

Règles officielles internationales du jeu de Mah-Jongg

Traduit de l'anglais par David Coronat

Une introduction aux règles internationales officielles

En janvier 1998, la Commission d'Etat aux Sports de Chine a reconnu officiellement le Mah-Jongg en le nommant 255^{ème} sport. Les Règles Internationales Officielles pour ce nouveau sport ont été définies en Septembre de la même année, et ce sont elles qui sont décrites ici.

Traditionnellement, les règles du Mah-Jongg ont grandement varié à travers la Chine, en partie à cause de la grande taille de ce pays. Pékin, Tianjin, Qingdao, Shanghai, Ningbo et Guangzhou sont des lieux très différents – et ainsi, chacun a sa propre forme de Mah-Jongg. Cependant, après que le Mah-Jongg a été nommé sport officiel, il est devenu nécessaire de définir un jeu de règles officiel pour les tournois joués en Chine, ainsi que les tournois internationaux comme celui d'Octobre 2002.

A cette fin, des chercheurs en Mah-Jongg de toute la Chine furent réunis et divisés en groupes de neuf pour commencer un débat profond et besogneux à propos de ce qui allait constituer les Règles Internationales Officielles. Les règles présentées ici sont le résultat de deux années de leur travail. Il va sans dire que c'était une tâche ardue – entre autres, 440 mains d'à travers toute la Chine devaient être réduites à un nombre plus facilement gérable. D'abord elles ont été réduites à 200, et finalement à 81.

Quelques-unes des mains décrites dans ces règles peuvent vous sembler particulières, mais nous vous assurons qu'aucune des mains n'a été ajoutée sur un caprice – au contraire, chacune d'entre elles a été examinée avec attention avant de gagner sa validation.

Les Règles

Pour être à l'aise avec les Règles Internationales Officielles, il est capital d'abord de laisser de côté quelque préjugé que ce soit à propos du Mah-Jongg provenant de la version du jeu que vous jouez. Une fois préparé à un jeu de Mah-Jongg très différent pour vous, continuez votre lecture pour en savoir plus à propos de ce fascinant nouveau standard du Mah-Jongg.

Le nombre de mains décrit dans ces règles est 81 ; chaque main, suivant sa difficulté, rapporte de 1 à 88 points. Il n'y a pas de doubles¹, mais plutôt, les points pour chaque main sont additionnés en une simple somme. Dans les Règles Internationales Officielles, il y a un minimum requis de 8 points pour Sortir² – par exemple, on additionne les 2 points pour Complet de Chows aux 2 points pour Complet de Simples, et ainsi de suite, jusqu'à avoir au moins 8 points.

Une partie se joue en 4 tours (Est, Sud, Ouest, Nord) de 4 manches chacun. En outre, 8 tuiles de fleurs et saisons sont utilisées, chacune comptant pour 1 point. Cependant, les fleurs et saisons sont comptées à part du minimum de 8 points – ce qui veut dire que 8 points sont nécessaires pour Sortir sans compter les fleurs et les saisons, et aussi que les fleurs et saisons n'interviennent

¹ NdT - Les « doubles » sont les critères d'une main qui multiplie ses points par deux.

² NdT – Sortir (*to go Out*) : faire Mah-Jongg.

pas dans la Main du Poulet (qui est une main qui fait 0 point). Les points pour les fleurs et saisons sont simplement ajoutés au score final après la Sortie. Dans certaines formes de Mah-Jongg, le joueur qui écarte la tuile gagnante est le seul responsable du paiement du gagnant. Cependant, dans les Règles Internationales Officielles, quand le gagnant Sort après l'écart d'un joueur, il reçoit 8 points de chacun des 3 autres joueurs, en plus d'un paiement séparé, égal à la valeur de sa main, du joueur qui a écarté la tuile gagnante. Quand la main est tirée du mur, ajoutez 8 points à la valeur de la main. Le gagnant reçoit ces points de chacun des trois adversaires.

Récapitulatif de la Règle :

1. Quatre-vingt une mains différentes, chacune ayant une valeur de 1 à 88.
2. Minimum 8 points pour sortir.
3. Un jeu comprend 4 tours (16 donnes).
4. On utilise une simple somme pour calculer les combinaisons de points.
5. La règle japonaise du Riichi³ n'est pas utilisée.
6. Le donneur ne reçoit pas de paiement additionnel s'il gagne, et ne redonne pas.
7. Pas de règle « d'Ecart Sacré ». Un joueur peut sortir sur une tuile qu'il a auparavant écartée. Un joueur peut réclamer un Chow ou Pung déjà complet et écarter la partie restante (par exemple, avoir 2-3-4 et réclamer 1 pour changer le Chow en 1-2-3, et écarter le 4. Pour les Pungs, il est acceptable d'avoir 8-8-8, prendre le dernier 8 pour créer 8-8-8 encore, et écarter le 8 restant).
8. La main Complet de Chows peut terminer avec n'importe quel type d'Attente (Simple, Fermée, Au Bord, etc.).
9. Un joueur sort en annonçant « hu (Chinois Mandarin, 2^{ème} ton) » et dévoile sa main.
10. Pas de Colline Intouchable⁴. On joue toutes les tuiles jusqu'à la dernière.

