



Règles internationales MCR

Description des combinaisons

Fédération Française de Mah-Jong

Mai 2013

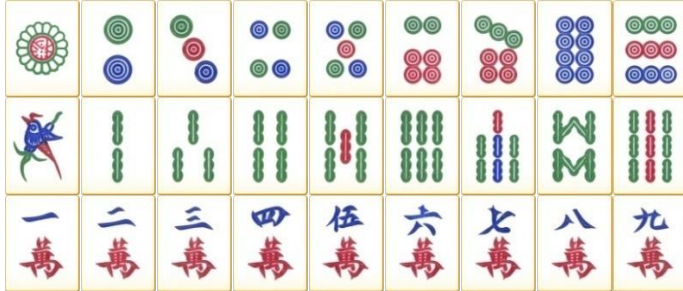


Merci à toutes les personnes ayant contribué à ce document (Rédaction, relecture, point d'arbitrage).

Merci également à J-M MORISSE pour la réalisation des photos de tuiles utilisées dans ce document ainsi que dans tous les autres documents officiels de la Fédération.

La liste des tuiles

Les 3 familles ordinaires (Ronds, Bambous, Caractères)



Les honneurs (Vents et Dragons)



Les fleurs

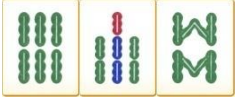


Rédaction du document

Lexique rapide

Rappel des éléments de base

Le Chow (suite de 3 tuiles de la même famille)



Chow de bambous (6-7-8)



Chow de caractères (2-3-4)

Remarque:

Il n'est pas possible de faire de Chow avec des honneurs

Le Pung (3 tuiles identiques)



Pung de Dragons rouges



Pung de trois de cercles

Le Kong (4 tuiles identiques)

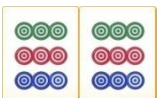


Kong de 6 de caractères



Kong de vent d'Est

La paire (2 tuiles identiques)



Paire de 9 de cercles



Paire de Dragons verts

Les combinaisons

Il y a 81 combinaisons en MCR

Avoir une main

Avoir 13 ou 14 tuiles

Avoir une main complète

Avoir 13 ou 14 tuiles, formant quatre éléments et une paire ou une main spéciale.

Déclarer Mah-Jong

Avoir une main complète avec un minimum de 8 points, parmi les 81 combinaisons.

Règles MCR

Description des combinaisons

Version Mai 2013

Calculer une main gagnante

Additionner les points des combinaisons que l'on peut cumuler sans les fleurs.

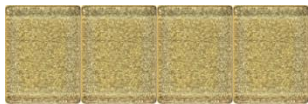
Tuile de Fleur

Chaque tuile de fleur vaut 1 point, en plus de la main gagnante. Voir le détail ci-après

Version cachée d'une tuile

En MCR, les combinaisons dites « cachées » restent non visibles jusqu'à la fin de la partie, qu'elles soient cachées dans la main du joueur, ou dévoilées mais non visibles sur la table (tels que les Kongs cachés).

Précision : « dévoilées » ne veut pas dire face visible, mais mis en évidence pour les autres joueurs.



Exemple : pour un Kong

Cependant, afin de rendre ce document plus lisible, ces combinaisons sont partiellement dévoilées afin d'illustrer et d'expliquer le comptage des points en fonction des tuiles présentes.



Ainsi, un Kong caché de 5 Rond sera illustré par

La règle de base pour la construction des combinaisons

Un joueur peut cumuler toutes les combinaisons qu'il souhaite parmi les 81 possibles, tant que les définitions de chacune d'entre elles ne se contredisent pas.

Ce document présente plusieurs exemples afin de s'habituer au comptage des points et au mélange des combinaisons (choix des combinaisons à ajouter entre elles afin d'obtenir un minimum de 8 points).

Aux lecteurs

Ce document est rédigé à l'attention des nouveaux venus et des nouveaux adhérents dans les clubs de Mah-Jong de la FFMJ.

Ce document a pour objectif de vous expliquer l'ensemble des combinaisons en les accompagnant d'exemples, de cas particuliers et de toutes les subtilités que vous pourriez rencontrer durant une partie.

Si vous souhaitez des explications plus détaillées, n'hésitez pas à poser toutes les questions utiles durant les sessions de perfectionnement de votre club, ou tout simplement aux joueurs lors de votre prochaine partie.

Bonne lecture.

Combinaisons à 1 point

Double Chow

Deux Chows de la même séquence numérique.

Exemple



Double Chow pur

Deux Chows de la même famille et de la même séquence numérique.

Exemple



Petite suite pure

Deux Chows de la même famille qui se suivent

Exemple



Deux Chows purs d'extrémité

Les suites 123 et 789 de la même famille

Exemple:



Une famille absente

Une main dans laquelle une seule des trois familles ordinaires n'apparaît pas.
(Caractères, Ronds, ou Bambous)

Exemple



Dans cet exemple, il n'y a pas de Ronds

Sans honneurs

Une main qui ne contient ni Vent ni Dragon.

Exemple



Combinaisons à 1 point

Tirer soi-même

Avoir une main complète et finir avec une tuile que l'on tire soi-même du mur.

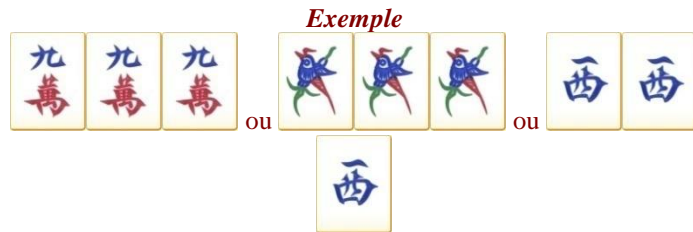
Important

Il ne faut pas intégrer la tuile dans son jeu mais la tenir à l'écart bien en évidence. Les points supplémentaires liés à la tuile tirée (exemple : « attente unique ») peuvent être refusés si la tuile a été intégrée à la main du joueur avant d'être présentée aux autres joueurs.

Il faut avoir exposé au moins un élément. Dans le cas contraire, si rien n'est exposé, on compte "tout caché tiré" qui vaut 4 points.

Pung d'extrémité et de Vent

Chaque Pung de 1, de 9 ou de Vent marque 1 point



Exemples et remarques

→ Les pungs de Vents « qui comptent » rapportent 2 points au lieu d'1 point, tels que le Vent du tour ou le Vent du joueur que l'on peut cumuler.

→ Si le Vent du joueur est également le Vent du tour, alors les points s'accumulent (Le Pung vaut donc quatre points) :

Vent du tour = 2 pts
 Vent du joueur = 2 pts

→ Non cumulable avec le point pour « Pung de Vent ».

- Soit le joueur prend 1 point pour Pung de Vent « normal »,
- Soit le joueur prend 2 points pour Pung de Vent du tour (ou Vent du joueur)
- Soit le joueur prend 4 points pour Pung de Vent du tour et Vent du joueur

Combinaisons à 1 point

Kong exposé

Un Kong construit à partir d'une tuile écartée ou à partir d'un Pung promu (transformation de Pung en Kong).

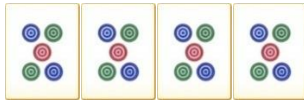
Dans le cas d'une tuile écartée : 3 tuiles identiques (tirées soi-même) et 1 tuile de l'adversaire.

Dans le cas d'un Pung promu : 3 tuiles identiques (exposées sur la table) et 1 tuile tirée soi-même.

Exemples et remarques

Important : Un Kong possède toutes les propriétés d'un Pung (donc ses qualités et ses défauts). On ajoute au Kong la valeur éventuelle du Pung.

Exemple 1



Kong exposé 1 pt

Exemple 2



Kong exposé 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Tuiles de Fleurs

Chaque tuile de fleur vaut 1 point, en plus de la main gagnante.

Exemples et remarques

→ Les fleurs ne comptent QUE si le joueur a réalisé un Mah-Jong (main complète avec 8 points minimum). I.e. : Il n'est pas possible de compléter la main avec les fleurs pour atteindre les 8 points requis.

→ Un joueur n'est pas obligé de jouer sa fleur immédiatement. Il peut la garder dans son jeu et la jouer plus tard dans la partie. Une fleur peut être défaussée comme n'importe quelle autre tuile.



Note : représentation générale. Le design de ces tuiles peut varier d'un jeu à l'autre.

Combinaisons à 1 point

Les attentes uniques

Une tuile est dite « attente unique » si elle est la seule à permettre au joueur de terminer son jeu et de déclarer mah-jong

Attente unique – sur le côté (ou « attente au bord »)

L'attente sur le 3 (quand on a le 1-2) ou l'attente sur le 7 (quand on a le 8-9).

Exemple



Attente unique – au milieu

L'attente est fermée, entre 2 tuiles (par exemple, en tenant 6-8 et en attendant le 7).



Attente unique – sur la paire

Le joueur doit faire mah-jong en terminant sur la paire.

Exemples et remarques

1. Un Pung ne peut pas être considéré comme une attente unique.
2. On ne tient compte que de la position de la tuile par rapport aux autres. On ne tient pas compte de la valeur de la main pour savoir si une tuile est une attente unique ou non. Toutes les tuiles sont potentiellement des attentes de mah-jong.

Exemples :

Deux attentes possibles = Le 9 ou 6. Aucune des deux n'est une attente unique.



Le 9 permet de faire une main évidente à huit points minimum, incluant notamment la grande suite.



Le 6 ne permet pas d'avoir une main évidente à huit points (il n'y a qu'un seul point de base dans cette main → double Chow 123). Mais potentiellement, toute attente vaut mah-jong. Dans ce cas là, il est possible (par exemple) de faire mah-jong en piochant le 6 comme dernière tuile de la muraille ou en volant un Kong.

Combinaisons à 1 point

Autres exemples et cas particuliers pour les attentes uniques

Exemple 1

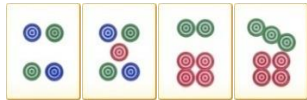


Attente **non valide**

Pas d'attente unique. Il est possible de terminer soit avec un 3, soit avec un 6



Exemple 2



Attente **non valide**

Pas d'attente unique. Il est possible de terminer soit avec un 4, soit avec un 7



Exemple 3

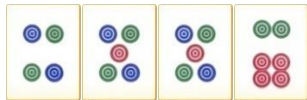


Attente **non valide**

Pas d'attente unique. Il est possible de terminer avec un 2, un 3 ou un 5



Exemple 4



Attente **valide**

Cas d'attentes multiples, mais sur la même tuile. Il s'agit donc d'une attente unique.



