



**LE  
MERVEILLEUX  
LIVRET  
DES  
INCROYABLES  
COMBINAISONS  
DU  
FANTASTIQUE  
MAHJONG !!**

Édité par le non moins extraordinaire

MAGIC  
**MAHJONG**  
SOCIAL PUNG

# RÈGLES INTERNATIONALES

## MAHJONG COMPETITION RULES (MCR)

Le décompte des points:

Pour qu'un mahjong soit valide, il faut que la main gagnante possède un minimum de 8 points (sans les fleurs et saisons).

Les points sont décrits dans les 81 combinaisons ci-dessous.

Les combinaisons vont de 1 à 88 points.

Les combinaisons sont cumulables (sauf exceptions qui seront le plus souvent précisées par « *Ne se combine pas avec ...* »).

Ce livret n'est qu'un support destiné aux débutants. Il ne prétend pas décrire toutes les nombreuses possibilités des alliances entre les combinaisons des Règles Internationales.

Pour cela, le joueur pourra se référer au « Green Book » (Livre Vert), édité en anglais et disponible sur le site de l'Association Européenne de Mahjong (European Mahjong Association - EMA).

# INITIATION

- Les Tuiles

Le jeu comporte 144 tuiles regroupées en 2 groupes :

Les Honneurs et les Tuiles des Familles. Chaque tuile existe en 4 exemplaires.

- Les Honneurs

**Fleurs et Saisons** (Honneurs suprêmes)



**Dragons** (Honneurs supérieurs)



Rouge Blanc Vert

**Vents** (Honneurs)



Est Sud Ouest Nord

- Les Tuiles des Familles

Elles sont numérotées de 1 à 9

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Caractères									
Bambous									
Ronds									

Ordinaires (2 à 8)

Extrémités (1 et 9)

## • Les figures de base

Les tuiles servent à faire des « figures » : le Chow, le Pung, le Kong et la Paire.

### 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 suite avec des Honneurs.

Pas de suite de 4 tuiles.

### Le Pung (3 tuiles identiques)



Pung de Dragon Rouge



Pung de 3 Ronds

### Le Kong (4 tuiles identiques)



Kong de 6 Caractères



Kong de Vent d'Est

### La Paire (2 tuiles identiques)



Paire de 9 Ronds



Paire de Dragon Vert

## • Main gagnante

Dans la majorité des cas, une main gagnante est constituée de 4 figures de base et d'une Paire :



# 1 POINT

- 81. Fleur ou Saison (Flower Tiles)
- 80. Tirer Soi-Même (Self-Drawn)

Piocher la tuile gagnante dans le mur.

- 79. Finir sur la Paire (Single Wait)

La tuile gagnante permet de compléter la Paire.



- 78. Finir au Milieu (Closed Wait)

La tuile gagnante se trouve au milieu d'un Chow. Par exemple, finir sur un 4 en ayant 3 et 5 pour faire le Chow 3-4-5.



- 77. Finir d'un Côté (Edge Wait)

La tuile gagnante est un 3 ou un 7 pour compléter un Chow 1-2-3 ou un Chow 7-8-9 (la tuile gagnante ne peut se trouver que d'un seul côté de ces Chows).



- 76. Pas d'Honneur (No Honors)

La main ne contient ni Vent ni Dragon.

*Ne se combine pas avec Tout Chow (n°63) ni avec Tout Ordinaire (n°68).*

- 75. Une Famille Absente (One Voided Suit)

La main contient des tuiles de 2 familles mais aucune tuile de la 3<sup>ème</sup> famille.

- 74. Kong Exposé (Melded Kong)

Un Kong exposé grâce à une défausse adverse ou par transformation d'un Pung exposé.



- **73. Pung de Vent ou d'Extrémité (Pung of Terminals or Honors)**

Pung de Vent « ordinaire », de 1 ou de 9.