³ Riichi en japonais = prêt. Dans cette règle les joueurs doivent (ou peuvent) déclarer s'ils sont prêts à faire Mah-Jongg.

⁴ Colline Intouchable : Dans les règles qui l'utilisent, on laisse de côté 14 tuiles en début de manche, qui ne participent pas à la donne ni à la pioche.

Liste des mains et leurs valeurs en points

Mains à  point – 13 mains

1. Double Chow Pur

Deux Chows identiques.



2. Double Chow Mélangé

Deux Chows comportant les mêmes chiffres, dans des suites différentes.



3. Série Courte

Deux Chows consécutifs dans la même suite.



4. Deux Chows Terminaux

1-2-3 et 7-8-9 dans la même suite.



5. Pung de Terminaux ou Honneurs

Chaque Pung de 1,9 ou d'honneurs rapporte 1 point.



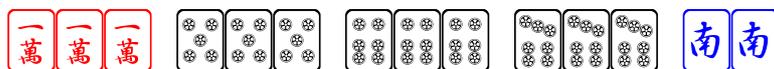
6. Kong Exposé

Un Kong qui a été réclamé d'un écart, ou issu d'un Pung exposé.



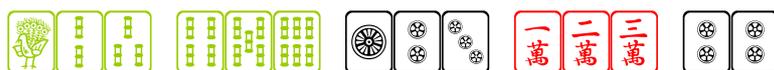
7. Une Suite Manquante

Une main qui n'a pas de tuiles d'une des trois suites (soit Caractères, soit Cercles, soit Bambous).



8. Pas d'Honneurs

Une main composée entièrement de tuiles ordinaires (1 à 9).



9. Attente au Bord

Attendre un 3 ou 7 quand on a 1-2 ou 8-9, respectivement. Cette main n'est pas valable quand l'attente au bord est combinée avec une autre attente. Les combinaisons qui n'ajoutent pas à la variété des tuiles sont acceptées (comme 1-2-3-3, qui est une combinaison d'une attente au bord et une attente unique, mais seul un 3 complète la main).

10. Attente Fermée

Sortir après une attente fermée (par exemple, avoir 2-4 et attendre 3). Cette main n'est pas valable quand l'attente fermée est combinée avec une autre attente (par exemple, la combinaison 2-4-4-4, ne compte ni pour Attente Unique ni Attente Fermée). Les combinaisons qui n'ajoutent pas à la variété des tuiles sont acceptées (comme 1-2-2-3-4, qui est une combinaison d'une attente au bord et une attente fermée, mais seul un 3 complète la main).

11. Attente Unique

Sortir sur une attente unique (en finissant une tête). Cette main n'est pas valable si l'attente fermée est combinée avec une autre attente (comme 1-2-3-4 attendant le 1 ou le 4). Les combinaisons qui n'ajoutent pas à la variété des tuiles sont acceptées (comme 4-5-5-6, qui est une combinaison d'une attente unique et une attente fermée, mais seul un 5 complète la main).

12. Piochée

Sortir avec une tuile tirée du mur.

13. Fleurs & Saisons

Chaque fleur ou saison vaut 1 point. Quand une fleur est tirée, on la met sur le côté et on tire une tuile de remplacement. Si le joueur sort sur cette tuile de remplacement, alors Piochée (1 point) est ajouté à la main.

Mains à  points – 10 mains

14. Pung de Dragons

Un Pung de Dragons. Peut être exposé ou caché.



15. Vent du Tour

Un Pung du Vent du Tour⁵. Peut être exposé ou caché.



16. Vent du Joueur

Un Pung du vent du Joueur (toujours Est quand le joueur est le donneur ; pour les autres joueurs, dans l'ordre Sud-Ouest-Nord à droite du donneur). Peut être exposé ou caché.



17. Main Cachée

Avoir une main cachée (pas de combinaison exposée) et sortir sur l'écart d'un joueur.



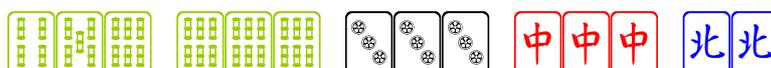
18. Complet de Chows

Une main composée uniquement de Chows et d'une paire, sans honneurs.



19. Rétention de Tuile

Utiliser quatre tuiles identiques sans les déclarer en Kong. Un Kong Exposé ou un Kong Caché ne compte pas aussi en Rétention de Tuile.



⁵ NdT : à ne pas confondre avec le vent de la manche (l'endroit de la brèche dans le mur). Un Pung de vent de la manche est considéré ici comme un Pung d'honneurs, c'est-à-dire qu'il ne rapporte qu'un point.

20. Double Pung

Deux Pung composés des mêmes nombres dans deux suites différentes.



21. Deux Pungs Cachés

Deux Pungs complétés à partir de tuiles du mur.



22. Kong Caché

Créé lorsque quatre tuiles identiques, toutes tirées du mur, sont déclarées en Kong.



23. Complet de Simples

Une main ne comportant aucune tuile Terminale (1 ou 9) et aucun Honneur.