Combinaisons à 2 points

Pung de Dragon

Un Pung de Dragon, caché ou exposé.
(Rouge, Blanc ou Vert)

Exemple



Vent du tour ou du joueur

Un Pung du Vent du tour ou du Vent du joueur,
caché ou exposé.
(Est, Sud, Ouest ou Nord)

Exemple



Exemples et remarques

- Si le Vent du joueur est également le Vent du tour, alors les points s'accumulent (Le Pung vaut donc quatre points) :
 - Vent du tour = 2 pts
 - Vent du joueur = 2 pts
- Non cumulable avec le point pour « Pung de Vent ».
 - Soit le joueur prend 1 point pour Pung de Vent « normal »,
 - Soit le joueur prend 2 points pour Pung de Vent du tour (ou Vent du joueur)
 - Soit le joueur prend 4 points pour Pung de Vent du tour et Vent du joueur

Tout Caché donné

Aucune tuile n'est exposée (visible) et le joueur termine sur un écart d'un autre joueur.

Exemples et remarques

- Ces points comptent même lors d'un Kong caché (puisque les tuiles restent « non visibles » des autres joueurs).
- Cette combinaison est incluse dans la plupart des mains spéciales, qui nécessitent par définition que la main soit cachée (ex. : Les 7 paires, les 13 lanternes, ...)

Double Pung

Deux Pungs des mêmes nombres dans deux familles différentes

Exemple



Exemples et remarques

- S'il s'agit de Pungs d'extrémité, on cumule les points

Exemple :



Double Pung 2 pts
 Pung d'extrémité (9r) 1 pt
 Pung d'extrémité (9b) 1 pt

Combinaisons à 2 points

Tout Chows

Une main composée de 4 Chows et d'une paire, avec uniquement les 3 familles, sans les honneurs (ni Vent, ni Dragon).

Exemple



Exemple de calcul de cette main

Les 4 premiers	12 pts
Tout Chows	2 pts
Tout ordinaire	2 pts
Triple Chow pur	24 pts
Une famille absente	1 pt
Double Chow	1 pt

Exemples et remarques

→ Le point pour « pas d'honneur » est inclus par définition dans ce cumul de combinaisons.

Deux Pungs Cachés

Deux Pungs cachés, dans la main du joueur.

Exemple



Exemples et remarques

- Un Pung caché = 3 tuiles que le joueur tire lui-même
- Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Pungs.
- Si le joueur tire lui-même la tuile pour finir et que cette tuile forme un Pung, alors celui-ci est considéré comme caché.

Exemple 1



Deux Pungs Cachés	2 pts
Double Pung	2 pts

Exemple 2



Deux Pungs Cachés	2 pts
Double Pung	2 pts
Pung d'extrémité (9 r)	1 pt
Pung d'extrémité (9 b)	1 pt

Exemple 3



Deux Pungs Cachés	2 pts
Pung de Dragon	2 pts

Exemple 4 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Sud)



Deux Pungs Cachés	2 pts
Pung de Dragon	2 pts
Pung de Vent du tour	2 pts

Combinaisons à 2 points

Kong Caché

Il s'agit d'un Kong réalisé soi-même (aucune tuile prise sur un écart des adversaires).

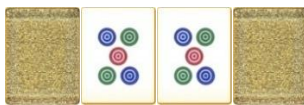
Exemple



Exemples et remarques

→ Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.

Exemple 1



Kong Caché 2 pts

Exemple 2



Kong Caché 2 pts
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3



Kong Caché 2 pts
Pung de Dragon 2 pts

Exemple 4 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Est)

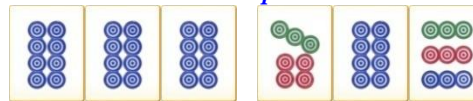


Kong Caché 2 pts
Pung de Vent du tour 2 pts
Pung de Vent du joueur 2 pts

4 identiques

Avoir 4 tuiles identiques dans son jeu, sans avoir fait un Kong.

Exemple



Tout ordinaire

Une main avec uniquement les tuiles simples (entre 2 et 8) et aucune tuile d'Honneur (Dragon ou Vent) ni d'extrémités (1 ou 9)

Exemples et remarques

Exemple :



Les 7 paires 24 pts
4 identiques (2c) 2 pts
4 identiques (3c) 2 pts
Tout ordinaire 2 pts

Combinaisons à 4 points

Extrémité ou honneur partout

Une main qui inclut des extrémités (1 ou 9) ou des Honneurs (Vent ou Dragon) dans chaque élément, y compris la paire.

Exemples et remarques

- S'il n'y a que des honneurs ou extrémités (1, 9, Vent ou Dragon) alors il s'agit de la main « Tout honneur et extrémité » à 32 points
- S'il n'y a que des extrémités (1, 9) alors il s'agit de la main « Tout extrémité » à 64 points
- S'il n'y a que des honneurs (Vent et Dragon) alors il s'agit de la main « Tout honneur » à 64 points

Exemple 1 (avec des honneurs)



Semi pure	6 pts
Honneur ou extrémité partout	4 pts
4 identiques (9b)	2 pts
Pung d'extrémité (9b)	1 pt
Pung de Dragon	2 pts
Deux Chows purs d'extrémité (123 b, 789 b)	1 pt

Exemple 2 (main cumulable avec « pas d'honneur »)



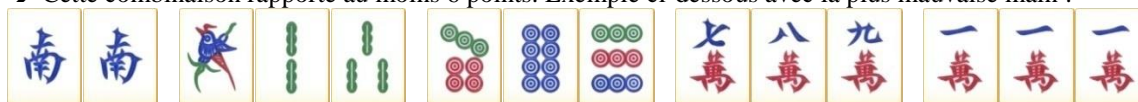
Honneur ou extrémité partout	4 pts
Une famille absente (Ronds)	1 pt
Pas d'honneur	1 pt
4 identiques (9b)	2 pts
Deux Chows purs d'extrémité (123 b, 789 b)	1 pt
Double Pung (9b et 9c)	2 pts
Pung d'extrémité (9b)	1 pt
Pung d'extrémité (9c)	1 pt

Exemple 3 (main cumulable avec « tout Chow »)



Honneur ou extrémité partout	4 pts
Une famille absente (Ronds)	1 pt
Tout Chow	2 pts
Double Chow (123b, 123c)	1 pt
Double Chow (789b, 789c)	1 pt
Deux Chows purs d'extrémité (123 b, 789 b)	1 pt

→ Cette combinaison rapporte au moins 6 points. Exemple ci-dessous avec la plus mauvaise main :



Honneur ou extrémité partout	4 pts
Double Chow (789b, 789c)	1 pt
Pung d'extrémité (1c)	1 pt

Combinaisons à 4 points

Tout caché tiré

Un Mah-Jong réalisé sans aucune combinaison exposée (ou face visible), et donc en finissant soi-même.

Exemples et remarques

- Un Kong caché est considéré comme une combinaison non exposée, puisque ses faces ne sont pas visibles. Il est donc possible de réaliser une combinaison « tout caché tiré » cumulée avec des Kongs cachés.
- Cette combinaison est cumulable avec toutes les mains spéciales cachées par définition (ex. : les 7 paires, les 13 lanternes, ...)

Dernière tuile existante

Réaliser un Mah-jong à partir de la 4e (et dernière) tuile existante.

Exemples et remarques

- Chaque tuile est présente en quatre exemplaires. Tous les joueurs doivent savoir qu'il ne reste plus qu'un seul exemplaire de cette tuile dans le jeu. Les trois autres tuiles sont donc toutes visibles sur la table, soient défaussées, soient utilisées et exposées par un joueur.

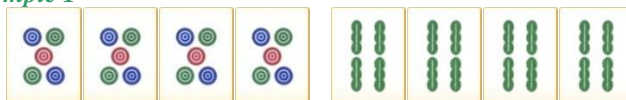
Deux Kongs exposés

Deux Kongs construits à partir de tuiles écartées ou à partir de Pungs promus (transformation de Pungs en Kongs).

Exemples et remarques

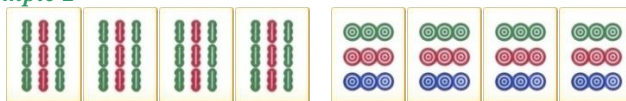
- Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.

Exemple 1



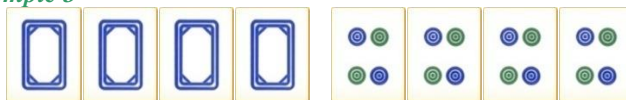
2 Kongs exposés 4 pts

Exemple 2



2 Kongs exposés 4 pts
Double Pung 2 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3



2 Kongs exposés 4 pts
Pung de Dragon 2 pts

Exemple 4 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Sud)



2 Kongs exposés 4 pts
Pung de Dragon 2 pts
Pung de Vent 1 pt

Combinaisons à 6 points

Tout Pung

Une main formée par quatre Pungs et une paire.

Exemples et remarques

Exemple 1 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Sud)



Tout Pung 6 pts
Pung de Vent 1 pt
Une famille absente 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 2 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Sud)



Tout Pung 6 pts
Tout Type 6 pts
Pung de Vent 1 pt
Pung de Dragon 2 pts
Double Pung 2 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3 : Un Kong est un Pung amélioré. On peut donc compter tout Pung avec cette combinaison.



Tout Pung 6 pts
Pung de Dragon 2 pts
Kong exposé 1 pt

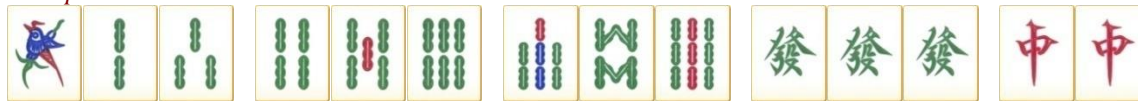
Semi pure

Une main formée par une seule famille et des honneurs

Exemples et remarques

→ S'il n'y a pas d'honneurs, alors il s'agit de la combinaison « Main pure » à 24 points

Exemple



Semi pure 6 pts
Grande suite pure 16 pts
Pung de Dragon 2 pts

Combinaisons à 6 points

Trois Chows superposés

Trois Chows, un de chaque famille, décalés d'un chiffre

Exemples et remarques

→ Le décalage peut se voir, par exemple, sur le premier chiffre de chaque Chow.

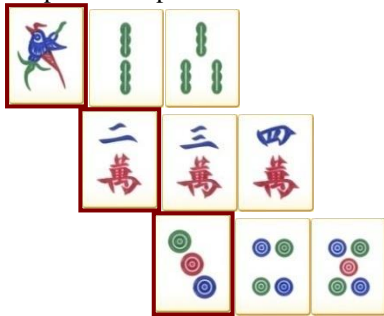
Exemple



Trois Chows superposés 6 pts
Pung de Dragon 2 pts

Aide

On peut aussi positionner les tuiles de la façon suivante.



→ Important : on ne peut pas cumuler les Chows superposés deux fois dans la même main.



