



Le jeu des empereurs

Vous allez bientôt participer à un jeu auquel les plus grands stratèges se sont confrontés et cependant assez simple pour réchauffer un cœur d'enfant. Fondé sur le séculaire Mah Jongg, ce jeu classique a séduit des millions de personnes au nombre desquelles il faut compter Winston Churchill, Eisenhower ou Deng Xia-Ping.

Mhing® recrée la présentation du Mah Jongg dans son origine, avec des règles claires et concises qui permettent de jouer en dix minutes et d'apprécier ce grand jeu durant une vie entière.

Objet du jeu

Le but du jeu est d'être le premier joueur à totaliser 500 points. Les points se comptent lorsqu'un joueur annonce « Mhing® », (ou « sort ») en constituant quatre séries de 3 cartes chacune accompagnées d'une paire. Les séries sont formées, soit en **séquences** (3 cartes qui se suivent), soit en **brelans** (3 cartes identiques).

Résumé du jeu

Chaque joueurs reçoit 13 cartes. Le talon restant, appelé « le Puits », est placé au centre de la table, face cachée. Le donneur commence en tirant la première carte du Puits, puis défausse une carte de sa main. Les cartes défaussées peuvent être utilisées par les autres joueurs pour compléter une série ou pour « sortir ». Le jeu continue ainsi, dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur prenant la première carte du talon ou la carte défaussée jusqu'à ce que l'un des joueurs annonce « Mhing® ».

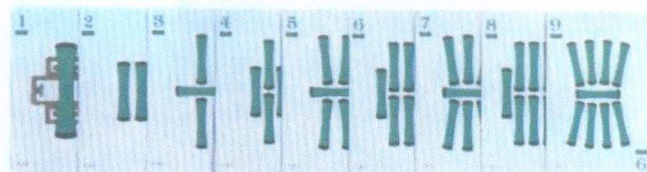
Lorsqu'un joueur annonce « Mhing® », il marque les points correspondants à la combinaison des séries qu'il a formées. L'intérêt du jeu augmente avec la familiarisation des joueurs aux multiples combinaisons qui font apprécier « Mhing® » par les joueurs de cartes à travers le monde.

1. Les cartes du jeu de « Mhing® »

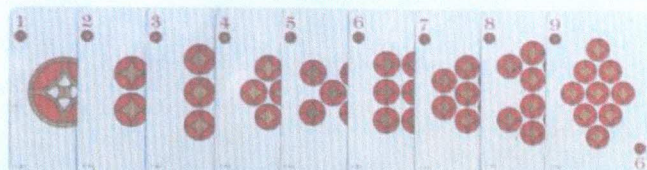
Le talon du jeu de « Mhing® » comporte 150 cartes : 108 cartes réparties en 3 couleurs, 28 cartes d'honneur, 8 cartes de fleurs et 6 cartes jocker.

LES CARTES DES COULEURS

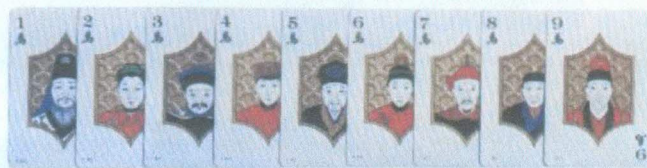
Il y a 3 couleurs : les Bambous, les Ronds et les Caractères. Chaque couleur comporte 9 cartes, allant du 1 au 9, chaque carte existant en 4 exemplaires. Il y a donc 4 cartes par couleur montrées ci-dessous.



Bambous



Ronds



Caractères

LES CARTES D'HONNEUR

Les 4 cartes d'Honneur sont composées des 4 Vents (Nord, Est, Sud et Ouest) et des 3 Dragons (rouge, vert et blanc). Il y a 4 cartes de chaque Honneur montrées ci-dessous.



Nord Est Vert Dragon Ouest



Rouge Sud Vent Blanc

LES CARTES « FLEUR »

Il y a 8 cartes « Fleur » : 2 de chacune des cartes illustrées ci-contre.

Les cartes Fleur sont des cartes prime dont les points viennent s'ajouter à ceux que vous avez en main, dans le cas d'une victoire.

Les cartes Fleur ne sont pas utilisées dans le jeu et quand elles sont tirées, elles sont étalées sur la table et remplacées par une nouvelle carte tirée.