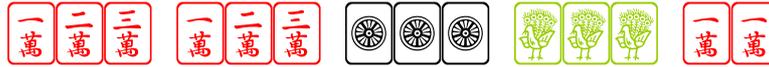


Mains à  points – 4 mains

24. Main Extérieure

Une main qui comporte des tuiles Terminales ou des Honneurs dans chaque élément, y compris dans la tête.

Exemple 1



Combinée avec Trois Inférieurs, Rétention de Tuile, Double Pung et Pung de Terminaux ou Honneurs.

Exemple 2



Combinée avec Double Chow Mélangés, Deux Chows Terminaux, Pung de Terminaux ou Honneurs, et Une Suite Manquante.

25. Main Entièrement Cachée

Une main entièrement cachée, finie avec un tuile du mur.

26. Deux Kongs Exposés

Finir une main avec deux Kongs exposés.

27. Dernière Tuile

Sortir par une tuile qui est la quatrième et dernière possible. Ce fait doit être clair pour tous les joueurs, c'est-à-dire que les trois premières tuiles sont dans les écarts ou exposées. Les points pour Voler le Kong ne sont pas ajoutés.



28. Complet de Pungs

Formé par quatre Pungs (ou Kongs) et une tête.

29. Demi Main Pure

Formée par des tuiles d'une seule des trois suites, en combinaison avec des Honneurs.

30. Chows Mélangés Décalés

Trois Chows, un dans chaque suite, chacun décalé avec le précédent d'une tuile.

Exemple 3



31. Complet de Types

Une main dans laquelle chaque combinaison est issue de tuile de types différents (Caractères, Bambous, Cercles, Vents, Dragons).

Exemple 4



32. Main Exposée

Chaque élément de la main doit être complété avec des écarts d'autres joueurs. Cela signifie que les quatre combinaisons sont exposées, et que le joueur sort sur une Attente Unique. Les points pour Attente Unique sont inclus.

33. Deux Kongs Cachés

Une main comportant deux Kongs cachés.

34. Deux Dragons

Deux Pungs ou Kongs de Dragons.


 Mains à 8 points – 9 mains

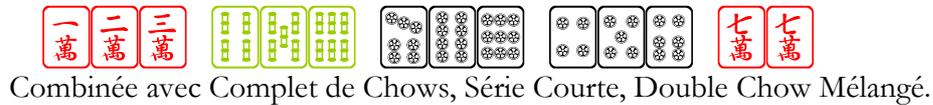
35. Série Mélangée

Une série (tuiles 1 à 9) formée par des Chows des trois suites.

Exemple 5



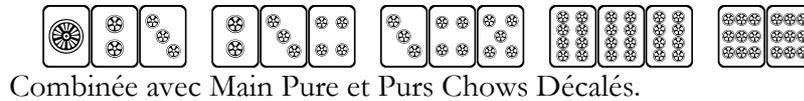
Exemple 6



36. Tuiles Réversibles

Une main crée entièrement avec ces tuiles qui sont symétriques verticalement. Le point pour Une Suite Manquante est inclus.

Exemple 7



Exemple 8



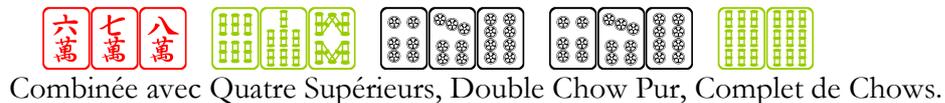
37. Triple Chow Mélangé

Trois Chows de la même séquence numérique, un dans chaque suite.

Exemple 9



Exemple 10



38. Pungs Mélangés Décalés

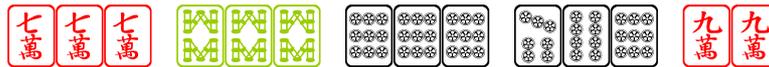
Trois Pungs, un dans chaque suite, chacun décalé numériquement du précédent.

Exemple 11



Combinée avec Quatre Inférieurs, Complet de Pungs, Double Pung, Complet de Simples.

Exemple 12



Combinée avec Tuiles Supérieures, Rétention de Tuile, et Pung de Terminaux ou Honneurs.

39. Main du Poulet

Une main qui ferait 0 point (le score des Fleurs et Saisons ne compte pas, et sera ajouté en bonus aux 8 points de cette main).

Exemple 13



40. Dernière Pioche

Sortir sur la toute dernière tuile du mur. Ne se combine pas avec Piochée.

41. Dernier Ecart

Sortir sur le tout dernier écart du jeu.

42. Tuile de Remplacement

Sortir sur une tuile de remplacement après avoir fait un Kong. Ne s'applique pas aux tuiles de remplacement pour les Fleurs et Saisons.

43. Voler un Kong

Gagner avec la tuile qu'un joueur ajoute à un Pung exposé pour en faire un Kong. Ne se combine pas avec Main Entièrement Cachée.