Trois Chows superposés 6 pts (soit 123-234-345, soit 234-345-456)
Tout Chow 2 pts
Petite suite pure 1 pt

Tout exposé

Toute la main est exposée (construite grâce aux défausses des adversaires), y compris la dernière tuile utilisée pour finir sur la paire. Aucune combinaison de la main ne doit être construite grâce à une tuile tirée soi-même de la muraille.

Exemples et remarques

→ Etant donné la définition de cette combinaison, le pung pour attente sur la paire est inclus.

→ Par définition, on ne peut pas finir par la combinaison « Tirer soi-même », puisqu'aucun élément de la main ne doit être construit grâce à une tuile tirée soi-même, y compris la dernière tuile.

Deux Dragons

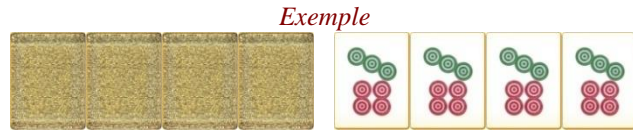
Deux Pungs (ou Kongs) de Dragon.

Exemple



Combinaisons à 6 points

Kong caché + Kong exposé
Un Kong caché et un Kong exposé



Exemples et remarques

→ Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.

Exemple 1



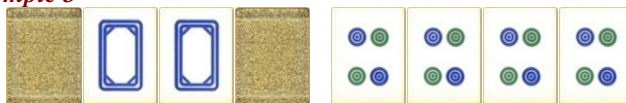
1 Kong exposé + 1 Kong caché 6 pts

Exemple 2



1 Kong exposé + 1 Kong caché 6 pts
Double Pung 2 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3



1 Kong exposé + 1 Kong caché 6 pts
Pung de Dragon 2 pts

Exemple 4 (Vent du tour=Sud, Vent du joueur=Ouest)



1 Kong exposé + 1 Kong caché 6 pts
Pung de Dragon 2 pts
Pung de Vent 1 pt

Combinaisons à 6 points

Tout Type

Une main composée des 5 types de tuile (les Caractères, les Bambous, les Ronds, les Vents et les Dragons).

Exemples et remarques

Exemple

Tout Type			Grande suite			Pung de Dragon			6 pts			8 pts	
									2 pts				

→ Cette combinaison ne vaut que 6 points. Il est important de toujours recompter ses points pour être certain d'avoir les 8 points requis.

Exemple de main avec uniquement 7 points de base : (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Est)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

En valeur brute, il n'y a que 7 points (6 pour tout type et 1 pour le Vent du nord).

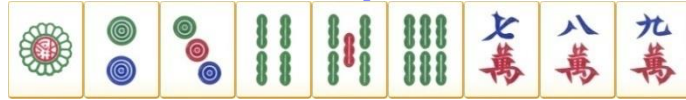
Si on veut que cette main soit valide (i.e. = 8 pts), il est nécessaire de trouver au moins 1 point supplémentaire (Ex. : Attente unique sur la paire de Dragon, Attente unique sur le 3 rond, Mah-jong sur tiré soi-même, réaliser cette main toutes caché, ...)

Combinaisons à 8 points

Grande suite

Une suite de 1 à 9, avec trois Chows, dans les trois familles.

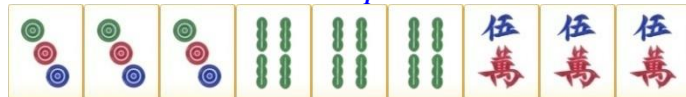
Exemple



Trois Pungs consécutifs

Trois Pungs, de valeur numérique consécutive, dans les trois familles.

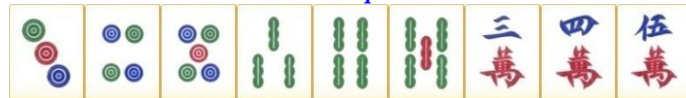
Exemple



Triple Chows

Trois Chows, de la même valeur numérique, dans les trois familles.

Exemple



Dernière tuile tirée

Il ne reste plus qu'une seule tuile dans la muraille et le joueur qui prend cette dernière tuile termine en faisant mah-jong.

Exemples et remarques

→ Le point pour « Tirer soi-même » est inclus.

Dernière tuile jetée

Le joueur qui a tiré la dernière tuile de la muraille ne fait pas Mah-jong. En revanche, il doit jeter une tuile. (celle tirée ou une autre). La tuile qu'il jette vaut alors 8 points pour celui qui peut terminer et faire Mah-jong.

Exemples et remarques

→ En cas de défense, il est recommandé de jeter une fleur (si on en a une dans son jeu)

→ En cas de défense, il est recommandé de ne pas jeter de tuile qui permette de réaliser la combinaison « Dernière tuile existante ».

Kong volé

Quand un joueur transforme un Pung exposé en Kong (Pung promu), il est possible de faire mah-jong sur cette tuile. Cette tuile vaut 8 points.

Exemples et remarques

→ Le point pour « Dernière tuile existante » est inclus.

→ Le Pung doit être exposé, pour que tout le monde sache sur quelle tuile attendre et sur quelle tuile faire mah-jong en volant le Kong.

→ On ne peut voler qu'un Kong exposé (promotion de Pung en Kong), puisque la combinaison doit être sur la table. En effet dans le cas d'un Pung caché transformé en Kong exposé avec une tuile défaussée, il faut respecter les règles de priorité d'annonce sur une tuile défaussée : Mah-Jong > Pung/Kong > Chow : S'il y a Mah-Jong, il n'y a donc pas de Kong et donc pas de Kong volé.

Combinaisons à 8 points

Finir sur le Kong

Lorsqu'un joueur fait un Kong, il doit tirer une nouvelle tuile pour le compenser. Si la tuile tirée lui permet de faire Mah-jong, cette tuile vaut 8 points.

Exemples et remarques

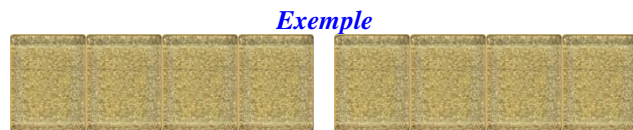
→ Le point pour « Tirer soi-même » est inclus.

→ Si la tuile tirée est une fleur, il faut retirer une nouvelle tuile. Si le joueur fait mah-jong sur cette tuile, il s'agit alors d'un mah-jong terminé sur une Fleur avec la combinaison « Finir soi-même » à 1 point, et non plus la combinaison « Finir sur Kong ».

→ Cette combinaison n'exclut pas la valeur du Kong qui est ajoutée.

2 Kongs Cachés

2 Kongs réalisés soi-même (aucune tuile prise sur un écart des adversaires).



Exemples et remarques

→ Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.

Exemple 1



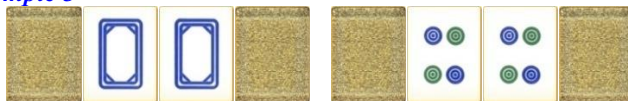
2 Kongs cachés 8 pts

Exemple 2



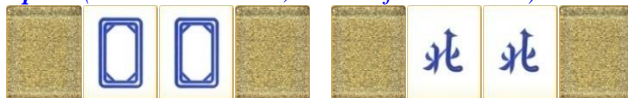
2 Kongs cachés 8 pts
Double Pung 2 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3



2 Kongs cachés 8 pts
Pung de Dragon 2 pts

Exemple 4 (Vent du tour=Sud, Vent du joueur=Nord)



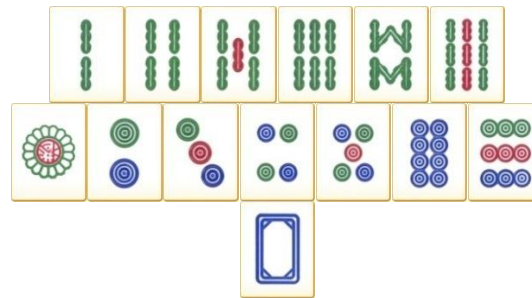
2 Kongs cachés 8 pts
Pung de Dragon 2 pts
Pung de Vent du joueur 2 pts

Combinaisons à 8 points

Symétrie

Une main formée uniquement avec des tuiles symétriques.

Liste des tuiles concernées :



Exemples et remarques

→ Il s'agit d'une symétrie centrale (on tourne la tuile) mais on ne tient pas compte des couleurs. Les tuiles 3b,7b,6r sont des symétries axiales (comme dans un miroir) et ne sont donc pas valides.

→ Le point pour une « famille absente » (caractère) est inclus

→ Le point pour « sans honneur » peut être ajouté (si pas de Dragon blanc dans la main)

Exemple 1



Symétrie	8 pts
Tout Pung	6 pts
Pung de Dragon	2 pts
Double Pung	2 pts
Pung d'extrémité (9r)	1 pt
Pung d'extrémité (9b)	1 pt

Exemple 2 (sans honneur)



Symétrie	8 pts
Tout Chow	2 pts
Trois Chows purs superposés	16 pts

Combinaisons à 8 points

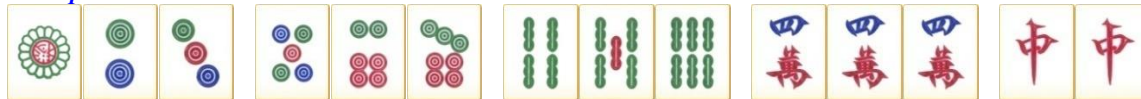
Main sans valeur (main du poulet)

Une main complète (quatre combinaisons et une paire) mais qui ne contient aucune des 80 autres combinaisons MCR.

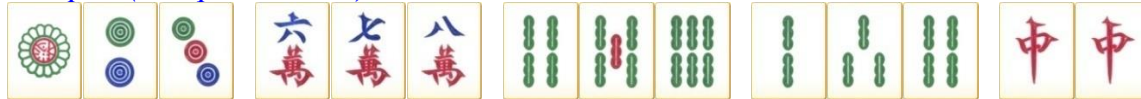
Aide et règles à retenir

- Avoir exposé au moins une combinaison (Chow ou Pung)
- Avoir une seule paire d'honneur dans sa main cachée (Vent ou Dragon) (sinon il y a 1 point pour « sans honneur ») mais ne pas faire de Pung (sinon il y a au moins 1 point)
- Ne pas terminer avec une attente unique (au bord, au milieu, sur la paire d'honneur)
- Avoir au moins un élément (Chow ou Pung) dans les 3 familles (sinon 1 point pour famille absente).
- On peut faire cette main avec que des Chows et la paire d'honneur. Dans ce cas, ça fonctionne aussi. On ne peut pas compter la combinaison « Tout Chow » puisque cette combinaison nécessite de n'avoir aucun honneur.
- Ne pas avoir de Chows ou Pungs identiques
- Ne pas avoir de Chows qui se suivent (ou 2 Chows purs d'extrémité)
- Ne pas avoir de Pungs d'extrémité
- Ne pas tirer soi-même.
- Faire attention à la tuile avec laquelle on fait mah-jong (il faut éviter les points pour dernière tuile existante par exemple).

