



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® ».

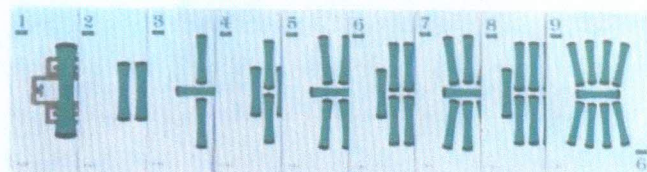
Lorsqu'un joueur annonce « Mhing® », il marque les points correspondants à la combinaison des séries qu'il a formées. L'intérêt du jeu augmente avec la familiarisation des joueurs aux multiples combinaisons qui font apprécier « Mhing® » par les joueurs de cartes à travers le monde.

1. Les cartes du jeu de « Mhing® »

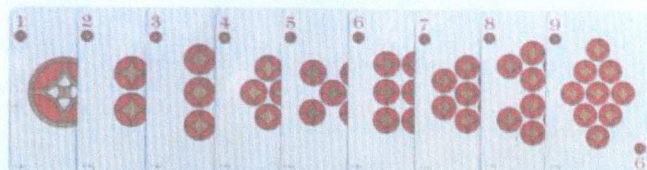
Le talon du jeu de « Mhing® » comporte 150 cartes : 108 cartes réparties en 3 couleurs, 28 cartes d'honneur, 8 cartes de fleurs et 6 cartes jocker.

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.



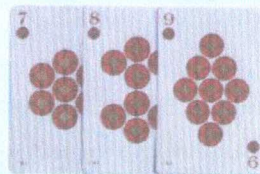
Quand vous faites « Mhing[®] », vous ne rejetez pas de carte. La carte que vous tirez pour faire « Mhing[®] », est la quatorzième dont vous avez besoin pour faire les 4 séries plus la paire. Le premier joueur à faire « Mhing[®] » marque les points des combinaisons qu'il a faites. Vous apprendrez par 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).

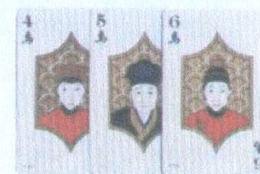
UNE SÉRIE peut être constituée de 2 manières, soit en **séquences** (3 cartes qui se suivent), soit en **brelan** (3 cartes identiques).

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).

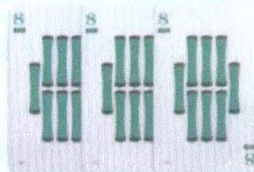


7,8,9 Ronds



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 défausses 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.