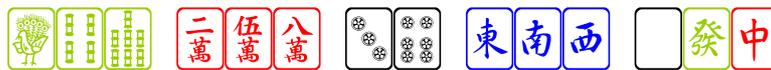


Mains à 12 points – 5 mains

44. Honneurs et Tuiles Tissées⁶ Inférieures

Une main composée de tuiles uniques parmi les Honneurs et les séquences Tissées (par exemple 1-4-7 de Caractères, 2-5-8 de Bambous, 3-6-9 de Cercles – chacune des 3 suites doit appartenir à une séquence Tissée différente, mais pas nécessairement dans l'ordre cité précédemment). S'il y a les 7 Honneurs, la main devient Honneurs et Tuiles Tissées Supérieures (voir plus loin). Quand cette main est obtenue avec une tuile du mur, seulement 1 point de Piochée est ajouté (les points pour Main Entièrement Cachée ne sont pas ajoutés). Les points pour Complet de Types ne sont pas ajoutés.

Exemple 14



Combinée avec Série Tissée.

45. Série Tissée⁷

Une Série spéciale qui n'est pas formée avec des Chows mais avec trois séquences Tissées différentes. Par exemple, 1-4-7 de Cercles, 2-5-8 de Caractères, et 3-6-9 de Bambous – mais pas obligatoirement dans cet ordre.

Exemple 15



Combinée avec Complet de Chows.

Exemple 16

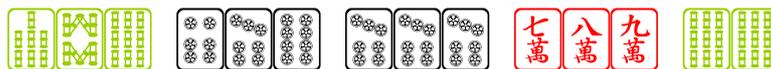


Combinée avec Complet de Types et Pung de Terminaux ou Honneurs.

46. Quatre Supérieurs

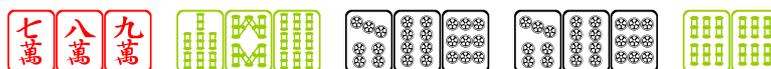
Une main créée avec les tuiles 6 à 9. Le point pour Pas d'Honneurs est inclus.

Exemple 17



Combinée avec Rétention de Tuile et Double Chow Mélangé.

Exemple 18



Combinée avec Triple Chow Mélangé, Double Chow Pur, et Complet de Chows.

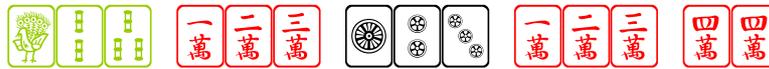
⁶ NdT : Egalement : Honneurs et Tuiles Tricotées Inférieures.

⁷ NdT : Egalement : Série Tricotée.

47. Quatre Inférieurs

Une main créée avec les tuiles 1 à 4. Le point pour Pas d'Honneurs est inclus.

Exemple 19



Combinée avec Triple Chow Mélangé, Double Chow Pur, et Complet de Chows.

48. Trois Grands Vents

Une main qui contient un Pung (ou Kong) de trois vents différents.

Exemple 20



Combinée avec Complet de Terminaux et Honneurs, et Une Suite Manquante.

Exemple 21



Combinée avec Demi Main Pure.



Mains à 16 points – 5 mains

49. Série Pure

Une main utilisant les tuiles 1-9 d'une seule suite, formant 3 Chows consécutifs.

Exemple 22



Combinée avec Main Pure, Double Chow Pur, et Complet de Chows.

Exemple 23



Combinée avec Pas d'Honneurs et Une Suite Manquante.

50. Chows Terminaux à Trois Suites

Une main comportant 1-2-3 + 7-8-9 d'une suite (Deux Chows Terminaux). 1-2-3 + 7-8-9 dans une autre suite, et finalement, une paire de 5 de la suite restante.

Exemple 24

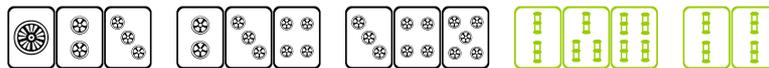


Les points pour Double Chow Mélangé, Deux Chows Terminaux, Pas d'Honneurs, et Complet de Chows sont inclus.

51. Purs Chows Décalés

Trois Chows dans une suite, chacun décalé d'un ou deux du précédent, mais pas une combinaison des deux.

Exemple 25



Combinée avec Complet de Chows, Double Chow Mélangé, et Une Suite Manquante.

Exemple 26



Combinée avec Pas d'Honneurs.

52. Complet de Cinq

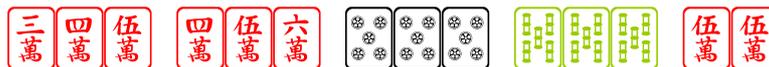
Une main dans laquelle chaque élément contient un 5.

Exemple 27



Combinée avec Tuiles Médiannes, Double Chow Mélangé, Rétention de Tuile, Double Chow Pur et Complet de Chows.

Exemple 28



Combinée avec Rétention de Tuile et Double Pung.

53. Triple Pung

Trois Pungs, un dans chaque suite, du même nombre.

Exemple 29



Combinée avec Quatre Inférieurs, Rétention de Tuile, et Complet de Simples.

54. Trois Pungs Cachés

Trois Pungs obtenus de tuiles du mur.

