

## INITIATION au “MCR” ou “Mahjong Compétition Rules”

### I – Le Mahjong officiel chinois(MCR) :

En 1998, en Chine, le Mahjong est officiellement reconnu comme sport, car à travers toute la Chine, c’est à l’origine un jeu d’argent.

Les règles sont définies, afin que cela devienne une discipline qui puisse être jouée au niveau international et bientôt olympique !

Parmi des centaines de combinaisons originales jouées en Chine, les experts en Mahjong ont établi les règles officielles MCR et ont finalement retenus 81 combinaisons.

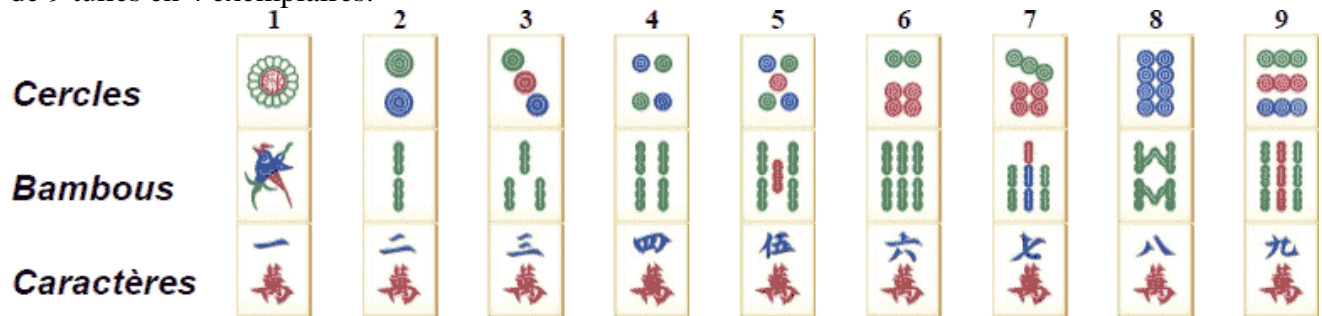
Ces règles officielles chinoises sont publiées dans un ouvrage de référence appelé Le « Green Book » en octobre 2006 avec la création de la World Mahjong Organization (WMO). Ces règles officielles sont appelées « MCR » pour « Mahjong Competition Rules ».

Il existe aussi une autre règle internationale principalement jouée par les Japonais et qui s’appelle le RCR pour « Riichi Competition Rules »

### II – Présentation des tuiles :

Le jeu est composé de 144 tuiles qui peuvent être classées en Familles et en Honneurs.

Il existe trois familles : Cercles, Bambous, Caractères. Chacune de ces familles est constituée de 9 tuiles en 4 exemplaires.



Ces tuiles servent à faire des « éléments de base » : le Chow, le pung, le kong et la paire.

Les tuiles 1 et 9 sont appelées extrémités (les autres sont appelées tuiles ordinaires).

Les Honneurs se divisent en deux : Les Vents et les Dragons.

Il y a 4 Vents et 3 Dragons. Chaque Honneur est en 4 exemplaire.

#### Dragons



#### Vents



A ces Honneurs, sont ajoutés des Honneurs Suprêmes : Les Fleurs.

#### Fleurs (Honneurs Suprêmes)



Les Fleurs sont des tuiles uniques. Il en existe 8. Elles ne servent pas à former des combinaisons, mais ajoutent des points en fin de partie comme des bonus pour le décompte des points du gagnant.

Les Japonais dans les règles RCR ne jouent pas avec les fleurs et donc ils jouent avec 136 tuiles seulement.

### III – Principe du jeu de Mahjong :

Le jeu de mahjong est un jeu de chance, de calcul et de stratégie qui se joue à 4 .

Le jeu est constitué de 144 tuiles et consiste à réaliser principalement des combinaisons telles que :

- Des Paires : 2 tuiles identiques.
- Des Pungs : Brelans : 3 tuiles identiques.
- Des Kongs : carrés : 4 tuiles identiques.
- Des Chows : suites : 3 tuiles qui se suivent numériquement, figures formées qu'avec les familles de cercles, de bambous, ou de caractères.

Les tuiles sont retournées face cachées, chaque joueur mélange les tuiles puis la partie commence par la construction de la pioche appelée « mur » symbolisant la Grande Muraille de Chine, et à chaque joueur est attribué un vent selon sa place à la table de jeu qui aura été tirée au sort en début de partie. Les 4 murs sont formés de 18 tuiles sur 2 niveaux.

