

LE JEU DE MAI

Mah- Jong

Les élèves de CM1 et CM2 ont élaboré le calendrier 2018 sur le thème des jeux du monde. Anny, à l'aide de photomontages dont elle a le secret, les a mis en scène.

Tous les mois, la règle d'un jeu est présentée sur le site internet.

Ce mois-ci: le Mah-Jong, jeu d'origine chinoise.



Matériel

144 tuiles

But du jeu

Être le premier joueur à former une combinaison de 14 tuiles appelée Mah-Jong

Préparatifs

Les combinaisons

Le Mah-Jong se joue à quatre. Le but du jeu est de faire Mah-Jong, c'est à dire arriver à utiliser ses quatorze tuiles pour former quatre combinaisons et une paire.

Le joueur faisant Mah-Jong l'annonce en disant « Hu ».

La paire est composée de deux tuiles identiques.

Les autres combinaisons sont :

- le Chow, une suite de trois tuiles de la même famille.
- le Pung (brelan), représenté par trois tuiles identiques.
- le Kong (carré), représenté par quatre tuiles identiques.

A noter que le Kong ne compte que pour 3 tuiles (alors qu'il en utilise 4), c'est pourquoi on peut faire Mah-Jong avec plus de quatorze tuiles.

Exemple de Mah-Jong avec 1 paire, 1 chow, 2 Pung et 1 Kong : mahjong



Pour chaque Kong, le joueur devra donc piocher une tuile supplémentaire, afin d'avoir toujours le nombre de tuiles nécessaire.

Chacun à leur tour, les joueurs vont pouvoir modifier leur jeu en piochant une nouvelle tuile dans le mur (la pioche, voir plus loin) ou en prenant une tuile défaussée par un adversaire.

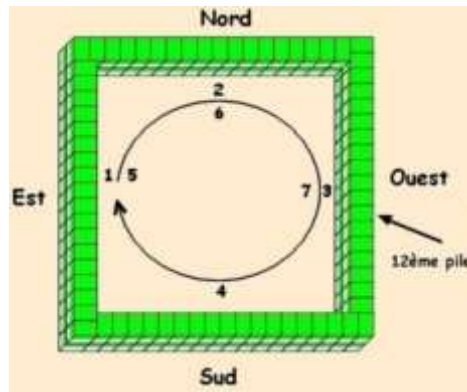
La position des joueurs est fixée selon une rose des vents un peu particulière (Est et Ouest sont inversés).

Construction de la muraille et distribution des tuiles

Pour la mise en place du jeu, les 144 tuiles sont mélangées face cachées, puis regroupées en 4 murs de 36 tuiles (2 rangées superposées de 18 tuiles) comme indiqué ci-contre.

Le joueur étant le vent d'Est jette 2 dés, dont les résultats sont additionnés. En comptant les murs, en commençant par le sien, on va identifier celui dans lequel on va commencer à distribuer les tuiles.

Par exemple, si le lancer des dés est de 7, on compte de gauche à droite les murs, arrivant ainsi sur le mur du joueur Ouest.



L'endroit du mur où la distribution des tuiles se fera (appelée « brèche ») est maintenant calculé en additionnant le précédent lancer avec un nouveau lancer du joueur du mur (Ouest dans l'exemple).

Par exemple, avec un deuxième lancer de 5, on obtiendra 12 au total (7+5) et on comptera 12 piles de tuiles, de la droite vers la gauche du mur.

Le joueur venant d'Est distribue ensuite les tuiles aux joueurs : les deux premières piles à gauche de la brèche pour lui, puis les deux suivantes au joueur Sud, etc... Au quatrième tour, Est continue à prendre 2 tuiles pour lui, mais n'en distribue qu'une aux autres joueurs. Est possède donc au début du jeu 14 tuiles.

Les quatorze tuiles placées à droite de la brèche constituent « la colline » et serviront de pioche lors de l'appel des fleurs et en cas de Kong (voir plus loin).

L'appel des Fleurs

Les fleurs et les saisons n'interviennent pas dans les combinaisons et n'apportent que des points supplémentaires dans le décompte final.

Les joueurs, possédant ces tuiles, les placent face visible devant eux et les remplacent par des tuiles piochées dans la colline.

Déroulement:

Est débute la partie en écartant une de ses tuiles, en la posant face visible à l'intérieur de la muraille. Ce joueur dispose alors de 13 tuiles, comme les autres joueurs.

L'écart d'une pièce par un joueur doit toujours être annoncé par sa valeur (exemple 3 bambous, 7 caractères...).

Les autres joueurs jouent alors à tour de rôle (dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), en piochant la première tuile à gauche de la brèche et en écartant ensuite une de leurs tuiles.

Au lieu de prélever une tuile du mur, les joueurs peuvent, sous certaines conditions, prendre la pièce qui vient d'être écartée par un joueur.

Quand un joueur désire profiter de l'écart d'un de ces adversaires pour faire une combinaison, il annonce Chow pour une suite, Pung pour un breton et Kong pour un carré.

Il est possible de prendre une pièce écartée pour faire une paire, mais seulement en cas de Mah-Jong.

Seul le joueur placé à droite de celui qui vient d'écarter peut réclamer Chow.

Dans le cas où un joueur a pris une tuile écartée, la partie continue à partir de sa position.

Que la tuile soit prise dans le mur ou à l'intérieur de la muraille, les joueurs doivent toujours écarter une tuile.

Si deux joueurs sont intéressés par la dernière pièce écartée, le joueur faisant « Hu » a la priorité sur ceux faisant Pung ou Kong, qui ont eux-mêmes la priorité sur le Chow.

Toute combinaison terminée à l'aide d'une tuile provenant d'un écart doit être exposée.

Cependant, tout Kong terminé avec une tuile du mur doit être étalé sur la table pour permettre la pioche d'une tuile supplémentaire. Le joueur peut alors étaler son Kong face cachée, afin de ne pas donner d'indication aux autres joueurs sur la valeur de ses tuiles.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur annonce « Hu », tous les joueurs montrent leur jeu et on procède alors au décompte des points. Seule la main du joueur ayant fait « Hu » est comptée.

Selon les règles officielles, faire « Hu » rapporte 8 points, auxquels est ajoutée la valeur de la main ayant fait « Hu ». Cette dernière valeur est fonction des combinaisons utilisées, portant là aussi des noms poétiques (neuf portes, 13 lanternes merveilleuses, main pure...).

Si personne n'a fait « Hu » alors qu'il ne reste plus de tuiles sur la muraille, alors la partie est nulle.

Approche du jeu

Pour être un bon joueur de Mah-Jong, on peut penser qu'avoir de la chance reste primordiale. Cependant, il faut avant tout savoir calculer, évaluer les risques, prendre les bonnes décisions en fonction de sa main et de l'évolution de la partie.

Il faut pouvoir « lire » les intentions des autres joueurs, d'après leurs écarts et leurs prises de tuiles. Ce qui pourra modifier notre façon de jouer, comme par exemple ne pas écarter une tuile qui pourrait potentiellement intéresser d'autres joueurs.

Une des difficultés du Mah-Jong est de juger de la probabilité d'obtenir les combinaisons souhaitées et de mémoriser la valeur des différentes combinaisons officielles.

Pour plus de clarté, voici un tutoriel vidéo: https://www.youtube.com/watch?v=eB1VkzUpZ_s

144 tuiles en format papier accompagnent ce document.

