

@

TCHOU Kia-kien

LE MAH-JONG

tel qu'il est joué par les

CHINOIS

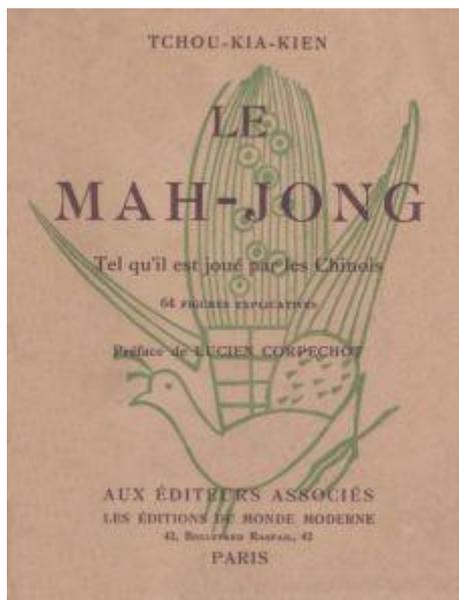
Le mah-jong

à partir de :

LE MAH-JONG tel qu'il est joué par les Chinois

par TCHOU Kia-kien

Les Éditions du Monde Moderne, Paris, 1924.



Édition en format texte par
Pierre Palpant

www.chineancienne.fr
décembre 2012

TABLE DES MATIÈRES

[Préface](#)

[Chapitre I.](#) — Le mah-jong. — La dénomination. — Son charme. — Son origine. — Sa composition. — Les « wan », les « t'ong », les « so », les 4 « vents », les trois « honneurs », les 8 « fleurs ». — Condition du jeu et but à atteindre.

[Chapitre II.](#) — Comment on joue. — Manière d'installer la table. — Fixation des places. — Construction des « murailles ». — Fixation de la « première main ». — En jeu de mah-jong il n'y a pas de banquier. — Évolution des 4 « vents ». — Habitudes, conventions et termes du jeu. (Durée, tarif, coefficients du tarif, nombre de points de départ, des deux modes déterminant l'application des coefficients de tarif dans les paiements, des « fan » ou coefficient à accorder à un jeu, du nombre de points maximum à convenir.

[Chapitre III.](#) — (Comment on joue, suite). Manière de faire la « brèche ». — Manière de se servir des dominos. — Manière de ranger la « main » de dominos. — Manière de rejeter et de prendre les pièces (Expulsion des pièces, différentes manières de prendre une pièce : par « tch'eu », par « p'ong », par « kang », par « hou », par la « pêche »). — Cas de double prise concernant les carrés et les « fleurs ». — Formation simultanée d'une séquence et d'un carré. — Enlèvement par priorité sur la formation d'un carré « découvert ». — Cas où 2 ou 3 joueurs ont besoin de la même pièce expulsée pour gagner. — Jeu irrégulier ayant une pièce en trop, et le cas inverse. — La dernière pièce conventionnelle à puiser dans les « murailles ». — La partie nulle. — Les 2 règlements de comptes à la fin d'une reprise. — Qu'est-ce le jeu gagnant ?

[Chapitre IV.](#) — Manière de compter les points. — Le nombre de points de départ. — Les cas de pièces isolées. — Valeurs que peut avoir une pièce dans un groupe. — Valeurs que peut avoir une paire. — Les cas de brelans. — Les cas de carrés. — Le « p'ing-hou ». — Quelques exemples concernant le règlement des comptes. — Les cas où un jeu complet est affecté d'un « fan ». — Les cas où un jeu complet est affecté de 3 « fan ». — Les jeux complets maximum. — Cas où un joueur a le droit d'exiger l'annulation d'une reprise. — Les cas d'amendes.

[Chapitre V.](#) — Règlement des comptes.

[Chapitre VI.](#) — Un peu de tactique. — Bien connaître la valeur des unités et des groupes. — L'ordre dans lequel les pièces inutiles doivent être expulsées. — Comment se défendre contre un jeu menaçant d'un adversaire. — Principes qu'il ne faut pas oublier.

[Chapitre VII.](#) — L'étude de la meilleure manière de former les séquences, brelans, carrés, etc.