Exemple 30



Combinée avec Complet de Terminaux et Honneurs, Complet de Types, et Pung de Dragons. Peut aussi se combiner avec Vent du Tour et Vent du Joueur.

Exemple 31



Combinée avec Main Pure.

58. Main Pure

Une main formée entièrement de tuiles issue de la même suite. Le point pour Pas d'Honneurs est inclus.

Exemple 36



Combinée avec Quatre Purs Pungs Décalés et Pung de Terminaux ou Honneurs. Complet de Pungs n'est pas à compter, car il est inclus dans Quatre Purs Pungs Décalés.

Exemple 37



Combinée avec Quadruple Chow, Quatre Inférieurs, et Complet de Chows.

59. Triple Chow Pur

Trois Chows identiques dans la même suite. Ne se combine pas avec Purs Pungs Décalés.

Exemple 38



Combinée avec Tuiles Médianes, Complet de Cinq, Complet de Chows, Double Chow Mélangé, et Une Suite Manquante.

60. Purs Pungs Décalés

Trois Pungs de la même suite, chacun décalé d'un par rapport au précédent. Ne se combine pas avec Triple Chow Pur.

Exemple 39

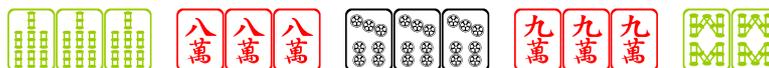


Combinée avec Quatre Inférieurs, Complet de Pungs, Complet de Simples, Double Pung, et Une Suite Manquante.

61. Tuiles Supérieures

Une main composée entièrement de 7, 8, et 9. Le point pour Pas d'Honneurs est inclus.

Exemple 40



Combinée avec Double Pung, Complet de Pungs, et Pung de Terminaux ou Honneurs.



Mains à 48 points – 2 mains

67. Quadruple Chow

Quatre Chows de la même séquence dans la même suite. Les points pour Purs Pungs Décalés, Rétention de Tuile, et Double Chow Pur sont inclus.

Exemple 48

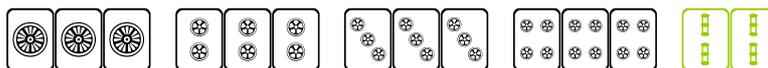


Combinée avec Main Pure, Quatre Inférieurs, et Complet de Chows.

68. Quatre Purs Pungs Décalés

Quatre Pungs dans la même suite chacun décalé d'un du précédent.

Exemple 49



Combinée avec Quatre Inférieurs, Une Suite Manquante, Tuiles Réversibles, et Pung de Terminaux ou Honneurs.


 Mains à 64 points – 6 mains

69. Complet de Terminaux

Une main composée entièrement de 1 et de 9. Ne se combine pas avec Double Pung ou Pas d'Honneurs.

Exemple 50



70. Quatre Petits Vents

Une main qui contient trois Pungs de Vents et une paire du quatrième Vent. Se combine avec Vent du Tour ou Vent du Joueur, mais les points pour Trois Grands Vents sont inclus.

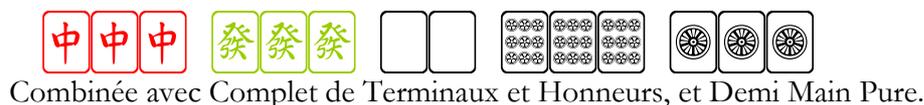
Exemple 51



71. Trois Petits Dragons

Une main qui inclut deux Pungs de Dragons, et une paire du troisième. Les points pour les Pungs de Dragons individuels ne sont pas ajoutés.

Exemple 52



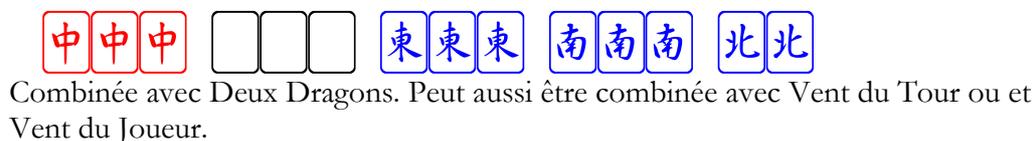
Exemple 53



72. Complet d'Honneurs

Une main composée entièrement d'Honneurs. Peut être formée avec des Pungs et des Kongs, chacun pouvant être caché ou exposé. Se combine avec Pung de Dragons, mais les points pour Complet de Pungs sont inclus.

Exemple 54



73. Quatre Pungs Cachés

Une main qui contient quatre Pungs cachés. Ne se combine pas avec Main Entièrement Cachée ou Complet de Pungs.

Exemple 55



Combinée avec Pungs Mélangés Décalés, Quatre Inférieurs, Double Pung, et Complet de Simples.

74. Purs Chows Terminaux

Une main pure formée de deux fois 1-2-3, deux fois 7-8-9, et une paire de 5. Les points pour Main Pure, Sept Paires, Deux Chows Terminaux et Double Chow Pur sont tous inclus.

Exemple 56



Les points pour Main Pure, Sept Paires, Deux Chows Terminaux et Double Chow Pur sont tous inclus.