Le joueur « Est » va lancer les 2 dés entre les 4 murs, le résultat va désigner le deuxième lanceur de dés et la somme des deux lancés va permettre de créer la brèche (début de pioche), (pour connaître le deuxième lanceur il faut compter le nombre obtenu à partir du premier lanceur (joueur Est) dans le sens inverse des aiguilles; puis pour créer la brèche il faut compter la somme obtenue sur le mur du deuxième lanceur en partant de la droite vers la gauche.

- Le joueur **Est** prend les 4 premières tuiles (2 piles), dans le sens des aiguilles sur le côté gauche de la brèche.
- Le joueur suivant, **Sud**, prend les 4 prochaines tuiles, et ainsi de suite.
- Les Joueurs doivent récupérer chacun 4 tuiles 3 fois, pour un total de 12 tuiles.
- Puis le joueur Est va prendre la **tuile supérieure** sur la pile à l'extrémité du mur, et la tuile supérieure sur le mur de la troisième pile (“un et trois”).
- Les trois autres joueurs prennent **UNE** tuile chacun à leur tour, à partir de la première pile que le joueur Est a entamée, et en finissant avec la tuile inférieure de la seconde pile.

Chaque joueur aura donc pris au départ 13 tuiles et le premier joueur aura tiré 14 tuiles, après avoir ranger éventuellement ses tuiles par éléments, familles, et dans l'ordre des numéros... il appelle les fleurs pour le remplacement de ses fleurs et ainsi chaque joueur autour de la table annonce à tour de rôle (E,S,O,N) si il a des fleurs, les remplace (en prenant une tuile sur l'autre extrémité du mur) et dit servi une fois qu'il n'a plus de fleur, le joueur Est ayant 14 tuiles va devoir alors rejeter une de ses tuiles dans les 20 secondes puis ce sera au joueur suivant de faire une annonce ou de piocher et défausser puis les joueurs suivant et ce jusqu'à essayer de ne former que des combinaisons de tuiles avec des « Pung », « Kong », « Chow » et une paire. Le premier joueur qui compose un jeu complet a gagné.

Dans la règle du MCR, pour gagner il est nécessaire que l'ensemble des combinaisons réalisées avec les 14 tuiles comptabilise un minimum de 8 points pour déclarer « Hu » ou « Mahjong ».

La main gagnante est en générale le plus souvent composée d'une paire plus 3 figures de 3 tuiles. Les 3 figures sont appelées : éléments (il peut s'agir de Pungs, Chows et/ou Kongs (Notez qu'un *Kong* est composé de 4 tuiles, mais vous ferez comme si vous n'en aviez que 3 pour le décompte des 14 tuiles).

En dehors de la Paire qui reste toujours cachée, les autres figures peuvent soit rester cachées, soit être exposées suite à la prise d'une tuile adverse défaussée.

La main : Chaque joueur doit avoir treize tuiles après la distribution, y compris toute figure exposée, soit Chows, Pungs ou Kongs. Les Tuiles posées debout devant le joueur sont des tuiles cachées, non défaussées par le joueur.

Dans ces treize tuiles du joueur ne sont pas incluses les tuiles de remplacement pour des fleurs ou des Kongs. Les tuiles qui n'ont pas été dévoilées pendant le jeu (avant l'annonce d'un Mahjong « Hu ») sont dites des tuiles « cachées ».

Quand ce n'est pas le tour du joueur, il doit toujours avoir treize tuiles dans sa main (sans compter les fleurs exposées). Avec plus ou moins treize tuiles (nombre incorrect de tuiles) dans sa main entre les tours, le joueur aura fait une erreur, il est disqualifié pour ce jeu et ne peut plus annoncer « Hu ».

Les règles internationales de Mahjong MCR possèdent des spécificités concernant le décompte des points.

Si le gagnant fait Hu en tirant la tuile du mur, chaque joueur lui paye le total des points plus 8 points.

Si le gagnant fait Hu grâce à une tuile jetée, seul celui qui a jeté lui paye le total des points plus 8 points, les deux autres payent seulement 8 points.

Pour faire Hu, un joueur devra avoir absolument dans sa main des combinaisons totalisant au minimum 8 points et ce grâce à la connaissance des 81 combinaisons qui ont chacune une valeur de points.

Le débutant pourra lui dans un premier temps ne connaître et n'utiliser que les combinaisons à 8 points et celles de 6 et 1 et 2 points, puis apprendre les autres progressivement...