LES CARTES JOCKER

Il y a 6 cartes jocker (voir exemple). Une carte jocker peut être utilisée à la place de toute carte sauf les cartes fleur.



2. Avant de commencer

NOMBRE DE JOUEURS

Le « Mhing[®] » peut se jouer de 2 à 6 joueurs.

SÉLECTIONNER LE 1^{er} DONNEUR

Le donneur est choisi au hasard.

Utiliser une carte jocker et d'autres cartes dont le nombre correspond à celui des joueurs (y compris la carte jocker). La personne tirant la carte jocker est le 1^{er} donneur. Chaque joueur devient donneur à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre et après que le tour a été joué.

DONNER LES CARTES

Le donneur bat le paquet (comme le paquet est important, vous pouvez le séparer et le mélanger en 2 tas avec l'aide d'un autre joueur puis les rassembler) et distribuer 13 cartes à chaque joueur. Le talon restant, appelé le puits, est placé face cachée au centre de la table. (Si vous utilisez un sabot, mettez le puits sur un côté du sabot en utilisant l'autre côté pour les écarts).

OBJET DU JEU

Le but du jeu est de faire « Mhing[®] » en composant 4 séries de 3 cartes chacune, plus une paire.



Tiers Tiers Tiers Tiers Paire

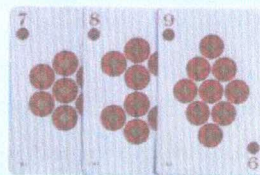
Quand vous faites « Mhing[®] », vous ne rejetez pas de carte. La carte que vous tirez pour faire « Mhing[®] », est la quatorzième dont vous avez besoin pour faire les 4 séries plus la paire. Le premier joueur à faire « Mhing[®] » marque les points des combinaisons qu'il a faites. Vous apprendrez par la suite les combinaisons qui rapportent le plus de points. Un joueur qui essaye une combinaison dont les points sont élevés prend le risque qu'un autre joueur termine avant lui.

Le premier joueur atteignant 500 points gagne la partie. (Si vous voulez jouer plus rapidement vous pouvez décider d'aller jusqu'à 100 ou 200 points).

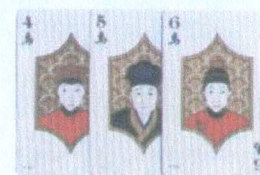
UNE SÉRIE peut être constituée de 2 manières, soit en **séquences** (3 cartes qui se suivent), soit en **brelan** (3 cartes identiques).

Les séries ne sont constituées que de 3 cartes : 1 série de 4 cartes ne compte pas.

UNE SÉQUENCE est constituée de 3 cartes qui se suivent dans la même couleur (à l'exclusion bien entendu des Vents, des Dragons et des Fleurs).

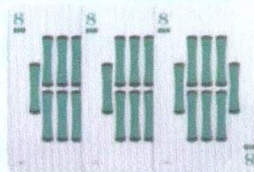


7,8,9 Ronds



4,5,6 Caractères

UN BRELAN est constitué de 3 cartes identiques, dans la même couleur ou du même honneur (Vents et Dragons).



Trois Bambous 8^e



Trois Dragons rouge

UNE PAIRE est constituée de 2 cartes identiques.

3. Le jeu

Le donneur distribue 13 cartes à chaque joueur. Chaque joueur étale ses cartes Fleur et les remplace par le même nombre de cartes du talon. Si plusieurs joueurs possèdent des cartes Fleur elles sont étalées dans l'ordre du jeu en commençant par le donneur.

Chaque joueur classe les cartes dans sa main par couleur et honneur.

LA DÉFAUSSE

Le donneur commence en tirant 1 carte du puits et rejette une carte. Les défaus- ses doivent être annoncées en même temps qu'elles sont effectuées (ex. : 3 Ronds, 7 Bambous, Dragon rouge etc...). Une défausse ne peut être utilisée par un autre joueur que pour constituer une série ou pour faire « Mhing[®] ». On peut utiliser une défausse pour constituer une paire sauf pour faire « Mhing[®] ». Si aucun joueur ne souhaite prendre la défausse, la main passe au joueur suivant qui prend la première carte du puits, rejette et ainsi de suite.