Mains à 88 points – 7 mains

75. Quatre Grands Vents

Une main contenant des Pungs ou des Kongs des quatre Vents. Ne se combine pas avec Complet de Pungs.

Exemple 57



Combinée avec Complet d'Honneurs.

Exemple 58



Combinée avec Complet de Terminaux et Honneurs, et Demi Main Pure.

76. Trois Grands Dragons

Une main contenant des Pungs ou des Kongs des trois Dragons. Ne se combine pas avec Pung de Dragons.

Exemple 59



Combinée avec Complet de Terminaux et Honneurs, et Une Suite Manquante.

Exemple 60



Combinée avec Demi Main Pure.

77. Main Verte

Une main composée entièrement des 2, 3, 4, 6, 8 de Bambou et du Dragon Vert. Ne se combine pas avec Demi Main Pure. S'il n'y a pas de Dragon Vert, se combine avec Main Pure.

Exemple 61



Combinée avec Double Chow Pur.

Exemple 62



Combinée avec Main Pure, Complet de Pungs, Purg Pungs Décalés, et Complet de Simples.

78. Main Pleine de Neuf Pièces⁹

Avoir les tuiles 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9, 9 dans l'une des suites, créant l'attente des neuf tuiles 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9. Ne se combine pas avec Main Pure, ou avec Pung de Terminaux ou Honneurs.



79. Quatre Kongs

Une main qui contient quatre Kongs. Ils peuvent être exposés ou cachés.

Exemple 63



Combinée avec Complet de Types et Pung de Terminaux ou Honneurs (2).

Exemple 64



Combinée avec Pungs Mélangés Décalés, Double Pung, Quatre Inférieurs, et Pung de Terminaux ou Honneurs (2).

80. Sept Paires Décalées

Une main formée par sept paires de la même suite, chacune décalée d'un de la précédente. Ne se combine pas avec Main Pure, Main Entièrement Cachée, ou Attente Unique.

Exemple 65



81. Treize Orphelins¹⁰

Une main contenant les 1 et 9 de chaque suite, les quatre Vents et les trois Dragons. La quatorzième tuile fait une paire avec l'une des autres. Ne se combine pas avec Complet de Types, Main Cachée, ou Attente Unique.

Exemple 66



⁹ NdT : Aussi appelée « Les Neuf Portes ».

¹⁰ NdT : Aussi appelée « Les Treize Lanternes Merveilleuses » ou « Les Treize Merveilles Uniques ».

Règles officielles internationales

Stratégies de base

Comme indiqué dans l'introduction, les Règles Officielles Internationales ont leurs propres caractéristiques uniques. Naturellement, il est nécessaire de mettre en place une stratégie de jeu basée sur de tels traits spécifiques – le premier et le plus basique de tous étant le minimum de 8 points requis pour Sortir.

Pour Sortir, il est nécessaire de compléter une Main ou une combinaison de Mains qui ont une somme d'au moins 8. Quand vous recevez votre jeu initial de tuiles, vous devez immédiatement considérer quels types de mains seront réalisables de ce point de départ. Manquer à cela amène invariablement à une main magnifiquement complète – qui malheureusement n'a pas les points nécessaires pour sortir.

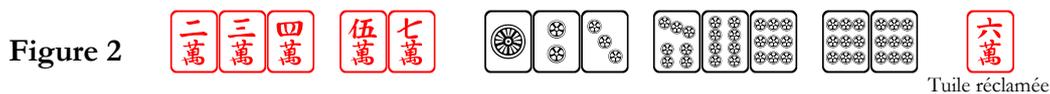
Pour cette raison il est particulièrement important de vous familiariser avec les mains les plus petites, spécialement les mains à 1 ou 2 points. Il n'est pas inhabituel de penser que votre main n'a pas les 8 points nécessaires, alors qu'après vérification, vous réalisez que vous avez oublié une main à 1 ou 2 points. Ainsi il est très recommandé que le joueur novice mémorise d'abord les mains à 1 et 2 points.

Ensuite, mémorisez les mains à 4 et 6 points. Une fois ceci fait, vous trouverez facile de créer des combinaisons qui s'ajoutent aux 8 points minimaux. Les mains restantes – puisqu'elles font toutes au moins 8 points – peuvent, temporairement, être considérées comme faisant partie du même groupe des « Mains qui permettent de Sortir ».

Voyez la main représentée **Figure 1**. Vous avez marqué 4 points pour Main Entièrement Cachée, et 2 points pour Complet de Chows – un total de 6. Cela semble insuffisant, alors vous laissez passer votre chance de sortir. Mais attendez !! Regardez de près, et vous verrez que Double Chow Mélangé vous ajoute 1 point, ainsi que l'Attente Fermée. Vous avez donc atteint le minimum de 8 points, et pouvez montrer votre main et ramasser vos points¹¹.



Ensuite, regardez la **Figure 2**. Le Six de Caractères est écarté par un adversaire. Evidemment, vous avez marqué 2 points pour Main Cachée et 2 points pour Complet de Chows – mais 4 points font seulement la moitié de ce qu'il vous faut. Y'a-t-il autre chose ? En fait, oui – Attente Fermée (1 point), Série Courte (1 point), Chow de Terminaux (1 point), et Une Suite Manquante (1 point). Vous avez juste assez pour sortir !



