



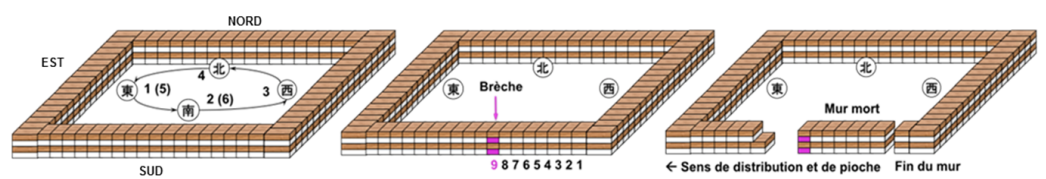
Le Mahjong Hongkongais dit « classique », ou encore « à l'ancienne », est la variante la plus jouée en Asie de nos jours. Son succès repose sur un système de règles et d'attribution de points assez simple comparé aux autres formes de Mahjong. En l'absence de règles officielles, cette fiche-mémo présente les règles les plus communément admises et pratiquées.

Placement initial des joueurs : différents rituels de placement, plus ou moins sophistiqués, sont connus. Dans un souci de simplicité, on utilisera avantagement le protocole de la règle officielle du Riichi (Mahjong japonais) : une tuile de chaque vent est retournée ; chaque joueur en pioche une et s'assied à la place correspondant.

Points de départ : chaque joueur reçoit en début de partie 200 ou 300 points sous forme de jetons ou de bâtonnets selon le matériel généralement disponible, comme sur les exemples ci-dessous. Quand un joueur n'a plus de point la partie s'arrête.

10 x	1 point	10 x	4 x	3 x	N.B. on peut bien sûr distribuer plus de points si le matériel le permet (cependant un maximum de 600 est réaliste) ... ou encore se contenter d'une simple feuille de papier pour inscrire la marque.
9 x	10 points				
2 x	50 points				
1 x	100 pts				

Ouverture du mur : chaque joueur construit un mur de 18 tuiles de long, par pile de deux, puis ils sont assemblés en carré. Le joueur-Est lance deux dés et compte le nombre obtenu de joueur en joueur, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, en commençant par lui-même. Le joueur ainsi choisi relance les deux dés, additionne le résultat au jet précédent et ouvre le mur devant lui, après la dernière pile comptée, en comptant depuis la droite le chiffre obtenu. Les quatorze tuiles avant la brèche sont isolées de la fin du mur pour former le mur mort (ou mont intouchable). Les tuiles après la brèche sont distribuées, puis piochées au fur et à mesure de la partie jusqu'au mur mort. Les tuiles de remplacement (en cas de kong, fleur ou saison) sont piochées dans le mur mort qui est alors complété avec autant de tuiles prises à la fin du mur (voir la variante plus bas). Exemple : avec deux lancés successifs totalisant respectivement six puis trois, l'ouverture se fait dans le mur Sud après la 9e pile de tuile.



Rotation des vents : une partie comporte quatre tours de table (Est, Sud, Ouest puis Nord). Les vents des joueurs ne tournent pas tant que le joueur-Est gagne ou que la manche est nulle (quand le 1er joueur-Est redevient Est, le vent du tour change, et ainsi de suite).

Flurs & Saisons : à chaque vent correspond une saison, liée à une fleur et représentée par une plante, un personnage, un paysage, ... Les huit tuiles correspondantes sont numérotées en chiffre arabe ou chinois pour reconnaître aisément le vent associé. Chaque fleur/saison piochée est mise de côté par le joueur et elle est remplacée par une autre tuile prise au mur mort. Sous certaines conditions, les fleurs/saisons rapportent des points supplémentaires au joueur qui gagne la manche (voir au verso).

Pénalités : pour une fausse déclaration de mahjong, ou lorsqu'une main s'avère avoir douze ou quatorze tuiles, ou qu'il se révèle après coup qu'un joueur a indûment déclaré un *chow*, *pung* ou *kong*, la partie est annulée et le joueur fautif paye 128 points à chacun des autres joueurs.

Options de jeu : plusieurs options sont envisageables, combinées ou pas. L'essentiel, et le plus important, est que les joueurs se mettent bien d'accord en début de partie sur celles choisies ... et s'en souviennent, au risque sinon de sévères pénalités.

❖ **Valeur minimale de Main** : en principe, il n'y a pas de valeur minimale de main requise pour faire mahjong. Cependant, les joueurs expérimentés fixent souvent une valeur minimale de 1 voire de 3 *fan*, en incluant les fleurs et les saisons (voire, s'il on veut encore durcir le jeu, en considérant les fleurs/saisons seulement comme des bonus comptés après avoir fait mahjong. C'est aussi à définir).

❖ **Flurs & Saisons** : on peut décider de jouer sans les fleurs et les saisons comme au Riichi (on construit alors des murs de 17 tuiles de long seulement).

