

TIEN ZI QUE

Pour 2 joueurs à partir de 8 ans. Durée : 20 minutes

🕒 Contenu :

54 cartes divisées ainsi :

- 15 cartes " Caractères " ou " Honneurs " réparties entre :
 - 12 cartes " Points cardinaux " : 3 cartes " East " (" Est "), 3 cartes " South " (" Sud "), 3 cartes " West " (" Ouest "), 3 cartes " North " (" Nord ")
 - 3 cartes " Red Dragon " (Dragon rouge)
- 36 cartes " Monnaie " : 4 séries numérotées de 1 à 9 de 4 couleurs différentes
- 3 cartes " Tien Zi Que ". Les mots " Tien Zi " signifient " Empereur, fils du Ciel " et " Que " signifie " moineau ".

🕒 But du jeu :

Obtenir le plus de point lors de la fin du jeu, après 4 Rounds.

🕒 Glossaire :

- "**Joueur actif**" : Joueur dont c'est le Tour de jouer.
- "**Main**" : L'ensemble des cartes qu'un joueur a en main. Au début et à la fin de son Tour, un joueur doit toujours avoir cinq cartes en main.
- "**Round**" : Un Round commence lorsque le 1^{er} joueur débute son 1^{er} Tour, et se termine lorsqu'un joueur fait Mah-jong.
- "**Mah-jong**" : Un joueur fait Mah-jong lorsqu'il a réalisé cinq Combinaisons, gagnant ainsi le Round.
- "**Combinaison**" : Une Combinaison est obligatoirement composée de trois cartes (ni plus, ni moins), et peut être de deux sortes : Une Suite ou un Triplon.
- "**Suite**" : Combinaison de trois cartes se suivant dans l'ordre numérique. Exemple : trois cartes " Monnaie " numérotées " 5 ", " 6 " et " 7 ".
- "**Triplon**" : Combinaison de trois cartes identiques. Exemple : trois cartes " Nord ", ou trois cartes " Monnaie " numérotées " 2 ".
- "**Couleur**" : Chaque carte possède une couleur dessinée dans les coins. Il y a cinq couleurs : blanc, bleu, noir, rouge et vert. Ces couleurs sont prises en compte uniquement à la fin d'un Round et servent à déterminer l'attribution de certains points (voir plus bas : "**Décompte des points**").
- "**Pile de Score**" : Pile où chaque joueur rassemble les cartes qui lui permettront de gagner des points s'il fait " Mah-jong ".

🕒 Mise en place :

Déterminer le 1^{er} joueur du 1^{er} Round (chaque joueur sera 1^{er} joueur au cours de 2 Rounds). Mélanger toutes les cartes ensemble, former une pioche face cachée, puis distribuer cinq cartes à chacun. Ces cartes forment les Mains des joueurs, et ne doivent pas être montrées à l'adversaire. Le reste de la pioche est posé entre les deux joueurs.

🕒 Déroulement du jeu :

Au cours de son Tour, un joueur doit accomplir une (et une seule) des trois Actions suivantes :

- “ Piocher ” : Le joueur pioche une carte, puis en défausse une.
- “ Effectuer un Pung ” : Le joueur pioche et crée une Combinaison depuis sa Main.
- “ Effectuer un Chow ” : Le joueur crée une combinaison à l’aide d’une carte défaussée.

I. “ Piocher ” :

Le joueur dont c’est le Tour prend la 1^{ère} carte de la pioche, l’ajoute à sa Main, puis défausse une carte face visible sur la Pile de Défausse afin de garder cinq cartes en main.

II. “ Effectuer un Pung ” :

Le joueur dont c’est le Tour prend la 1^{ère} carte de la pioche, l’ajoute à sa Main puis crée une Combinaison.

III. “ Effectuer un Chow ” :

Le joueur dont c’est le Tour prend la carte au sommet de la Pile de Défausse (la carte défaussée en dernier) puis crée une Combinaison comportant **obligatoirement** la carte qu’il vient de prendre.

Note : Il se peut qu’au Tour précédent, deux cartes aient été défaussées. Le joueur dont c’est le Tour peut alors choisir parmi ces deux cartes afin d’effectuer le Chow.

Lorsqu’une Combinaison a été constituée (Pung ou Chow), le joueur actif la montre à son adversaire, **puis choisit aussitôt une des cartes de cette Combinaison qu’il place face visible sur sa Pile de Score**. Les deux autres cartes de la Combinaison sont posées face visible sur la Pile de Défausse. Le joueur actif complète sa Main à cinq cartes en prenant les deux cartes supérieures de la pioche et achève son Tour. Son adversaire pourra alors éventuellement utiliser l’une des deux cartes venant d’être défaussées s’il veut effectuer un Chow. Un joueur ne peut jamais exposer plus d’une Combinaison par Tour, même s’il a en mains toutes les cartes pour ce faire.

Rappel : Au début et à la fin de son Tour, un joueur doit avoir cinq cartes en main.

Cartes “ Tien Zi Que ” (“ TZQ ”) :

Une carte “ TZQ ” est utilisable comme un joker, pour remplacer n’importe quelle autre carte dans une Combinaison.

Exemple 1 : Un joueur a en Main une carte “ Monnaie ” numérotée “ 4 ” et une carte “ TZQ ”. S’il pioche un “ 5 ”, la carte “ TZQ ” pourra être considérée comme un “ 6 ” ou un “ 3 ” et permettre ainsi la constitution d’une “ Suite ”.