Mais faites attention – annoncer « hu » et dévoiler votre main sans avoir les 8 points minimums vous coûtera une pénalité de 30 points (10 à chaque joueur).

Calculons les points pour les deux exemples précédents. Avec la main Figure 1, une main piochée à 8 points, 8 points sont ajoutés aux 8 de la main, pour un total de 16 points. Le joueur reçoit 16 points de chaque joueur, c'est-à-dire 48 points. Avec la main Figure 2, le joueur reçoit 8

¹¹ Dans le texte original, les auteurs ne parlent pas du point supplémentaire à donner à cette main car le 7 de caractère a été tiré du mur (main n°12 : Piochée - *self-drawn* dans le texte original).

points de chaque joueur, plus les 8 points de la valeur de la main payés par le joueur qui a écarté le Six de Caractères (pour un total de 32 points).

L'efficacité des mains basées sur les Chows

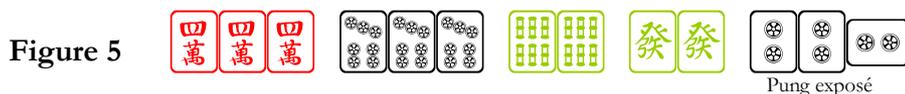
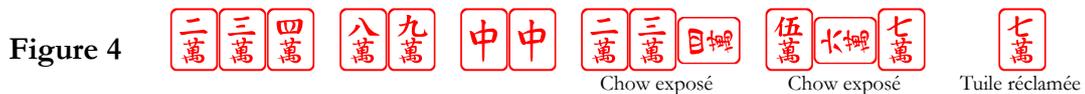
Vous pouvez vous concentrer sur les mains basées sur des Chows qui sont assez faciles à finir, et qui en même temps, rapportent un nombre de points conséquent. Il y a les mains telles que Chows Mélangés Décalés (6 points), Série Mélangée (8 points), Triple Chow Mélangé (8 points), et Série Pure (16 points).

Regardez la **Figure 3**. Dans ce cas, vous avez l'avantage d'être capable de continuer le Triple Chow Mélangé de 3-4-5 (qui aurait été possible si vous aviez tiré le 5 ou 7 de Bambous) aussi bien que le Chows Mélangés Décalés centré sur le 4 (2-3-4 Bambous + 3-4-5 Caractères + 4-5-6 Cercles). Finalement vous tirez un 2 de Bambous, ce qui n'est pas un problème – écartez simplement le 8 de Bambous, et vous pouvez Sortir sur un 6 de Cercles.

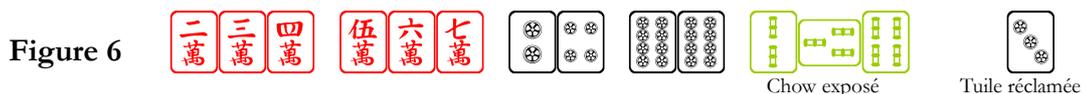


Si vous piochez le 5 de Bambous plus tard dans le jeu, vous pouvez revenir au Triple Chow Mélangé qui fait plus de points. Dans ce cas, vous pouvez sortir sur un 6 de Cercles s'il provient du mur (6 de Cercles est suffisant puisqu'il crée une Main Entièrement Cachée (4 pts.) + Complet de Chows (2 pts.) + Double Chow Mélangé (2 à 1 point chacun = 2 pts.) pour un total de 8 points). Aussi, puisqu'il n'y a pas de règle d'Ecart Sacré, vous pourriez écarter le 6 de Cercles au cas où il n'aurait pas créé de main de valeur suffisante, et attendre le 3 de Cercles.

En contraste avec les mains basées sur les Chows, il y a une quantité de mains qui valent autant, mais qui tendent à révéler vos actions à vos adversaires, les rendant plus difficiles à finir. Parmi celles-ci, la Demi Main Pure (6 pts.) ou le Complet de Pungs (6 pts.), **Figures 4 & 5**.



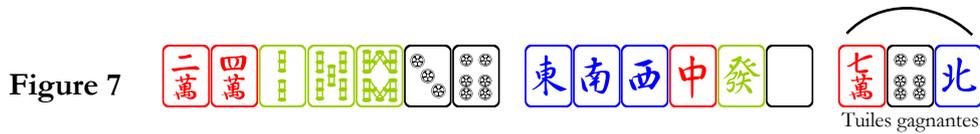
De nombreuses configurations finales sont des combinaisons de différentes mains. A titre d'exemple, essayez de calculer la main **Figure 6** : Complet de Simples (2 pts.) + Complet de Chows (2 pts.) + Triple Chow Mélangé (8 pts.) + Série Courte (1 pt.) + Attente Fermée (1 pt.) pour un total de 14 points. Le gagnant reçoit donc 14 + 8 = 22 points du joueur qui lui a donné la tuile finale, et 8 points des autres joueurs. Dans le cas d'une main Piochée, ajoutez un point pour un total de 15. Puis ajoutez 8 points à la main, et vous recevez 23 points de chacun des autres joueurs. Cela illustre l'énorme avantage de finir sa main avec une tuile du mur.



