons posées face visible

3. La distribution. Le vent d'Est lance les dés. Le total indique où « ouvrir » la muraille (la brèche), c'est-à-dire le point de départ à partir duquel on prélève les tuiles. Le donneur distribue alors les mains : il prélève des tuiles dans la muraille pour en donner 13 à chaque joueur (14 à lui-même). Ces tuiles deviennent la main privée de chacun, qu'il garde cachée devant lui. Tout le reste de la muraille servira de pioche. Enfin, chaque joueur expose devant lui, face visible, les Fleurs et Saisons qu'il a reçues, et repioche aussitôt autant de tuiles pour les remplacer.

4. Le déroulement d'un tour. Le vent d'Est commence en défaussant une tuile au centre, face visible. Puis chacun joue à son tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur prend une tuile (dans la muraille, ou la dernière défausse si elle complète une combinaison), puis défausse une tuile dont il ne veut pas, au centre, face visible. On garde toujours 13 tuiles en main entre les tours.

5. Voler une tuile défaussée. Quand un joueur défausse une tuile, un autre peut la prendre au lieu de piocher, si elle complète immédiatement une de ses combinaisons. Il doit l'annoncer à voix haute et poser aussitôt la combinaison, face visible, devant lui. En cas de demande simultanée, la priorité va à celui qui complète une main gagnante, puis à un brelan/carré, puis à une suite. Le cas du carré : comme un carré utilise 4 tuiles au lieu de 3, le joueur qui en forme un pioche aussitôt une tuile supplémentaire au bout de la muraille, pour garder le bon compte en main.

6. La fin d'une manche. La manche s'arrête dès qu'un joueur annonce « Mah-Jong ! » et étale sa main complète (4 combinaisons + 1 paire). Si la muraille s'épuise sans gagnant, la manche est nulle et on rejoue. Petite règle de courtoisie : un joueur à qui il ne manque qu'une tuile pour gagner doit l'annoncer à voix haute ; s'il oublie, son Mah-Jong ne comptera pas.

7. Le comptage des points. Seul le gagnant marque. Il additionne la valeur de ses combinaisons : un brelan vaut 2 points (4 s'il est composé de 1, de 9, de vents ou de dragons), un carré 8 à 16 points, et chaque Fleur ou Saison 4 points. On ajoute 20 points pour avoir fait Mah-Jong. Certaines mains doublent le score (une main d'une seule famille, par exemple). On enchaîne ainsi plusieurs manches : à la fin, le joueur au plus haut total l'emporte.

LA VERSION RAPIDE EN FAMILLE : pour découvrir le jeu et jouer avec les enfants (dès 8-9 ans). Une seule manche, sans comptage de points : le premier à compléter sa main gagne.

1. On prépare. On mélange toutes les tuiles face cachée au centre de la table. Pour simplifier, on met de côté les Fleurs, les Saisons et les Jokers (pas indispensables pour une première partie). On ne construit pas de muraille : les tuiles restent en tas au centre, c'est la pioche commune.

2. On distribue. Chaque joueur prend des tuiles jusqu'à en avoir 13 en main, qu'il garde cachées devant lui. Le joueur le plus jeune en prend 14 : c'est lui qui commencera.

3. On joue. Le premier joueur retire une tuile dont il ne veut pas et la pose au centre, face visible : c'est une défausse. Ensuite, chacun joue à son tour, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. À son tour, un joueur fait deux gestes : il prend une tuile (dans la pioche, ou la dernière défausse si elle complète une de ses combinaisons), puis il défausse une tuile au centre. On garde ainsi toujours 13 tuiles en main.

4. On gagne. Le premier joueur qui réunit 4 combinaisons + 1 paire (14 tuiles) annonce « Mah-Jong ! », étale son jeu et remporte la partie.

Astuce pour débiter : pour les toutes premières parties, on peut jouer tuiles visibles (chacun voit le jeu des autres), le temps d'apprendre à repérer les combinaisons. On passe en jeu caché ensuite.