Exemple 2 : Un joueur a une carte “ Est ” et une carte “ TZQ ” en Main. Si son adversaire défausse une autre carte “ Est ”, le joueur pourra effectuer un Chow pour prendre cette carte et constituer un Triplon de cartes “ Est ”, la carte “ TZQ ” remplaçant la carte “ Est ” manquante.

Un joueur peut décider de garder la carte “ TZQ ” qui lui a permis de créer une Combinaison pour la mettre dans sa “ Pile de Score ”. Cependant, lors du décompte des points, une carte “ TZQ ” est une carte noire qui ne peut jamais remplacer d’autre carte. **Une carte « TZQ » ne peut être prise en compte que pour les deux seules Combinaisons suivantes : « Cinq Éléments » et « Empereur des Moineaux » (Voir : « Décompte des points »).**

Il est interdit de constituer une Combinaison à l'aide d'une carte " TZQ " venant d'être défaussée, et une Combinaison ne peut jamais comporter plus d'une carte " TZQ ".

Lorsque la pioche est épuisée, les cartes de la Pile de Défausse sont mélangées pour former une nouvelle pioche. Cependant, si la pioche est épuisée lorsqu'un joueur est en train de compléter sa Main après avoir fait une Combinaison, la pioche est reconstituée à partir des cartes défaussées moins les deux cartes défaussées à l'issue de la Combinaison.

Exemple : Un triplon de cartes " Nord " a été constitué. Lorsque le joueur actif a voulu compléter sa Main, il n'y avait plus qu'une carte dans la pioche. Toutes les cartes de la défausse, à l'exception des deux cartes " Nord " défaussées après constitution du triplon sont alors mélangées pour former une nouvelle pioche, et le joueur actif pioche une dernière carte pour en avoir à nouveau cinq en Main.

☉ Fin du jeu :

Lorsqu'un joueur constitue sa 5^{ème} Combinaison, il fait " Mah-jong " et gagne ainsi le Round. Ce joueur utilise alors les cinq cartes de sa Pile de score pour calculer ses points.

Seul celui qui a fait Mah-jong marque des points pour ce Round, et il est possible de ne marquer aucun point lors d'un Round.

☉ Décompte des points :

Une carte peut être utilisée pour réaliser plusieurs Combinaisons valides. Voici la liste des Combinaisons et des points qu'elles rapportent :

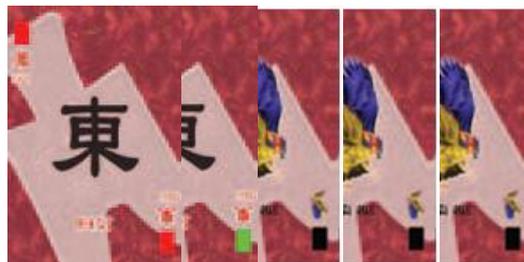
Type	Points rapportés	Description
Couleur	+ 3	Cinq cartes toutes de la même Couleur (bleu, rouge, vert)
Jeu Blanc	+4	Cinq cartes toutes de Couleur blanche
Cinq Éléments	+ 4	Cinq cartes, chacune d'une Couleur différente
Empereur des Moineaux	+6	Trois cartes " Tien Zi Que "
Fier Dragon	+6	Cinq cartes " Monnaie " se suivant exactement (exemple : Cartes " Monnaie " " 2 ", " 3 ", " 4 ", " 5 " et " 6 ")
Paire	+2	Deux cartes identiques (exemple : deux cartes " Sud ")
Brelan	+5	Trois cartes identiques (exemple : trois cartes " Monnaie " de numéro " 4 "). On ne compte pas les points de la " Paire "
Carré	+ 10	Quatre cartes identiques (exemple : quatre cartes " Ouest "). On ne compte ni les points de la " Paire ", ni les points du " Brelan "

Caractères ¹	+1	Un type de " Caractère " (exemple : une ou plusieurs cartes " Est ")
	+3	Deux types différents de " Caractères " (exemple : une ou plusieurs cartes " Ouest " et " Dragon Rouge ")
	+5	Trois types différents de " Caractères "
	+9	Quatre types différents de " Caractères "
Rose des vents	+12	Les quatre " Points Cardinaux " doivent figurer dans la Pile de Score du gagnant. On ne marque pas de points " Caractères "
Honneurs	+16	Cinq cartes " Caractères ", quelles qu'elles soient, doivent figurer dans la Pile de Score du gagnant. On ne marque pas de points " Caractères " ou " Rose des vents "
Honneurs suprêmes	+20	Les cinq types de cartes " Caractères " (" points cardinaux " et " Dragon Rouge ") doivent figurer dans la Pile de victoire du gagnant. On ne marque pas les points " Caractères ", " Rose des vents " ou " Honneurs "
Pioche gagnante	+1	Le gagnant a fait Mah-jong grâce à une action " Piocher ".

☉ Exemple de Décompte :

Ce joueur marquera +9 points :

- +1 point " Caractère " (un type : " Est ")
- +2 points " Paire " (Deux cartes identiques)
- +6 points " Empereur des Moineaux " (trois cartes " Tien Zi Que ")



☉ Règles optionnelles :

- Pour pouvoir faire " Mah-jong ", un joueur devra obligatoirement marquer un minimum de deux points à l'aide des cinq cartes de sa " Pile de Victoire " (voir " Décompte des points ")
- Un Round se termine à la fin du Tour où la pioche est entièrement épuisée. Si aucun des 2 joueurs n'a pu faire " Mah-jong ", le Round se conclut par une égalité et aucun point n'est marqué.

¹ Important : Seule la Combinaison " Caractères " correspondante au nombre de types différents de " Caractères " possédés par le gagnant dans sa Pile de Victoire peut être marquée.