COMMENT RÉCLAMER LA DÉFAUSSE

Si une défausse n'est pas réclamée avant que le joueur suivant n'ait tiré, cette défausse est « morte » et ne pourra plus être utilisée. Les joueurs peuvent réclamer une défausse en annonçant :

« **TCHEU** » pour continuer une séquence

« **PANG** » pour continuer un brelan

« **MHING** » pour faire « Mhing »

Une défausse peut être réclamée par n'importe quel joueur à tout moment, même si ce n'est pas son tour de jouer.

TCHEU (*séquence*) si un joueur possède 2 cartes qui se suivent et qu'un adversaire rejette une carte nécessaire pour compléter une séquence, il peut annoncer « **TCHEU** » et réclamer la défausse. Une fois la séquence étalée par ce joueur, celui-ci doit défausser à son tour. La main passe à son voisin de gauche quel que soit le joueur ayant rejeté la carte utilisée pour la séquence.

PANG (*brelan*) si un joueur possède 2 cartes semblables et qu'un adversaire rejette une carte nécessaire pour compléter le brelan, il peut annoncer « **PANG** » et réclamer la défausse. Une fois la défausse étalée par ce joueur, celui-ci doit défausser à son tour. La main passe à son voisin de gauche quel que soit le joueur ayant rejeté la carte utilisée pour le brelan.

« **MHING** » (*sortie*) lorsqu'un joueur a constitué une main complète (4 séries et une paire) à l'exception d'une carte, il peut la réclamer d'une défausse ou la tirer lui-même du puits. Pour sortir il annonce Mhing et étale son jeu. Le joueur qui annonce Mhing **ne défausse pas**.
(Un Mhing est constitué de 14 cartes, la 14^{ème} étant tirée et non défaussée).

RÈGLES DE PRIORITÉ SUR LA DÉFAUSSE

Un joueur qui réclame la défausse pour faire Mhing a priorité sur les joueurs voulant faire Pang ou Tcheu.

Un joueur qui réclame la défausse pour faire Pang a priorité sur les joueurs voulant faire Tcheu.

Si plusieurs personnes veulent faire Tcheu ou Mhing avec la même défausse, la priorité va au joueur dont le tour normal du jeu est le plus proche de celui qui défausse.

QUAND ÉTALER

Seules les séries constituées avec l'appoint de la défausse sont étalées. Les séries constituées de cartes tirées exclusivement de puits restent dans les mains du joueur.

Une défausse réclamée doit être étalée avec la série qu'elle complète, et ne peut jamais être conservée en main.

4. Score CRÉDITS ET POINTS

Seul le joueur qui fait Mhing marque des points. Les adversaires ne sont pas pénalisés par les cartes qu'ils ont en mains à ce moment là.

Lorsqu'un joueur fait Mhing, il valorise sa main en comptant ses **crédits** (qui dépendent des combinaisons : voir plus loin).

Les crédits sont ensuite convertis en points.

Un seul crédit vaut 2 points. Un crédit supplémentaire double les points (4 points), un troisième les double encore (8 points) et ainsi de suite jusqu'à 5 crédits.

Au-delà, les points sont doublés par chaque addition de 3 crédits, comme le montre le tableau ci-après.

1 crédit = 2 pts.	11-13 crédits = 128 pts.	29-31 crédits = 8192 pts
2 crédits = 4 pts.	14-16 crédits = 256 pts.	32-34 crédits = 16384 pts
3 crédits = 8 pts.	17-19 crédits = 512 pts.	35-37 crédits = 32768 pts
4 crédits = 16 pts.	20-22 crédits = 1024 pts.	38-40 crédits = 65536 pts
5-7 crédits = 32 pts.	23-25 crédits = 2048 pts.	41 crédits = 131072 pts

Ce principe incite chaque joueur à tenter d'obtenir plus de crédit en améliorant ses combinaisons, tout en prenant le risque qu'un adversaire fasse Mhing avant lui, rendant sa main sans valeur.

LES CRÉDITS

Ils dépendent des combinaisons des séries. Il existe 18 sortes de combinaisons, illustrées sur les feuilles de marque jointes. Ces combinaisons peuvent être arrangées de millions de façons différentes, multipliant de ce fait l'intérêt du jeu à mesure que les joueurs les connaissent mieux.

FEUILLES DE SCORE

Chaque joueur reçoit une feuille de score où sont inscrites toutes les combinaisons et leur valeur. Après avoir fait Mhing, le joueur inscrit en face de chacune d'elles le nombre de crédits, puis les additionne et les traduit enfin en points qu'il cumule sur la dernière ligne.