Exemple 1



Exemple 2 (avec que des Chows)



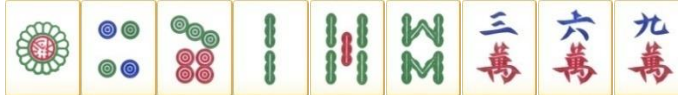
- Par définition, cette combinaison spéciale ne contient aucun point. Une parade (en cas d'erreur) est de tenter une autre combinaison spéciale à 8 points, tel que le Kong volé, la dernière tuile tirée ou la dernière tuile jetée.

Combinaisons à 12 points

Base du serpent (Suite serpentine, petit serpent et grand serpent)

Voici les tuiles de base pour les mains de type « Serpentin »

9 tuiles pour la suite serpentine,
réparties en 147 d'une famille, 258 d'une seconde et 369 de la 3^e famille

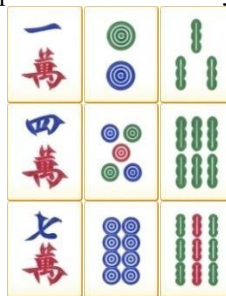


Note : Cette représentation (147, 258, 369) est la plus facile à mémoriser (notamment en phase de jeu).

La suite peut aussi s'afficher de la façon suivante :



Ou encore au format « clavier téléphonique » (moins pratique durant une partie)
Il y a donc 6 suite serpentine possible comme il n'y a que 6 grande suite possible.



La suite des 7 honneurs (Les 4 Vents, les 3 Dragons) pour le petit et le grand serpent



Combinaisons à 12 points

La suite serpentine

La suite serpentine consiste à réunir les 9 tuiles de la suite. La main est complétée avec 5 tuiles. En fonction des 5 tuiles, on cumule cette combinaison avec d'autres points.

Exemples et remarques

→ Par définition, on ne peut pas cumuler la suite serpentine (9 tuiles) avec le grand serpent (7 honneurs). Une main de mah-jong ne comporte que 14 tuiles.

→ On peut ajouter toutes les combinaisons qui ne sont pas incluses par définition (« tout caché donné », « tout caché tiré », ...)

→ Les trois combinaisons de la suite serpentine ne peuvent pas s'obtenir en déclarant des Chows. Elles sont cachées dans la main du joueur.

Exemple 1 (avec les honneurs du petit serpent)

Suite serpentine 12 pts
Petit serpent 12 pts (attention : pas de tout caché donné possible)

Exemple 2 (avec tout Chow)

Suite serpentine 12 pts
Tout Chow 2 pts
4 identiques (4r) 2 pts

Exemple 3 (avec tout type)

Suite serpentine 12 pts
Tout Type 6 pts
Pung de Dragon 2 pts

→ Attente unique : On ne peut pas compter d'attentes uniques sur les éléments de la suite serpentine. En revanche, l'attente unique reste possible sur le 4e élément de la main ou la paire.

Exemple de main pour laquelle il n'est pas possible de compter l'attente unique

Attente sur le 4 rond, soit pour le Chow 345, soit pour la suite serpentine 147. Donc non valable.

Exemple de main avec attente unique possible

Attente unique sur le 5 rond pour le Chow 456

Combinaisons à 12 points

Petit serpentin

A partir de la base représentée ci-dessus :

Définition de base : Le petit serpentin consiste à réunir 6 des 7 honneurs et 8 des 9 tuiles de la suite serpentine.

Exemple



Exemples et remarques

→ Si on change cette main en mettant tous les honneurs ou toutes les tuiles de la suite serpentine, alors la main se transforme et vaut 24 points

Si on met tous les honneurs (7) et qu'on complète (seulement 7 tuiles de la suite serpentine) alors la main se transforme en « Grand Serpentin » à 24 points.



Si on met toutes les tuiles de la suite serpentine (9) et qu'on complète (seulement 5 honneurs) alors la main compte 24 points : 12 points pour le petit serpentin + 12 points pour la suite serpentine.



→ Il n'y a jamais d'attente unique sur le petit serpentin (par définition, la main ne contient que 14 tuiles sur les 16 tuiles possibles) : il y a donc toujours 3 attentes possibles.

→ Inclus la combinaison « tout caché donné »

Combinaisons à 12 points

Les quatre premiers

Une main composée uniquement avec les tuiles 1, 2, 3, 4 (que ce soit des Chows ou des Pungs)

Exemples et remarques

→ Le point pour « Sans Honneur » est inclus par définition.

Exemple 1 (avec tout Chow)



Les 4 premiers	12 pts
Double Chow (234c, 234r)	1 pt
Double Chow pur (234c, 234c)	1 pt
Tout Chow	2 pts

Exemple 2 (avec tout Pungs)



Les 4 premiers	12 pts
Tout Pungs	6 pts
Trois Pungs purs consécutifs	24 pts
Double Pung (3b ; 3c)	2 pts
Tout ordinaire	2 pts
Une famille absente (rond)	1 pt

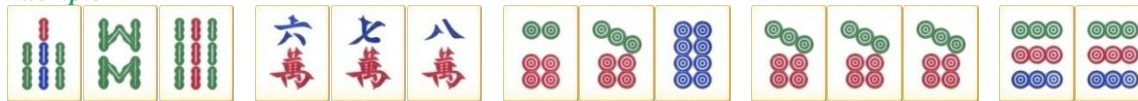
Les quatre derniers

Une main composée uniquement avec les tuiles 6, 7, 8, ou 9 (que ce soit des Chows ou des Pungs)

Exemples et remarques

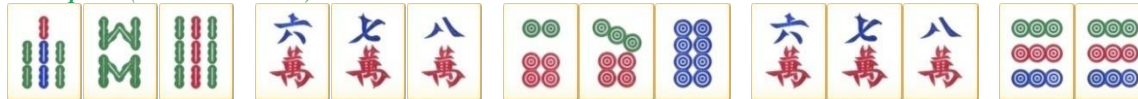
→ Le point pour « Sans Honneur » est inclus par définition.

Exemple 1



Les 4 derniers	12 pts
4 identiques (7r)	2 pts
Double Chow (678c, 678r)	1 pt

Exemple 2 (avec tout Chow)



Les 4 derniers	12 pts
Double Chow (678c, 678r)	1 pt
Double Chow pur (678c, 678c)	1 pt
Tout Chow	2 pts

Combinaisons à 12 points

Trois grands Vents

Une main qui inclut trois Pungs de Vents (sur les quatre).

Exemples et remarques

→ Pour le cumul des combinaisons, seuls les Vents comptant 2 points sont valides (Vent du tour ou Vent du joueur). Les autres sont inclus par définition.

Exemple 1 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Sud)



Trois grands Vents	12 pts
Tout honneur et extrémité	32 pts
Vent du tour (Est)	2 pts
Vent du joueur (Sud)	2 pts
Une famille absente (rond)	1 pt
(Tout Pung inclus par définition dans « Tout honneur et extrémité »)	

Exemple 2 (Vent du tour=Est, Vent du joueur=Nord)



Trois grands Vents	12 pts
Vent du tour (Est)	2 pts
Semi pure	6 pts

Exemple 3 (Vent du tour=Ouest, Vent du joueur= Ouest)



Trois grands Vents	12 pts
Tout honneur	64 pts
Vent du tour (Ouest)	2 pts
Vent du joueur (Ouest)	2 pts
Pung de Dragon	2 pts
(Tout Pung inclus par définition dans « Tout honneur »)	

Combinaisons à 16 points

Grande suite pure

Une main composée d'une suite de 1 à 9 de la même famille.

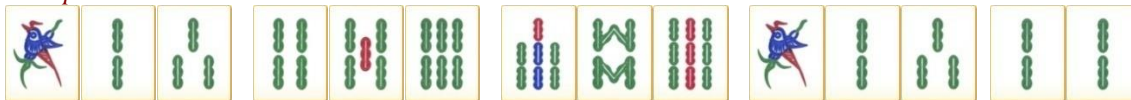
Exemples et remarques

Exemple 1



Grande suite pure	16 pts
Une famille absente (bambou)	1 pt
Pas d'honneur	1 pt

Exemple 2



Grande suite pure	16 pts
Main pure	24 pts
Tout Chow	2 pts
4 identiques (2b)	2 pts
Double Chow pur (123)	1 pt

Triple Pung

Trois Pungs du même numéro, dans chaque famille.

Exemple



Exemples et remarques

→ Note: S'il s'agit de Pungs d'extrémité, on cumule les points

Exemple :



Triple Pung	16 pts
Pung d'extrémité	1 pt
Pung d'extrémité	1 pt
Pung d'extrémité	1 pt

Combinaisons à 16 points

Trois Pungs cachés

Trois Pungs cachés dans la main, non exposés sur la table.

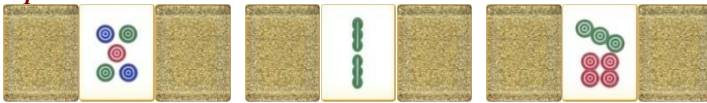


Exemple

Exemples et remarques

→ Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Pungs.

Exemple 1



Trois Pungs Cachés 16 pts

Exemple 2



Trois Pungs Cachés 16 pts
Triple Pung 16 pts

Exemple 3



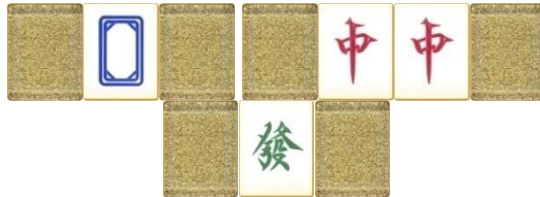
Trois Pungs Cachés 16 pts
Triple Pung 16 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 4



Trois Pungs Cachés 16 pts
Pung de Dragon 2 pts
Double Pung 2 pts

Exemple 5



Trois Pungs Cachés 16 pts
Trois grands Dragons 88 pts
Kong caché 2 pts

→ Si le joueur tire lui-même la tuile pour finir et que cette tuile forme un Pung, alors celui-ci est considéré comme caché.

→ Attention : Un Kong caché équivaut à un Pung caché.

Exemple : le joueur termine avec un Kong caché sur la table et 2 Pungs cachés dans sa main. Il a donc 3 Pungs cachés (2 + 1 « inclus » dans le Kong).

→ En résumé :

Tout Kong doit aussi être comptabilisé comme un Pung.

Tout Kong caché doit aussi être comptabilisé comme un Pung caché.