Exemple :

8 points :

Grande suite dans les 3 familles , Triple Chows...

6 points :

Trois Chows superposés, Tout exposé, Semi pure, Tout type, Tout Pung...

2 points et 1 points :

Pung d'honneur, Pung d'extrémité, Tout Chows, Petite suite, finir sur le côté, le milieu, ou la paire...

24 points :

Sept Paires

Vous pouvez à tout moment faire des Pungs et des Kongs sur la tuile défaussée de tous les joueurs, par contre vous ne pourrez faire Chow uniquement sur la tuile défaussée par le joueur qui vous précède sur votre gauche.

Le joueur doit **déclarer verbalement toutes les annonces.**

Pour annoncer un **Chow** (Chi Pai) le joueur doit dire « Chi » ou « chow ».

Pour annoncer un **Pung** (Peng Pai), le joueur doit dire « Pung ».

Pour annoncer un **Kong** (Gang Pai), le joueur doit dire « Kong » (ou « Gang »).

Pour annoncer un **Mahjong** (Hu Pai), le joueur doit dire « Hu » ou « Mahjong ».

Lorsque le joueur prend une tuile de remplacement pour une tuile **Fleur** (Bu Hua), le joueur doit dire « Hua » ou « fleur ».

#### **IV– Les Vents, sens de jeux et défausses :**

Le nom d'un Vent est attribué à chacun des tours, c'est le Vent du Tour. A la fin de chaque tour, les joueurs procèdent à une nouvelle désignation des Vents.

Les directions terrestres des Chinois sont **Est-Sud-Ouest-Nord** (contrairement au Nord-Sud - Est-Ouest occidental). L'Est correspondant au soleil levant, à la prospérité et la croissance

**Vent dominant :** le vent dominant ou vent du tour tourne après chaque partie de 4 lancés de dés, Il tourne en suivant l'ordre : E→S→O→N , et les joueurs changent de place.

**Vent du joueur :** A chaque donne (manche) les sièges des joueurs sont désignés par les quatre vents :

1. **Est :** Désignez le Vent d'Est (désigné par l'arbitre ou au lancer de dés). Le Vent d'Est est le premier joueur.
2. **Sud :** Le Vent du Sud se place à droite de Vent d'Est. Il joue en deuxième.
3. **Ouest :** puis viennent, respectivement, Vent d'Ouest et Vent du...
4. **Nord :** Notez que le Nord et le Sud sont inversés par rapport à la Rose des Vents.

Le jeu se joue dans le sens inverse des aiguilles, par contre le sens de la pioche des tuiles sur les murs se fait dans le sens des aiguilles.

Après qu'un joueur ait pioché une nouvelle tuile du mur, ou qu'il ait fait un Chow, Pung, ou Kong, ou qu'il ait remplacé une Fleur, si sa main n'est pas complète et qu'il ne peut pas faire Mahjong, il doit rejeter une tuile dans les 10 secondes.

**Pour défausser une tuile** on doit la poser au centre de la table entre les murs,

Les tuiles défaussées doivent y être placées **une à une**, de la **gauche** vers la **droite**, en rangs de **6 tuiles**, dont la première rangée sera le plus près du centre de la table.

#### **Comment exposer des tuiles après l'annonce d'un Chow ou Pung ou Kong**

Après une annonce on montre ses tuiles cachées qui vont permettre de créer l'élément puis on va chercher la tuile qui vient d'être défaussée et on l'intègre à son élément elle doit

être **tournée de 90°** par rapport aux autres tuiles, et ainsi intégrée dans l'élément de façon à **indiquer quel joueur l'a défaussée :**

- **Tuile prise à gauche :** Quand la tuile est prise sur la défausse du joueur précédent (assis à gauche), la tuile prise est placée sur le côté gauche de l'élément (Chow, Pung, ou Kong).
- **Tuile prise en face :** Quand elle est prise pour exposer un Pung ou un Kong du joueur d'en face, la tuile prise doit être placée au milieu des autres tuiles de l'élément.
- **Tuile prise à droite :** Quand elle est prise pour exposer un Pung ou un Kong du joueur suivant (le joueur à droite), la tuile prise doit être placée sur le côté droit de l'élément. Les tuiles exposées doivent être placées devant la main cachée du joueur (entre la main cachée et le centre de la table).

Les Fleurs sont exposées à côté à droite des éléments exposés.