NIVEAU DE JEU

Il est conseillé aux débutants de se limiter aux combinaisons valant 1 crédit et ainsi de suite à mesure qu'ils se familiarisent avec le jeu.

JETONS

Le jeu de Mhing Luxe[®] contient des jetons utilisés comme « mises » dans la partie. Avec l'expérience, les joueurs remplaceront les feuilles de scores par ces jetons.

Les jetons sont de 3 couleurs, qui valent :

les noirs	100 points
les rouges	10 points
les blancs	2 points

Chaque joueur reçoit, au début de la partie, 500 points répartis comme suit :

4 noirs	=	400 points
9 rouges	=	90 points
5 blancs	=	10 points

Lorsqu'un joueur fait Mhing, chaque adversaire paie la valeur de la main du gagnant à celui-ci. Si par exemple un joueur fait Mhing avec 4 crédits (128 points), chacun de ses adversaires lui paie 128 points (1 jeton noir, 2 rouges et 4 blancs). Cependant, il reçoit le **double** de l'adversaire qui a défaussé la carte lui ayant permis de faire Mhing. Cette règle devant inciter les joueurs à être prudents sur leurs défausses.

Si le joueur fait Mhing en tirant une carte du puits, il est payé le double par tous ses adversaires.

Lorsqu'un joueur n'a plus de jetons, on dit qu'il est « pieds nus ». Il peut alors encaisser des jetons s'il fait Mhing, mais ne reste pas débiteur lorsqu'il est « pieds nus ».

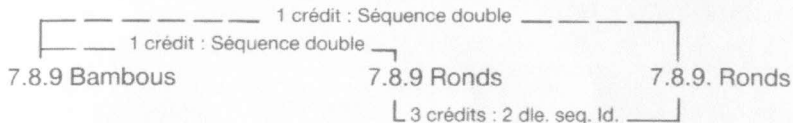
Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur gagne tous les jetons de tous ses adversaires.

Les joueurs peuvent aussi décider de jouer pendant un temps défini, ou un nombre de tours défini.

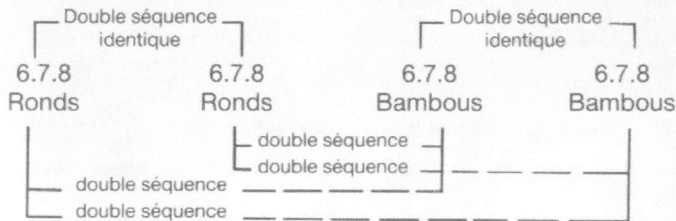
Exemples de combinaisons et de points

Les crédits sont calculés dans une main pour toutes les combinaisons qui se cumulent dans cette main.

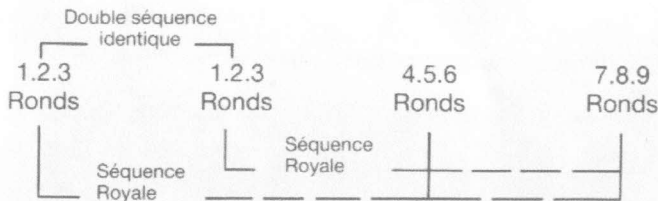
EXEMPLE 1 : 5 crédits



EXEMPLE 2 : 10 crédits



EXEMPLE 3 : 9 crédits



Questions et réponses sur Mhing®

Q. Les combinaisons illustrées ci-joints sont-elles les seules valables ?
R. Non, celles-ci ne sont montrées qu'à titre d'exemple. Ainsi une double séquence peut être constituée de 2.3.4. Ronds et 2.3.4. Caractères et non pas seulement de 7.8.9. Ronds et 7.8.9. Bambous comme dans l'illustration.

Points affectés aux perdants

Q. Les joueurs autres que celui qui fait Mhing peuvent-ils marquer ou perdre des points ?
R. Non, seul celui qui fait Mhing marque des points. Les autres joueurs n'en marquent ni n'en perdent.

Peut-on faire Mhing sans marquer de points ?

R. Oui, il est possible d'étaier 4 séries plus une paire sans que ce jeu rapporte de crédits. Cela peut arriver à un joueur débutant, mais aussi comme moyen défensif destiné à empêcher un adversaire de faire Mhing.

Cartes d'honneur

Q. Les honneurs peuvent-ils être utilisés pour constituer des séquences ?
R. Non, seules les cartes des 3 couleurs peuvent rentrer dans des séquences.
Q. Les honneurs peuvent-ils être utilisés pour constituer une paire ?
R. Oui, bien sûr.