Combinaisons à 16 points

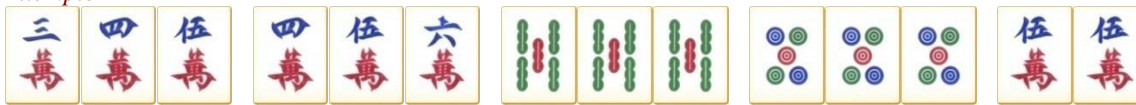
Cinq partout

Une main dont tous les éléments comportent une tuile de 5.

Exemples et remarques

- Cette main inclut les points pour « tout ordinaire »
- Cette main inclut les points pour « sans honneur »

Exemple 1



Cinq partout 16 pts
 Double Pung 2 pts
 4 identiques (5c) 2 pts

Exemple 2



Cinq partout 16 pts
 Quadruple Chows purs 48 pts
 Les 3 du milieu 24 pts
 Tout Chow 2 pts
 1 famille absente (rond) 1 pt

Attention ! Certaines mains peuvent être comptabilisées différemment lorsqu'elles sont cachées. Tout dépend de vous et de votre façon d'appréhender votre main. La main de l'exemple 2 ci-dessus, qui comptabilise 91 points pourrait très bien être considérée par un joueur comme une main de type « 7 paires »... (si le joueur n'a pas vu le quadruple Chows et/ou les 5 partout). Dans ce cas, la main ne vaut que 56 points (exemple ci-dessous)

Exemple 2bis (avec les mêmes tuiles mais en considérant la main sous l'angle des 7 paires)



Les 3 du milieu 24 pts
 Les 7 paires 24 pts
 4 identiques (4c) 2 pts
 4 identiques (5c) 2 pts
 4 identiques (6c) 2 pts
 Une famille absente 1 pt

Combinaisons à 16 points

Deux Dragons dans trois familles

Une main composée avec 2 Chows d'extrémité (123 et 789) dans une famille, 2 Chows d'extrémité (123 et 789) dans une seconde famille et une paire de 5 dans la troisième famille.

Exemple



Exemples et remarques

- Cette main inclut les points pour « tout Chow »
- Cette main inclut les points pour « sans honneur »
- Cette main inclut les points pour « double Chow » et « 2 Chows purs d'extrémité »

De fait, et par définition, on ne peut pas ajouter beaucoup de points supplémentaires à cette main qui inclut presque tous les points « de base ». Seules certaines combinaisons peuvent être ajoutées (attente unique, dernière tuile existante, tout caché donné, tout caché tiré, ...) : ce sont les points liés à l'annonce du mah-jong.

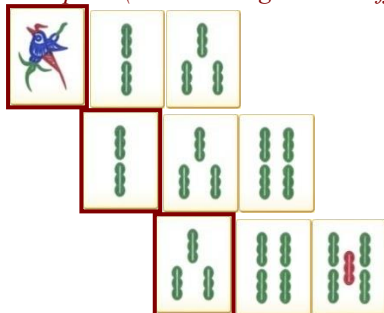
Trois Chows purs superposés

Trois Chows dans une famille, chacun décalé de un ou deux chiffres.

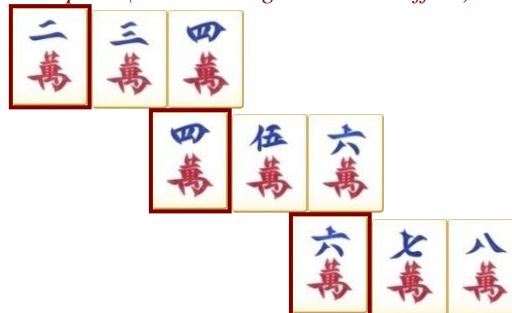
Exemples et remarques

- Ce décalage « libre » de un ou deux chiffres n'est autorisé QUE pour cette combinaison.
- Le décalage peut se voir, par exemple, sur le premier chiffre de chaque Chow.

Exemple 1 (avec décalage d'un chiffre)



Exemple 2 (avec décalage de deux chiffres)



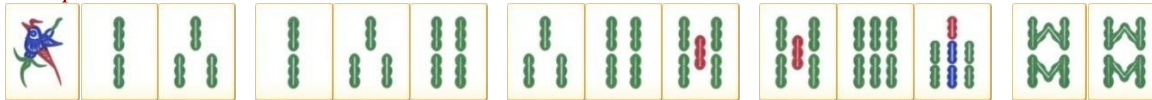
→ Autre Astuce : les Chows se chevauchent sur la même tuile = 234 – 456 – 678

- On ne décale que de un ou deux chiffres. Le décalage de 3 chiffres correspond à la grande suite pure.
- Le décalage est identique entre chaque Chow (On ne peut pas faire un décalage d'un chiffre et un autre de deux chiffres).

Combinaisons à 16 points

→ On ne peut pas cumuler les 3 Chows purs superposés 2 fois (exemple ci-après)

Exemple



2 solutions de comptage :

- 3 chows purs superposés (123, 234, 345) 16 pts
- Main pure 24 pts
- Tout Chow 2 pts
- Petite suite pure (234, 567) 1 pt

OU

- 3 chows purs superposés (123, 345, 567) 16 pts
- Main pure 24 pts
- Tout Chow 2 pts
- Petite suite pure (234, 567) 1 pt

Combinaisons à 24 points

Base du serpent (Suite serpentine, petit serpent et grand serpent)

Voici les tuiles de base pour les mains de type « Serpentin »

9 tuiles pour la suite serpentine,
réparties en 147 d'une famille, 258 d'une seconde et 369 de la 3^e famille



La suite des 7 honneurs (Les 4 Vents, les 3 Dragons) pour le petit et le grand serpent



Grand serpent

A partir de la base exposée ci-dessus :

Le grand serpent consiste à réunir les 7 honneurs et 7 des 9 tuiles de la suite serpentine.

Exemple



Exemples et remarques

→ Si on ne met pas les 7 honneurs, cela revient à faire un petit serpent (seulement 12 points).

→ Il n'y a jamais d'attente unique sur le grand serpent (par définition, la main ne contient que 14 tuiles sur les 16 tuiles possibles).

Main pure

Une main formée avec les tuiles d'une seule famille (et sans honneur).

Exemple 1



Main pure	24 pts
Grande suite pure	16 pts
4 identiques (1c)	2 pts
Double Chow (123)	1 pt
Tout Chow	2 pts

Exemple 2



Main pure	24 pts
Symétrique	8 pts
Les 4 premiers	12 pts
Quadruple Chows purs	48 pts
Tout Chow	2 pts

Combinaisons à 24 points

Triple Chow pur

Trois Chows identiques dans la même famille



Exemples et remarques

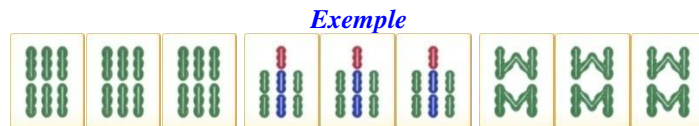
→ Les points pour « double Chows purs » sont inclus

→ Lorsqu'elle est cachée cette combinaison peut être considérée comme Trois Pungs purs consécutifs qui vaut également 24 points. Mais ces 2 combinaisons ne sont pas cumulables. C'est l'un ou l'autre.



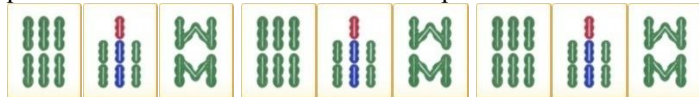
Trois Pungs purs consécutifs

Trois Pungs de la même couleur, consécutifs



Exemples et remarques

→ Lorsqu'elle est cachée cette combinaison peut être considérée comme Triple Chow pur qui vaut également 24 points. Mais ces 2 combinaisons ne sont pas cumulables. C'est l'un ou l'autre.



Tout Pung paire

Une main de Pungs formée uniquement avec les tuiles paires → 2, 4, 6, ou 8.

Exemples et remarques

→ Les points pour « Tout Pung », « Tout ordinaire », « Sans honneur » sont inclus, par définition.

Exemple 1



Tout Pung paire 24 pts

Double Pung (6c, 6b) 2 pts

Combinaisons à 24 points

Sept paires

Une main formée de sept paires.

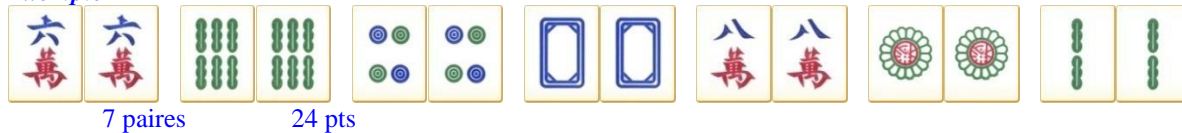
Exemples et remarques

→ La main est obligatoirement cachée. Les 2 points pour « Tout caché donné » ne peuvent donc pas se cumuler avec cette combinaison. En revanche, si le joueur fait Mah-jong tout seul, on peut ajouter les 4 points pour « Tout caché tiré ».

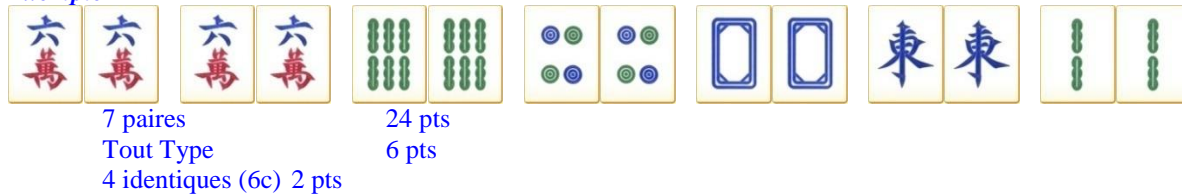
→ Cette main peut être cumulée avec « 4 identiques », à condition de les garder dans sa main comme deux paires, et ne pas déclarer un Kong.

→ Cette main peut être cumulée avec plusieurs combinaisons complexes, tant que les définitions ne sont pas incluses. Exemple : « Tout Type », « Honneur et extrémité », ...

Exemple 1



Exemple 2



Exemple 3



Combinaisons à 24 points

Les trois premiers

Une main composée uniquement avec les tuiles 1, 2 ou 3, quelque soient les combinaisons (Chow, Pung, Kong, paire)

Exemples et remarques

- Les points pour « Sans honneur » sont inclus, par définition.
- Les points pour « Tout ordinaire » peuvent être ajoutés s'il n'y a aucune tuile d'extrémité.