❖ **Mur mort** : pour simplifier, on peut choisir de piocher toutes les tuiles de remplacement directement à la fin du mur, en laissant ainsi le mur mort intact pendant toute la partie. On peut aussi choisir de jouer sans mur mort. La partie se poursuit alors jusqu'à l'épuisement total du mur et les tuiles de remplacement sont bien évidemment toutes prises à la fin du mur.

❖ **L'appel des neuf et douze pièces** : si un joueur a exposé trois combinaisons d'une même famille, il doit « appeler neuf pièces » pour en avertir les autres joueurs. Après cette annonce, si l'un de ces derniers écarte une tuile qui permet au déclarant de faire mahjong avec une main pure, le joueur responsable paye pour tous les perdants (c.-à-d. quatre fois le nombre de points de la main). Si la tuile écartée permet au déclarant d'exposer une quatrième combinaison de la même famille, ce dernier « appelle douze pièces ». Le joueur responsable de l'écart paiera pour tous les perdants si jamais le déclarant fait ensuite mahjong sur pioche avec une main pure (c.-à-d. six fois le nombre de points de la main, soit un minimum de 192 points pour sept *fan*).

❖ **Les cinq dernières tuiles** : s'il reste moins que cinq tuiles sur le mur et qu'un joueur écarte une tuile qui ne l'était pas jusqu'à présent, ce joueur payera pour tous les perdants si cette tuile permet à un joueur de faire mahjong.

Marque : contrairement au Riichi ou au Mahjong chinois classique, et ses nombreux dérivés européens, il n'y a pas de points de base accordés pour chaque brelan/carré, ni en fonction de l'Attente, ni si la main est cachée ou non, etc. Ici, tous les joueurs payent le gagnant selon un système à paliers (*fan-laak*) avec une valeur de la main comptée en *fan* sur un nombre réduit de combinaisons et bonus.

Combinaisons usuelles	Valeur	(avec une main exposée la combinaison vaut seulement le nombre de fan entre parenthèses)
Pung de Dragons	1	un brelan/carré de dragons, du vent du tour ou du joueur
Pung de Vents	1	un brelan/carré du vent du joueur ou du tour
Main de Chow	1	quatre tierces et une paire sans valeur (c.-à-d. ni vent ni dragon)
Main de Pung	3	quatre brelans/carrés
Main Semi-Pure	3	toutes les tuiles en main hormis les honneurs sont de la même famille
Sept Paires	4	rappel : toutes les paires doivent être différentes
Petits Dragons	4	deux brelans/carrés de dragons et une paire de dragons
Main Pure	6	uniquement des tuiles de la même famille
Bonus		
Gagner sur pioche	1	faire mahjong en piochant une tuile
Ni fleur, ni saison	1	la main ne contient aucune fleur ou saison
Fleur ou saison	1	avoir la fleur ou saison correspondant à son vent
Toutes fleurs	2	avoir la série entière des quatre fleurs
Toutes saisons	2	avoir la série entière des quatre saisons

Combinaisons/bonus rares ou exceptionnels	Valeur	Description
Finir sur un Kong	1	faire mahjong avec la tuile de remplacement piochée après un Kong
Voler un Kong	1	faire mahjong avec la tuile qu'un joueur ajoute à un brelan exposé pour faire un carré
Le Fond de la Mer/Rivière	1	faire mahjong avec la dernière tuile du mur ou celle écartée
Treize Orphelins	10+ (0)	chacun des treize honneurs et extrémités
Neuf Portes	10+ (0)	un brelan/carré de 1 et 9 plus toutes les autres tuiles d'une même famille
Le Trésor Caché	10+ (0)	quatre brelans/carrés cachés
Main de Kong	10+	quatre carrés
Dragon de Jade	10+	un brelan de dragons verts accompagné uniquement de bambous verts (2, 3, 4, 6 ou 8)
Tout Extrémité	10+	la main n'est constituée que de 1 ou de 9
Tout Honneur	10+	la main n'est constituée que de dragons ou de vents.
Grands Dragons	10+	trois brelans/carrés de dragons
Petit Tourbillon	10+	trois brelans/carrés de vents
Grand Tourbillon	10+	quatre brelans/carrés de vents
Bénédiction de la Terre	10+	faire mahjong sur pioche au 1er tour
Bénédiction de l'Homme	10+	faire mahjong avec la première tuile écartée par le joueur Est
Bénédiction du Ciel	10+	le joueur-Est fait mahjong avec les 14 tuiles de la distribution initiale

Nombre de fan	0	1	2	3	4-6	7-9	10+	Victoire sur pioche : tous les joueurs payent le double des points.
Points	1	2	4	8	16	32	64	



[1, 一] Est le prunier, le printemps, (le pêcheur, ...)		[3, 三] Ouest le chrysanthème, l'automne (le paysan, ...)
[2, 二] Sud l'orchidée, l'été (le bucheron, ...)		[4, 四] Nord le bambou, l'hiver (le scribe, ...)