Jockers

Q. Les Jockers peuvent-ils être utilisés dans les mains « RIEN NE S'ACCORDE » ?
R. Oui, les Jockers peuvent rentrer dans les deux mains « RIEN NE S'ACCORDE »
Q. Les Jockers peuvent-ils être utilisés comme Paires ?
R. Oui, les Jockers peuvent constituer n'importe quelle paire choisie par le joueur.
Q. 3 Jockers peuvent-ils constituer une série ?
R. Oui, 3 Jockers peuvent constituer n'importe quelle série au gré du joueur.

Brelan double

Q. Un « BRELAN DOUBLE » peut-il être constitué d'honneurs tels que 1 brelan de Dragons rouges et 1 brelan de Dragons verts ?
R. Non, un « BRELAN DOUBLE » ne peut être constitué que dans les couleurs.

Séquence royale brisée

Q. Une « SÉQUENCE ROYALE BRISÉE » peut-elle être constituée des séquences 2.3.4. et 5.6.7. dans la même couleur au même titre que 1.2.3. et 7.8.9. ?
R. Non, une « SÉQUENCE ROYALE BRISÉE » est exclusivement composée des séquences 1.2.3. et 7.8.9. dans la même couleur sans la séquence intermédiaire 4.5.6.

Paire de 2, 5, et 8

Q. Pourquoi les paires de 2, de 5 et de 8 donnent-elles des crédits ?
R. Parce que le 2 est entre le 1 et le 3, le 5 entre le 4 et le 6, et le 8 entre 7 et le 9 : ce sont des cartes-clés pour constituer la plupart des séquences.

Séquence royale

Q. Une main formant une « SÉQUENCE ROYALE » peut-elle en même temps rapporter les crédits d'une « SÉQUENCE ROYALE BRISÉE » ?
R. Non, elle vaut seulement les 3 crédits de la SÉQUENCE ROYALE.

Une couleur avec honneurs

Q. Peut-on constituer une main « UNE COULEUR AVEC HONNEURS » avec des cartes ne formant pas des séries du moment qu'elles sont de la même couleur et accompagnées d'Honneurs ?
R. Non, la main « UNE COULEUR AVEC HONNEURS », comme toutes les autres sauf RIEN NE S'ACCORDE doit être constituée de 4 séries valables et une paire.

Rien ne s'accorde

Q. Une main « RIEN NE S'ACCORDE » peut-elle aussi rapporter les points de « TOUTES LES COULEURS AVEC HONNEURS » si elle est constituée des 3 couleurs et d'Honneurs ?
R. Non, la main « TOUTES LES COULEURS AVEC HONNEURS » doit être constituée de 4 séries et d'une paire, et ne peut l'être de cartes isolées comme pour la main « RIEN NE S'ACCORDE ».

Brelans des dragons

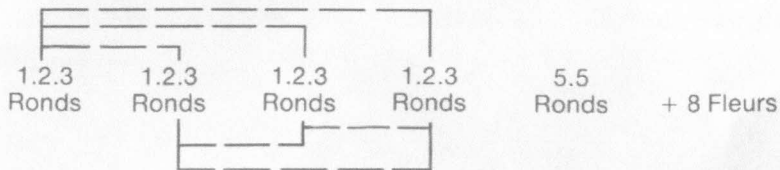
Q. La main « BRELAN DES DRAGONS » (trois brelans, un de chacun des Dragons) peut-elle rapporter les 8 crédits plus 1 crédit par « BRELAN D'HONNEURS » ?
R. Non, les « BRELAN DES DRAGONS » rapportent 8 crédits en tout.

Rien ne s'accorde avec honneurs

Q. Cette main de 8 crédits peut-elle se cumuler avec la main RIEN NE S'ACCORDE de 3 crédits ?
R. Non, elle rapporte 8 crédits en tout.

Plus haut score possible

Q. Quel est le plus haut score possible ?
R. La main qui rapporte le plus vaut 41 crédits, soit 131.072 points. En voici un exemple :



Que des séquences	1 crédit	Séq. double ident. (6)	18 crédits
Paire de 5	1 crédit	Basse main	5 crédits
Fleurs (8)	8 crédits	Une seule couleur	8 crédits
		Total	41 crédits