Exemple 1



Les trois premiers	24 pts
Triple Chows	8 pts
4 identiques (3b)	2 pts
Tout Chow	2 pts
Double Chow pur (123b)	1 pt

Exemple 2 (avec tout ordinaire)



Les trois premiers	24 pts
Triple Pung	8 pts
Tout Pung	6 pts
Tout ordinaire	2 pts
Kong exposé	1 pt

Exemple 3



Les trois premiers	24 pts
Les 7 paires	24 pts
4 identiques (2b)	2 pts
4 identiques (2c)	2 pts
4 identiques (3r)	2 pts
Tout ordinaire	2 pts

Combinaisons à 24 points

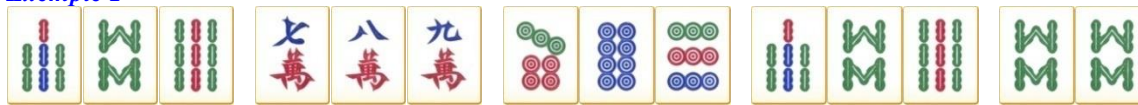
Les trois derniers

Une main composée uniquement avec les tuiles 7, 8 ou 9, quelque soient les combinaisons (Chow, Pung, Kong, paire)

Exemples et remarques

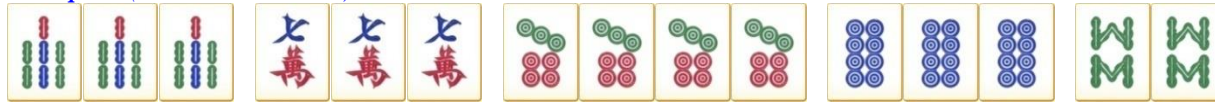
- Les points pour « Sans honneur » sont inclus, par définition.
- Les points pour « Tout ordinaire » peuvent être ajoutés s'il n'y a aucune tuile d'extrémité.

Exemple 1



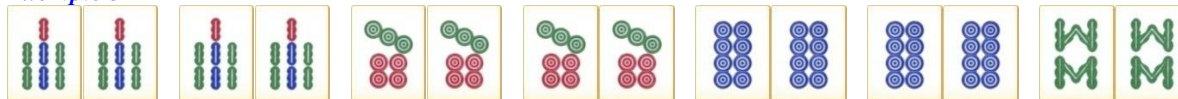
Les trois derniers 24 pts
 Triple Chows 8 pts
 4 identiques (8b) 2 pts
 Tout Chow 2 pts
 Double Chow pur (789b) 1 pt

Exemple 2 (avec tout ordinaire)



Les trois derniers 24 pts
 Triple Pung 16 pts
 Tout Pung 6 pts
 Tout ordinaire 2 pts
 Kong exposé 1 pt

Exemple 3



Les trois derniers 24 pts
 Les 7 paires 24 pts
 4 identiques (7b) 2 pts
 4 identiques (7r) 2 pts
 4 identiques (8r) 2 pts
 Tout ordinaire 2 pts

Combinaisons à 24 points

Les trois du milieu

Une main composée uniquement avec les tuiles 4, 5 ou 6, quelque soient les combinaisons (Chow, Pung, Kong, paire)

Exemples et remarques

→ Les points pour « Sans honneur » et « Tout ordinaire » sont inclus, par définition.

Exemple 1



Les trois du milieu	24 pts
Triple Chows	8 pts
5 partout	16 pts
Tout Chow	2 pts
Double Chow pur (456b)	1 pt

Exemple 2



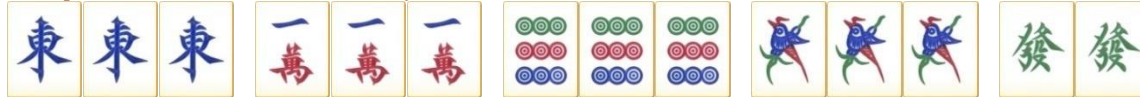
Les trois du milieu	24 pts
Les 7 paires	24 pts
4 identiques (4c)	2 pts
4 identiques (5c)	2 pts
4 identiques (4b)	2 pts
Une famille absente (rond)	1 pt

Combinaisons à 32 points

Tout honneur et extrémité

Une main se composant uniquement des tuiles 1, 9 ou des honneurs.

Exemple (Vent du tour=Sud, Vent du joueur=Nord)



Tout honneur et extrémité 32 pts

Double Pung (1c, 1b) 2 pts

Tout Type 6 pts

Exemples et remarques

→ Les points pour « Tout Pungs », « Honneur ou extrémité partout », et toutes les combinaisons qui valent 1 point (« Pung de Vent » ou « Pung d'extrémité ») sont inclus par définition.

→ Les combinaisons de Pungs à 2 points ne sont pas incluses et peuvent être ajoutées le cas échéant : « Pung de Dragon », « Vent du joueur », « Vent du tour », « Double Pung »

→ S'il n'y a que des honneurs alors la main vaut 64 points (combinaison « Tout honneur r »)

→ S'il n'y a que des extrémités alors la main vaut 64 points (combinaison « Tout extrémité »)

Quatre Chows purs superposés

Quatre Chows dans une famille, chacun décalé de un ou deux chiffres.

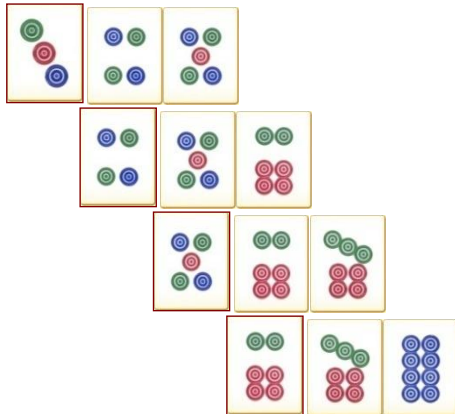
Exemples et remarques

→ Ce décalage « libre » de un ou deux chiffres n'est autorisé **QUE** pour cette combinaison. Aucune possibilité en mélangeant les tuiles des 3 familles ordinaires.

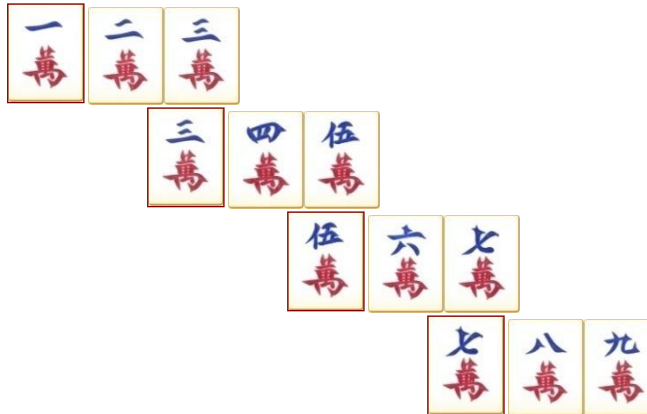
→ Le décalage peut se voir, par exemple, sur le premier chiffre de chaque Chow.

→ Les points qui ne sont pas inclus et qui peuvent être ajoutés le cas échéant : « Tout Chow », « Tout ordinaire », « Semi pure », « Main pure », ...

Exemple 1 (avec décalage d'un chiffre)



Exemple 2 (avec décalage de deux chiffres)



→ Autre Astuce : les Chows se chevauchent sur la même tuile. 123-345-567-789

→ Le décalage est identique entre chaque Chow (On ne peut pas faire un décalage d'un chiffre et un autre de deux chiffres).

Combinaisons à 32 points

Trois Kongs

Une main contenant trois Kongs.

Exemples et remarques

→ Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.

→ Attention : Si les 3 Kongs sont exposés, cela ne vaut que 32 points (et la valeur éventuelle des Kongs). En revanche, s'il y a au moins 2 Kongs cachés, on cumule les points pour les Pungs cachés.

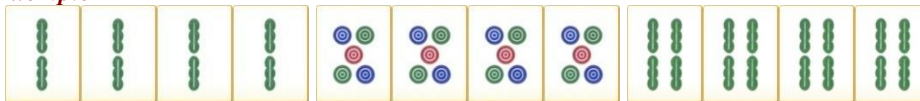
Et dans ce cas :

3 Kongs (dont 1 caché) = 32 + 0 (aucun point pour un Pung caché) = 32 points

3 Kongs (dont 2 cachés) = 32 + 2 (deux Pungs cachés) = 34 points

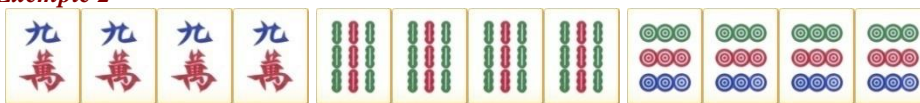
3 Kongs (dont 3 cachés) = 32 + 16 (trois Pungs cachés) = 48 points

Exemple 1



3 Kongs 32 pts

Exemple 2



3 Kongs 32 pts
 Triple Pung 16 pts
 Pung d'extrémité 1 pt
 Pung d'extrémité 1 pt
 Pung d'extrémité 1 pt

Exemple 3



3 Kongs 32 pts
 2 Pungs cachés 2 pts
 Pung de Dragon 2 pts

Exemple 4



3 grands Dragons 88 pts
 3 Kongs 32 pts
 3 Pungs cachés 16 pts

Combinaisons à 48 points

Quadruple Chows purs

Quatre Chows de même séquence numérique et dans la même famille.

Exemples et remarques

- Les points pour « 4 identiques » ou « Double Chows purs » ou « Triple Chows purs » sont inclus.
- A 2 tuiles près, la main peut se transformer en « Semi pure » (s'il y a une paire d'honneur) ou en « Main pure » (Si la paire est de la même famille)

Exemple 1



Quadruple Chows purs	48 pts
Tout Chow	2 pts
Tout ordinaire	2 pts
Une famille absente (rond)	1 pt

Exemple 2



Quadruple Chows purs	48 pts
Honneur ou extrémité partout	4 pts
Semi pure	6 pts

Exemple 3



Quadruple Chows purs	48 pts
Main pure	24 pts
Symétrie	8 pts
Tout Chow	2 pts
Tout ordinaire	2 pts

Combinaisons à 48 points

Quatre Pungs purs consécutifs

Quatre Pungs de la même famille consécutifs

Exemples et remarques

→ Les points pour « Tout Pung » sont inclus.

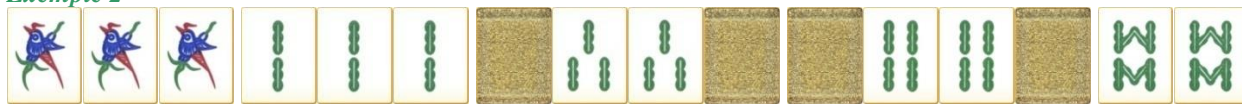
→ A 2 tuiles près, la main peut se transformer en « Semi pure » (s'il y a une paire d'honneur) ou en « Main pure » (Si la paire est de la même famille)

Exemple 1



Quatre Pungs purs consécutifs	48 pts
Tout ordinaire	2 pts
Une famille absente (caractère)	1 pt

Exemple 2



Quatre Pungs purs consécutifs	48 pts
Main pure	24 pts
2 Kongs cachés	8 pts

Combinaisons à 64 points

Quatre Pungs cachés

Une main qui inclut quatre Pungs cachés dans la main.