*Remarque : un Pung de Vent du joueur tout comme un Pung de Vent du tour valent 2 points (n°60 et 61).*

- **72. Deux Chows Purs d'Extrémité (Two Terminal Chow)**

Un Chow 1-2-3 et un Chow 7-8-9 de la même famille.



- **71. Petite Suite Pur (Short Straight)**

Dans la même famille, deux Chows formant une suite de 6 chiffres consécutifs.



*Remarque : Cette combinaison n'existe pas avec des Chows de 2 familles différentes.*

- **70. Double Chow (Mixed Double Chow)**

Deux Chows identiques dans 2 familles différentes.



- **69. Double Chow Pur (Pure Double Chow)**

Deux Chows identiques dans la même famille.



# 2 POINTS

- 68. Tout Ordinaire (All Simple)

La main contient uniquement des tuiles ordinaires de 2 à 8 (ni 1, ni 9, ni Dragon, ni Vent).



*Remarque : On peut mélanger des Chows et des Pungs.*

*Ne se combine pas avec Pas d'Honneur (n°76).*

- 67. Kong Caché (Concealed Kong)
- 66. Deux Pungs Cachés (Two Concealed Pungs)
- 65. Double Pung (Double Pung)



- 64. Quatre Identiques (Tile Hog)

La main gagnante contient les 4 exemplaires d'une tuile répartis au moins sur deux figures.



- 63. Tout Chow (All Chows)

La main est formée de 4 Chows et d'une Paire sans Vent ni Dragon.

*Ne se combine pas avec Pas d'Honneur (n°76).*

- 62. Tout Caché Donné (Concealed Hand)

Le joueur n'a exposé aucune figure et il fait mahjong sur une défausse adverse.

- 61. Vent du Joueur (Seat Wind)

C'est un Pung du Vent qui correspond à la place du joueur.

- 60. Vent Dominant (Prevalent Wind)

C'est un Pung du Vent du tour.

- 59. Pung de Dragon (Dragon Pung)

C'est un Pung d'un des Dragons.

## 4 POINTS

- 58. Dernière Tuile Existante (Last Tile)

Faire mahjong avec le 4<sup>ème</sup> exemplaire d'une tuile alors que les 3 autres exemplaires sont déjà exposés ou défaussés (c'est-à-dire visibles de tous).

- 57. Deux Kongs Exposés (Two Melded Kongs)
- 56. Tout Caché Tiré (Fully Concealed Hand)

Le joueur n'a exposé aucune figure et il fait mahjong en piochant la tuile gagnante dans le mur.

*Ne se combine pas avec Tirer Soi-Même (n°80).*

- 55. Extrémité ou Honneur Partout (Outside Hand)

Toutes les figures de la main et la Paire contiennent au moins un honneur ou une extrémité (1, 9).



## 6 POINTS

- 54. Deux Dragons (Two Dragons Pungs)

La main contient 2 Pungs (ou Kongs) de Dragons.





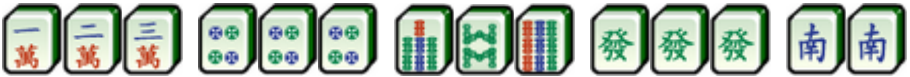
- **53. Tout Exposé (Melded Hand)**

Le joueur a déjà exposé 4 figures et il fait mahjong sur une défausse adverse pour compléter la Paire.

*Ne se combine pas avec Finir sur la Paire (n°79).*

- **52. Tout Type (All Types)**

La main contient tous les « types » de tuiles : Ronds, Bambous, Caractères, Vents et Dragons. On peut mélanger des Chows et des Pungs.



- **51. Trois Chows Superposés (Mixed Shifted Chows)**

Il faut obligatoirement un Chow dans chaque famille. Les premières tuiles de chaque Chow sont trois chiffres consécutifs. On dit « décalés de 1 » ou « superposés de 2 ».



- **50. Semi-Pure (Half Flush)**

La main contient des tuiles d'une seule famille et des honneurs.