Autres mains avantageuses

Stratégiquement parlant, la Série Pure (16 pts.) et les Sept Paires (24 pts.) sont toutes les deux relativement faciles en dépit de leur valeur élevée. La Série Pure est à peu près aussi difficile que Triple Chow Mélangé, mais gagne le double de points. Les Sept Paires réclament juste un peu plus de patience – attention à ne pas réclamer trop vite pour faire des Pungs avec les paires.

Souvent des mauvaises mains de départ peuvent rapidement évoluer vers l'une des nombreuses mains qui ne sont pas basées sur des Chows ou des Pungs, comme les Treize Orphelins (88 pts.) ou les Sept Paires (24 pts.). En plus, il y a les Honneurs et Tuiles Tissées Inférieures/Supérieures (12 pts et 24 pts., respectivement), comme illustré sur la **Figure 7** avec une Attente à 3 solutions. Cette main est créée par des Honneurs combinés avec des tuiles tissées. Quand la main est terminée avec un orphelin de chacun des 7 Honneurs, alors elle devient Honneurs et Tuiles Tissées Supérieures (24 pts.).



La grande richesse des mains possibles crée un potentiel pour une variété de stratégies fascinantes. Expérimentez avec différentes combinaisons de mains pour trouver lesquelles conviennent à votre propre stratégie personnelle du Mah-Jongg.

Remarques concernant la traduction :

Tout au long de cette traduction j'ai essayé de garder une cohérence dans les termes utilisés. Cependant il m'est apparu naturel de prendre quelques libertés de traduction pour garder une continuité avec l'esprit même des règles décrites ici, et pour rendre la lecture plus confortable.

Concernant les exemples de mains, j'ai jugé bon de rajouter quelques exemples, non numérotés, pour les mains de faible valeur. La numérotation des autres exemples est conforme au texte original.

Mains n° 18, 23, 28, 31, 52, 57, 66, 69 et 72 : J'ai traduit toutes les mains commençant par « All » (les comme « All Simple », « All Pung », etc. par « Complet de ... », qui, je pense, est plus parlant que le littéral « Tout Pung », par exemple.

Main n°77 : « All Green » dans le texte anglais, correspond à notre traditionnelle « Main Verte ».

Main n°29 et 58: « Half Flush » et « Full Flush » correspondent à nos Mains Pures. J'ai donc traduit par « Demi Main Pure » et « Main Pure ».

Main n°44, 45 et 56 : Littéralement, Knitted signifie bien « Tricoté », j'ai donc laissé les deux traductions, même si je pense que « tissé » convient mieux ici.

Main n°78 : En anglais « Nine Gates », correspond au grand jeu « La Main Pleine de Neuf Pièces ».

Règles officielles internationales

Table des Scores

Type	Points	1	2	4	6	8	12	16	24	32	48	64	88
Honneurs			Pung de Dragons Vent du Tour Vent du Joueur		Deux Dragons			Trois Grands Vents				Quatre Petits Vents Trois Petits Dragons Complet d'Honneurs	Quatre Grands Vents Trois Grands Dragons
Chow	Décalés				Chows Mélangés Décalés			Purs Chows Décalés		Quatre Chows Décalés			
	Chows	Pur Double Chow Double Chow Mélangé	Complet de Chows			Triple Chow Mélangé			Pur Triple Chow		Quadruple Chow		
	Séries	Série Courte				Série Mélangée	Série Tissée	Série Pure					
	Terminaux	Deux Chows Terminaux						Chows Terminaux à Trois Suites				Purs Chows Terminaux	
Pung	Pungs	Pung de Terminaux ou Honneurs	Double Pung Deux Pungs Cachés		Complet de Pungs	Pungs Mélangés Décalés		Triple Pung Trois Pungs Cachés	Complet de Pairs Purs Pungs Décalés	Complet de Terminaux et Honneurs	Quatre Pungs Décalés	Complet de Terminaux Quatre Pungs Cachés	
	Kongs	Kong Exposé	Kong Caché	Deux Kongs Exposés	Deux Kongs Cachés					Trois Kongs			Quatre Kongs
Sept Paires									Sept Paires				Sept Paires Décalées
Suites	Une Suite Manquante Pas d'Honneurs				Demi Main Pure Complet de Types				Main Pure				Main Verte La Main Pleine de Neuf Pièces
Terminaux		Complet de Simples	Main Extérieure				Quatre Supérieurs Quatre Inférieurs	Complet de Cinq	Tuiles Supérieures Tuiles Médianes Tuiles Inférieures				
Tuiles Tissées							Honneurs et Tuiles Tissées Inférieures		Honneurs et Tuiles Tissées Supérieures				
Attentes	Attente Au Bord Attente Fermée Attente Unique Piochée	Main Cachée	Main Entièrement Cachée Dernière Tuile	Main Exposée	Dernière Pioche Dernier Ecart Tuile de Remplacement Voler un Kong								
Spéciales	Flours & Saisons	Rétention de Tuile				Tuiles Réversibles Main du Poulet							Treize Orphelins