Exemples et remarques

- Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Pungs.
- Les points qui sont inclus et qui ne peuvent pas être ajoutés : « Tout Pungs », « Tout caché donné »
- Les points qui ne sont pas inclus et qui peuvent être ajoutés le cas échéant : « Tout caché tiré »

Exemple 1



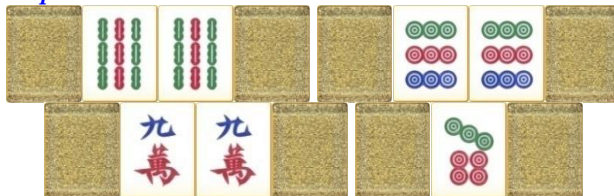
Quatre Pungs Cachés 64 pts

Exemple 2



Quatre Pungs Cachés 64 pts
Triple Pung 16 pts

Exemple 3



Quatre Pungs Cachés 64 pts
Triple Pung 16 pts
3 Kongs 32 pts
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt
Pung d'extrémité 1 pt

→ Si le joueur tire lui même la tuile pour finir et que cette tuile forme un Pung, alors celui-ci est considéré comme caché.

→ Attention : 1 Kong caché équivaut à un Pung caché.

Exemple le joueur termine avec un (ou plusieurs) Kong(s) caché(s) sur la table et des Pungs cachés dans sa main. Cela vaut pour 4 Pungs cachés.

En résumé :

Tout Kong doit aussi être comptabilisé comme un Pung.

Tout Kong caché doit aussi être comptabilisé comme un Pung caché.

Combinaisons à 64 points

Trois petits Dragons

Une main composée de deux Pungs de Dragon et d'une paire du troisième Dragon.

Exemples et remarques

Exemple 1



Trois petits Dragons 64 pts
Une famille absente (rond) 1 pt

Exemple 2 (Exemple Vent du tour=Est, Vent du joueur=Nord)



Trois petits Dragons 64 pts
Semi pure 6 pts
Pung de Vent 1 pt

Quatre petits Vents

Une main composée de trois Pungs de Vents et d'une paire du quatrième Vent.

Exemples et remarques

→ Seuls les Vents comptant 2 points sont valides (Vent du tour ou Vent du joueur). Les autres points sont inclus par définition.

→ Les combinaisons « Semi-pure » ou « Tout honneur » ne sont pas incluses par définition. Elles peuvent être ajoutées le cas échéant.

Exemple 1 (Exemple Vent du tour=Est, Vent du joueur=Nord)



Quatre petits Vents 64 pts
Vent du tour (Est) 2 pts
Semi pure 6 pts

Exemple 2 (Exemple Vent du tour=Sud, Vent du joueur=Sud)



Quatre petits Vents 64 pts
Tout honneur 64 pts
Vent du tour (Sud) 2 pts
Vent du joueur (Sud) 2 pts
Pung de Dragon 2 pts
(tout Pung inclus par définition dans « tout honneur »)

Combinaisons à 64 points

Tout honneur

Une main composée uniquement d'honneurs.

Exemples et remarques

- Les points pour « Tout Pung » sont inclus, par définition.
- Les combinaisons à 1 point (« Pung de Vent ») sont incluses, par définition.
- Seules les combinaisons à 2 points sont comptées le cas échéant.

Exemple (Vent du tour = Est, Vent du joueur=Sud)



Tout honneur 64 pts
 2 Pungs de Dragon 6 pts
 Vent du joueur (Exemple = Sud) 2 pts

Exemple (Vent du tour = Est, Vent du joueur=Sud)



Trois petits Dragons 64 pts
 Tout honneur 64 pts
 Vent du joueur (Exemple = Sud) 2 pts
 3 Pungs cachés 16 pts
 1 Kong exposé 1 pt

Tout extrémité

Une main composée uniquement de tuiles d'extrémité (1 ou 9).

Exemples et remarques

- Les points pour « Tout Pung », « Pung d'extrémité », « Sans honneur » sont inclus, par définition.

Exemple 1



Tout extrémité 64 pts
 Double Pung 2 pts
 Double Pung 2 pts

Exemple 2



Tout extrémité 64 pts
 Triple Pung 16 pts
 1 Kong caché 2 pts

Combinaisons à 64 points

Deux Dragons dans une famille

Une main pure avec deux Chows 123, deux Chows 789 et une paire de 5.

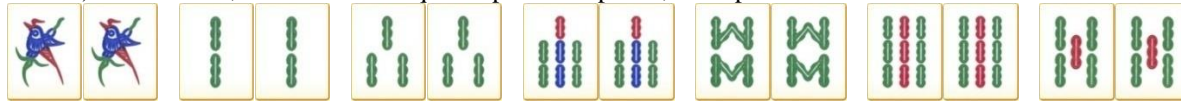
Exemples et remarques

→ Les points pour « Tout Chow », « Double Chow », « 2 Chow d'extrémité », « Main pure » sont inclus, par définition.

Exemple



→ Attention : cette main peut être comptabilisée différemment lorsqu'elles sont cachées. Tout dépend de vous et de votre façon d'appréhender votre main. La main de l'exemple ci-dessus, qui comptabilise 64 points pourrait très bien être considérée par un joueur comme une main de type « 7 paires »... (si le joueur n'a pas vu les 2 Dragons dans une famille). Dans ce cas, la main ne vaut que 48 points : 7 paires, main pure



Combinaisons à 88 points

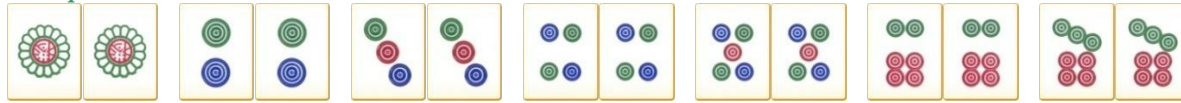
Sept paires pures consécutives

Une main pure formée par sept paires consécutives.

Exemples et remarques

→ Les points pour « Main pure », « Sept paires », « Tout caché donné » sont inclus.

Exemple 1



Sept paires pures consécutives 88 pts

Exemple 2



Sept paires pures consécutives 88 pts
Tout ordinaire 2 pts

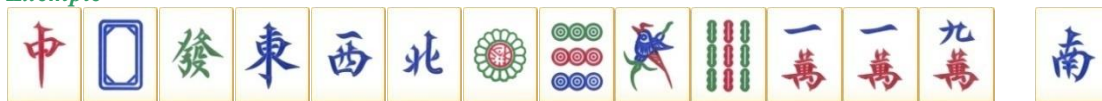
Les treize orphelins (ou treize lanternes merveilleuses)

Une main composée de 13 tuiles = 6 tuiles (1 et 9 de chaque famille) et les 7 honneurs (4 Vents + 3 Dragon). La 14^e tuile pour compléter la main est l'une de ces 13 tuiles.

Exemples et remarques

- Les points pour « Tout caché donné » sont inclus.
- Il y a 1 ou 13 attentes possibles pour cette main.
- Les points pour « Tout honneur et extrémité » sont inclus
- Il n'est pas nécessaire d'avoir les 13 tuiles distinctes et d'attendre la 14^e. Exemple ci-dessous où l'attente peut être le Vent du sud (le joueur a déjà la paire de 1 caractère).

Exemple



Treize orphelins 88 pts

Combinaisons à 88 points

Neuf portes

Main pure, entièrement cachée, avec les 13 tuiles suivantes 1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9. Pung d'extrémité inclus, 2 pungs cachés inclus

Exemples et remarques

→ Le joueur doit avoir ces 13 tuiles en main et être en attente du Mah-jong sur la 14e tuile qui est l'une des 9 tuiles de la suite : (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9).

Exemple : Mah-Jong sur le 1

Neuf portes
Grande suite pure
4 identiques (1r) 2 pts

88 pts
16 pts

Total = 106 points

Exemple : Mah-Jong sur le 2

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt

88 pts

Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 3

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt

88 pts

Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 4

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt

88 pts

Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 5

Neuf portes

88 pts

Total = 88 points

Combinaisons à 88 points

Neuf portes (suite des exemples)

Exemple : Mah-Jong sur le 6

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt
88 pts
Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 7

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt
88 pts
Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 8

Neuf portes
Petite suite pure 1 pt
88 pts
Total = 89 points

Exemple : Mah-Jong sur le 9

Neuf portes
Grande suite pure
4 identiques
88 pts
16 pts
2 pts
Total = 106 points

Combinaisons à 88 points

Quatre grands Vents

Une main composée de quatre Pungs de Vents.

Exemples et remarques

- Cette combinaison peut être cumulée avec diverses combinaisons, telles que « Semi pure », « Tout honneur », « Tout honneur et extrémité »
- Les combinaisons « Tout Pung », « Vent du joueur » ou « Vent du tour » sont incluses par définition

Exemple 1

Quatre grands Vents						88 pts							
Semi pure						6 pts							

Exemple 2

Quatre grands Vents				88 pts										
Tout honneur				64 pts										
3 Kongs				32 pts										

Trois grands Dragons

Une main composée de trois Pungs de Dragon.

Exemples et remarques

- Les points pour « Pung de Dragon » sont inclus, par définition.

Exemple

Trois grands Dragons						88 pts							
Une famille absente						1 pt							

Combinaisons à 88 points

Quatre Kongs

Une main contenant quatre Kongs.

Exemples et remarques

- Cette combinaison peut se cumuler avec les points des Kongs.
- La combinaison « Tout Pung » est incluse par définition

→ Attention : Si les 4 Kongs sont exposés, cela ne vaut que 88 points (et la valeur éventuelle des Kongs). En revanche, s'il y a au moins 2 Kongs cachés, on cumule les points pour les Pungs cachés.

En résumé :

Tout Kong doit aussi être comptabilisé comme un Pung.

Tout Kong caché doit aussi être comptabilisé comme un Pung caché.

Et dans ce cas :

4 Kongs (dont 1 caché) = 88 + 0 (aucun point pour un Pung caché) = 88 points

4 Kongs (dont 2 cachés) = 88 + 2 (Deux Pungs cachés) = 90 points

4 Kongs (dont 3 cachés) = 88 + 16 (Trois Pungs cachés) = 104 points

4 Kongs (dont 4 cachés) = 88 + 64 (Quatre Pungs cachés) = 152 points

Exemple



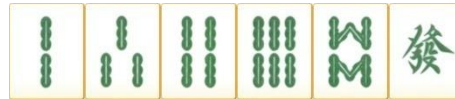
4 Kongs 88 pts
Pung terminal 1 pt

Combinaisons à 88 points

Main verte

Une main composée uniquement des tuiles entièrement verte.