- **49. Tout Pung (All Pungs)**

La main contient seulement des Pungs (ou Kongs) plus la Paire.



- **Kong Caché et Kong Exposé**

Cela correspond à Deux Kongs Exposés (4 points) (n°57) + Kong Caché (2 points) (n°67).



- 40. Symétrie (Reversible Tiles)

La main contient uniquement des tuiles réversibles. Il en existe 14 :



Exemple :



*Attention : 1,3 et 7 Bambous ainsi que 6 et 7 Ronds ne sont pas réversibles! Aucun Caractère ni aucun Vent n'est réversible mais le Dragon blanc, si.*

*Ne se combine pas avec Une Famille Absente (n°75).*

- 39. Grande Suite (Mixed Straight)

Trois Chows : 1-2-3 dans une famille, 4-5-6 dans une autre et 7-8-9 dans la dernière.



## 12 POINTS

- 38. Trois Grands Vents (Big Three Winds)

Trois Pungs de Vents.



- 37. Les Quatre Premiers (Lower Four)

La main contient uniquement des tuiles 1, 2, 3, 4.



- 36. Les Quatre Derniers (Upper Four)

La main contient uniquement des tuiles 6, 7, 8, 9.



- 35. Suite Serpentin (Knitted Straight)

Combinaison de 9 tuiles dans 3 familles : 1-4-7 dans la 1<sup>ère</sup> famille, 2-5-8 dans le 2<sup>ème</sup> et 3-6-9 dans la 3<sup>ème</sup>.



Cette combinaison peut se voir sous forme de trois « Chows entrelacés » :



*Remarque : Un « Chow entrelacé » ne s'expose jamais.*

*Se combine avec Petit Serpentin (n°34), Tout Type (n°52), Tout Chow (n°63).*

Voici 2 exemples de mains gagnantes comprenant la combinaison Suite Serpentin :



*Ne se combine pas avec Finir d'un Côté (n°77) ou au Milieu (n°78) si la tuile gagnante est une tuile de la Suite Serpentin.*

- 34. Petit Serpentin (Lesser Honors and Knitted Tiles)

La main contient 5 honneurs isolés et une Suite Serpentin complète ou alors 6 honneurs isolés et seulement 8 tuiles d'une Suite Serpentin.



*Se combine avec Tout Caché Tiré (n°56), Suite Serpentin (lorsqu'elle est complète) (n°33).*

*Ne se combine pas avec Tout Caché Donn  (n°62), Tout Type (n°52).*

## 16 POINTS

- 33. Trois Pungs Cach s (Three Concealed Pungs)
- 32. Triple Pung (Triple Pung)



- 31. Cinq Partout (All Fives)

Toutes les figures de la main contiennent au moins un 5 et il y a une Paire de 5.



- 30. Trois Chows Purs Superposés (Pure Shifted Chows)

Dans la même famille, trois Chows dont les premières tuiles sont en « décalage de 1 ou de 2 ».



- 29. Deux Dragons dans Trois Familles (Three-suited Terminal Chows)

La main contient 4 Chows d'extrémités, 1-2-3 & 7-8-9 dans une famille et 1-2-3 & 7-8-9 dans une autre, ainsi qu'une Paire de 5 dans la dernière famille.



- 28. Grande Suite Pure (Pure Straight)

Trois Chows 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9 dans la même famille.



## 24 POINTS

- 27. Les Trois Premiers (Lower Tiles)

La main contient uniquement des tuiles 1, 2, 3.





- **26. Les Trois Milieux (Middle Tiles)**

La main contient uniquement des tuiles 4, 5, 6.



- **25. Les Trois Derniers (Upper Four)**

La main contient uniquement des tuiles 7, 8, 9.



- **24. Trois Pungs Purs Consécutifs (Pure Shifted Pungs)**

Trois Pungs dans la même famille, avec des chiffres consécutifs.



- **23. Triple Chow Pur (Pure Triple Chow)**

Trois Chows identiques dans la même famille.



- **22. Main Pure (Full Flush)**

La main contient des tuiles d'une seule famille.



- **21. Tout Pung Pair (All Even Pungs)**

La main contient uniquement des Pungs et une Paire de nombres pairs 2, 4, 6 ou 8.



- 20. Grand Serpentin (Greater Honors and Knitted Tiles)

La main contient un exemplaire de chacun des 7 honneurs (les 4 Vents et les 3 Dragons) et 7 des 9 tuiles d'une Suite Serpentin (voir n°35).



- 19. Sept Paires (Seven Pairs)



*Remarque: : Cette main reste forcément cachée.*

*Se combine avec Tout Caché Tiré (n°56).*

*Ne se combine pas avec Tout Caché Donné (n°62).*

## 32 POINTS

- 18. Tout Honneur et Extrémité (All Terminals and Honors)

La main contient uniquement des honneurs et des extrémités (Pungs, Kongs, Paires).



- 17. Trois Kongs (Three Kongs)

La main contient trois Kongs (cachés ou exposés).

*Se combine avec Kong Caché (n°67).*

- 16. Quatre Chows Purs Superposés (Four Shifted Chows)

Dans la même famille, quatre Chows dont les premières tuiles sont en « décalage de 1 ou de 2 ».



Décalage de 1



Décalage de 2

## 48 POINTS

- 15. Quatre Pungs Purs Consécutifs (Four Pure Shifted Pungs)



- 14. Quadruple Chow Pur (Quadruple Chow)



## 64 POINTS

- 13. Deux Dragons dans Une Famille (Pure Terminal Chows)

La main contient deux Chows 1-2-3, deux Chows 7-8-9 et une Paire de 5, dans la même famille.



- 12. Quatre Pungs Cachés (Four Concealed Pungs)

- **11. Tout Honneur (All Honors)**

La main contient uniquement des Dragons et des Vents (Pungs, Kongs, Paires).



- **10. Trois Petits Dragons (Little Three Dragons)**

Pungs de 2 Dragons et une Paire du troisième.



- **9. Quatre Petits Vents (Little Four Winds)**

Pungs de 3 Vents et une Paire du quatrième.



- **8. Tout Extrémité (All Terminals)**

La main contient uniquement des 1 et des 9 (Pungs, Kongs, Paires).



## 88 POINTS

- **7. Les 13 Lanternes Merveilleuses (Les 13 Orphelins) (Thirteen Orphans)**

La main contient un exemplaire de chaque Vent, Dragon, 1 et 9 de chaque famille (soit 13 tuiles différentes). La 14<sup>ème</sup> tuile est un double de n'importe laquelle. Le joueur peut attendre sur le double ou sur l'une des 13 lanternes.



- 6. Sept Paires Pures Consécutives (Seven Shifted Pairs)



- 5. Quatre Kongs (Four Kongs)

La main contient quatre Kongs (cachés ou exposés).

*Se combine notamment avec Kong Caché (n°67).*

- 4. Les Neuf Portes (Nine Gates)

Le joueur doit posséder, **cachées dans son jeu**, les tuiles 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 9 dans la même famille. La tuile gagnante est n'importe laquelle de ces tuiles (9 attentes, donc 9 portes de sortie).



- 3. Main Verte (All Green)

La main contient uniquement des tuiles « vertes » : 2, 3, 4, 6, 8 Bambous, Dragon vert.



- 2. Trois Grands Dragons (Big Three Dragons)



- 1. Quatre Grands Vents (Big Four Winds)





Rejoignez la  
**Fédération Française**  
**de Mah-Jong**  
*www.ffmahjong.fr*

4 clubs en Ile-de-France



**PARIS (75)**

**www.magicmahjong.fr**

**VILLEJUIF (94)**

**fleurdorchidee.fr**



**EVRY (91)**

**mahjonganime.easyforum.fr**

**PUTEAUX (92)**

**www.tnt-rcr.com**