Liste des tuiles concernées :



Exemples et remarques

→ ATTENTION : Dans une très grande majorité de jeux, ces tuiles sont vertes. Mais il arrive que ces tuiles soient colorées avec du rouge (Notamment le 6b), ou même être d'une autre couleur (exemple ci-dessous)



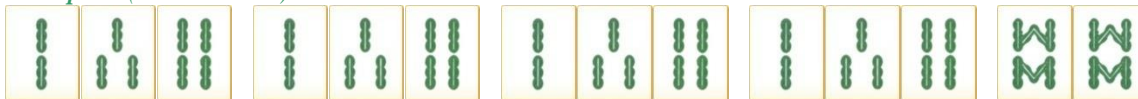
→ Les combinaisons « Semi-pure » ou « Main pure » ne sont pas incluses par définition. Elles peuvent être ajoutées en fonction de la main

Exemple 1



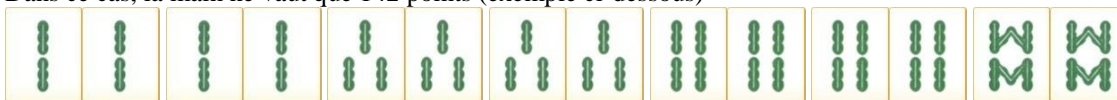
Main verte	88 pts
7 paires	24 pts
Semi pure	6 pts
4 identiques (6b)	2 pts
4 identiques (8b)	2 pts

Exemple 2 (sans honneur)



Main verte	88 pts
Main pure	24 pts
Quadruple Chows purs	48 pts
Tout Chow	2 pts

Attention ! Certaines mains peuvent être comptabilisées différemment lorsqu'elles sont cachées. Tout dépend de vous et de votre façon d'appréhender votre main. La main de l'exemple 2 ci-dessus, qui comptabilise 162 points pourrait très bien être considérée par un joueur comme une main de type « 7 paires »... (si le joueur n'a pas vu le quadruple Chows). Dans ce cas, la main ne vaut que 142 points (exemple ci-dessous)



Main verte	88 pts	4 identiques (2b)	2 pts
Main pure	24 pts	4 identiques (3b)	2 pts
7 paires	24 pts	4 identiques (4b)	2 pts

Exemples divers

Exercice 1

Main



Main en double attente. Le 6 ou 9 caractères.

Avec le 9 :



Grande suite 8pts
2 Chows d'extrémité (123c, 789c) 1pt
Total = 9 pts

Avec le 6 :



Double Chow (123r, 123c) 1pt
Total = 1pt → il manque 7 points. Il est donc nécessaire de rechercher les points manquants avec d'autres combinaisons, tel que « Dernière tuile de la muraille » ou « Voler un Kong » → +8 points

Ou alors transformer le Chow 123 rond en 234 rond. Avec la même attente, on obtient la combinaison « main sans valeur »



Exercice 2

Main



Main en attente unique. Le 3 bambous



Honneur ou extrémité partout 4 pts
Une famille absente (Ronds) 1 pt
Pas d'honneur 1 pt
4 identiques (9b) 2 pts
Deux Chows purs d'extrémité (123 b, 789 b) 1 pt
Double Pung (9b et 9c) 2 pts
Pung d'extrémité (9b) 1 pt
Pung d'extrémité (9c) 1 pt
Total = 13 pts

Exemples divers

Exercice 3

Main



Main en triple attente. Le 3 caractères ou 2 bambous ou 5 bambous

Avec le 3 caractères :



Les 4 premiers	12 pts
Tout Chows	2 pts
Tout ordinaire	2 pts
Triple Chow pur	24 pts
Une famille absente	1 pt
Double Chow	1 pt
Total = 42pts	

Avec le 2 bambous:



Les 4 premiers	12 pts
Tout ordinaire	2 pts
Double Pung	2 pts
Une famille absente	1 pt
4 identiques (2b)	2 pts
Total = 19pts	

Avec le 5 bambous:



Tout ordinaire	2 pts
Double Pung	2 pts
Une famille absente	1 pt

Total = 5pts → il manque 3 points. Il est donc nécessaire de rechercher les points manquants avec d'autres combinaisons

Exemple :

- Tout caché tiré = +4 points
- Dernière tuile existante = +4 points
- Trois Pungs cachés = +16 points

Exemples divers

Exercice 4 : la main avec le plus de points ?



Main



Information et mise en situation.

Vent du tour = Vent d'Est

Vent du joueur (qui fait mah-jong) = Vent d'Est.



Le joueur a déjà annoncé 3 Kongs cachés (les 3 Dragons). Il lui reste 4 tuiles en main.

C'est à son tour de jouer. Il reste 2 tuiles dans la muraille. Il pioche sa tuile. C'est le Vent d'Est.

Il annonce son 4^e Kong caché.

Il pioche la dernière tuile de la muraille en guise de tuile de remplacement de Kong.

Cette dernière tuile est le Vent du Sud et lui permet donc de déclarer mah-jong.

Pour être certain de ne rien oublier, 3 questions :

Qu'est-ce qu'il a ?

Qu'est-ce qu'il n'a pas ?

Comment termine-t-il ?

→ Qu'est-ce qu'il a ?

3 grands Dragons 88 pts

4 Kongs 88 pts

4 Pungs cachés 64 pts

Tout honneur 64 pts

Vent du joueur 2 pts

Vent du tour 2 pts

Que des Pungs, mais inclus dans la combinaison « Tout honneur »

→ Qu'est-ce qu'il n'a pas ?

Aucune famille ordinaire, mais inclus dans la combinaison « Tout honneur »

→ Comment termine-t-il ?

Finir sur Kong 8 pts

Dernière tuile tirée 8 pts

Attente sur la paire 1 pt

Total = 325pts + 8pts pour les fleurs, Soit un total de 333 points.

Chaque adversaire marque -341 points. Le joueur marque quant à lui 1023 points.

Index

La liste des tuiles.....	2
<i>Les 3 familles ordinaires (Ronds, Bambous, Caractères)</i>	2
<i>Les honneurs (Vents et Dragons)</i>	2
<i>Les fleurs</i>	2
Rédaction du document.....	3
<i>Lexique rapide</i>	3
Combinaisons à 1 point	5
Double Chow	5
Double Chow pur.....	5
Petite suite pure.....	5
Deux Chows purs d'extrémité	5
Une famille absente.....	5
Sans honneurs	5
Combinaisons à 1 point	6
Tirer soi-même.....	6
Pung d'extrémité et de Vent	6
Combinaisons à 1 point	7
Kong exposé.....	7
Tuiles de Fleurs.....	7
Combinaisons à 1 point	8
Attente unique – sur le côté (ou « attente au bord »)	8
Attente unique – au milieu	8
Attente unique – sur la paire	8
Combinaisons à 1 point	9
Combinaisons à 2 points	10
Pung de Dragon.....	10
Vent du tour ou du joueur	10
Tout Caché donné	10
Double Pung.....	10
Combinaisons à 2 points	11
Tout Chows	11
Deux Pungs Cachés.....	11
Combinaisons à 2 points	12
Kong Caché.....	12
4 identiques	12
Tout ordinaire.....	12
Combinaisons à 4 points	13
Extrémité ou honneur partout	13
Combinaisons à 4 points	14
Tout caché tiré.....	14
Dernière tuile existante	14
Deux Kongs exposés.....	14

Règles MCR

Description des combinaisons

Version Mai 2013

Combinaisons à 6 points	15
Tout Pung.....	15
Semi pure.....	15
Combinaisons à 6 points	16
Trois Chows superposés.....	16
Tout exposé.....	16
Deux Dragons.....	16
Combinaisons à 6 points	17
Kong caché + Kong exposé.....	17
Combinaisons à 6 points	18
Tout Type.....	18
Combinaisons à 8 points	19
Grande suite.....	19
Trois Pungs consécutifs.....	19
Triple Chows.....	19
Dernière tuile tirée.....	19
Dernière tuile jetée.....	19
Kong volé.....	19
Combinaisons à 8 points	20
Finir sur le Kong.....	20
2 Kongs Cachés.....	20
Combinaisons à 8 points	21
Symétrie.....	21
Combinaisons à 8 points	22
Main sans valeur (main du poulet).....	22
Combinaisons à 8 points	23
Combinaisons à 12 points	24
Base du serpent (Suite serpentine, petit serpent et grand serpent).....	24
Combinaisons à 12 points	25
La suite serpentine.....	25
Combinaisons à 12 points	26
Petit serpent.....	26
Combinaisons à 12 points	27
Les quatre premiers.....	27
Les quatre derniers.....	27
Combinaisons à 12 points	28
Trois grands Vents.....	28
Combinaisons à 16 points	29
Grande suite pure.....	29
Triple Pung.....	29
Combinaisons à 16 points	30
Trois Pungs cachés.....	30
Combinaisons à 16 points	31
Cinq partout.....	31
Combinaisons à 16 points	32

Règles MCR

Description des combinaisons

Version Mai 2013

Deux Dragons dans trois familles	32
Trois Chows purs superposés.....	32
Combinaisons à 16 points	33
Combinaisons à 24 points	34
Base du serpent (Suite serpentine, petit serpent et grand serpent)	34
Grand serpent.....	34
Main pure.....	34
Combinaisons à 24 points	35
Triple Chow pur.....	35
Trois Pungs purs consécutifs	35
Tout Pung paire.....	35
Combinaisons à 24 points	36
Sept paires.....	36
Combinaisons à 24 points	37
Les trois premiers.....	37
Combinaisons à 24 points	38
Les trois derniers.....	38
Combinaisons à 24 points	39
Les trois du milieu	39
Combinaisons à 32 points	40
Tout honneur et extrémité.....	40
Quatre Chows purs superposés	40
Combinaisons à 32 points	41
Trois Kongs.....	41
Combinaisons à 48 points	42
Quadruple Chows purs.....	42
Combinaisons à 48 points	43
Quatre Pungs purs consécutifs	43
Combinaisons à 64 points	44
Quatre Pungs cachés	44
Combinaisons à 64 points	45
Trois petits Dragons.....	45
Quatre petits Vents.....	45
Combinaisons à 64 points	46
Tout honneur.....	46
Combinaisons à 64 points	47
Deux Dragons dans une famille.....	47
Combinaisons à 88 points	48
Sept paires pures consécutives.....	48
Les treize orphelins (ou treize lanternes merveilleuses)	48
Combinaisons à 88 points	49
Neuf portes.....	49
Combinaisons à 88 points	50
Neuf portes (suite des exemples)	50
Combinaisons à 88 points	51



Règles MCR

Description des combinaisons

Version Mai 2013

Quatre grands Vents.....	51
Trois grands Dragons.....	51
Combinaisons à 88 points	52
Quatre Kongs.....	52
Combinaisons à 88 points	53
Main verte.....	53
Exemples divers	54
Exemples divers	55
Exemples divers	56
Index	57