Le mah-jong

[Chapitre VIII](#). — Combinaisons, analyses (Jeux homogènes à 9, à 7 et à 6 combinaisons. — Jeux homogènes, hétérogènes ou partiels à 5, à 4, à 3, à 2 combinaisons ou à 1 chance). — Conseils pratiques.

[Index](#)

PRÉFACE

@

p.007 Au moment même où la vieille Chine menace de disparaître, un beau jeu plein de mystère pour les profanes, plein de charmes pour les initiés, la remet à la mode au milieu de nous. Les précieux dominos de jade, de quartz ou d'améthyste, gravés de signes hermétiques, évoquent, entre les mains qui les manient doucement chaque soir, le pays des pagodes, les montagnes roses endormies dans la poussière du jour et le ciel de Pékin si calme, si vaste et si fin qu'il semble fait pour baigner de lumière l'esprit des sages !

Quand s'ouvre la boîte de laque incrustée de nacre où reposent les accessoires du mah-jong, des images s'en échappent et voltigent devant nos yeux comme des papillons poursuivant un cortège impérial : des toits de tuiles jaunes luisent au-dessus de la verdure poudreuse des sophoras, ainsi que des p.008 moissons sous le soleil ; des pavillons de bois peint s'écaillent au bord de l'eau dormante sur laquelle des bateliers poussent péniblement leur barque entre les lotus. L'imagination la plus sédentaire prend son essor vers l'Orient enchanté qui accueille nos rêves d'adolescent !...

*

Je ne suis jamais allé en Chine. Autrefois, personne n'allait jamais en Chine que les marins, les missionnaires et quelques rares commis de la Compagnie des Indes, et c'est sans doute à cause de cela qu'elle était demeurée si pleine de séduction. Un paravent, un coffret merveilleux, une étoffe de soie noire brodée d'or nous rendaient sensibles les raffinements d'une vie sensuelle mêlée à des divagations de cauchemar. Des porcelaines, peintes avec des délicatesses de ton extrêmes, nous offraient le spectacle d'une société où il nous était interdit p.009 d'entrer. Un mot de Confucius, une parole de Lao-Tseu, mêlés aux récits d'un vieux jésuite, reculaient jusqu'à l'infini les limites de l'univers spirituel où vivaient

Le mah-jong

les grands lettrés, les philosophes retirés dans leurs magnifiques bibliothèques et appliqués à trouver dans le Tao toute béatitude et toute vérité. Des pèlerins passionnés comme Loti, comme Paul Claudel, comme Victor Segalen n'écrivaient sur la Chine que pour l'envelopper d'une poésie plus dense. Les paradis fermés n'ont rien à craindre des poètes, ils ajoutent de nouvelles voiles à leurs mystères.

Le dernier de ces pèlerins choisis, M. Abel Bonnard, a eu le génie de ne point rompre le charme ! Sachant bien que l'ascendant, l'attrait sourd qu'exerce sur nous l'Extrême-Orient tiennent au secret où il s'est enfermé, M. Abel Bonnard nous fait pénétrer dans ce clair-obscur avec une adresse et des précautions quasi chinoises. Il nous décrit avec précision les moindres choses de là-bas, mais sans souffler sur la buée qui les entoure. Il veut que la saveur nous en arrive, comme après un long ^{p.010} parcours, suffisamment affaiblie pour laisser notre curiosité et tous nos sens en éveil. « La sensation exténuée expire au seuil de l'esprit, où une évocation la prolonge », dit-il, en parlant des raffinements de la cuisine chinoise. Il lui a ravi cette savante alchimie.

Il n'est que trop vrai, comme l'écrit M. Bonnard, que le goût aristocratique d'une observation exacte se perd partout dans le monde. M. Bonnard l'a cependant précieusement conservé en lui et il reste assez d'esprits délicats pour lui en savoir gré.

M. Bonnard est arrivé en Asie à l'heure où l'empire millénaire commençait à se désagréger, à l'instant de l'abandon, au moment où le délire de la destruction s'emparait du peuple jaune. Il a vu, il a noté cette tragique sédition. Mais avec un art surprenant il a su réunir les morceaux cassés de la vieille Chine, si bien que son livre ressemble à ces laques dont il parle, et dont la technique paraît avoir été inventée « pour manifester en plein jour le monde des songes ». Il fait penser à ces peintures où « sur le fond crépusculaire de la soie les objets reproduits semblent flotter sur ^{p.011} de la pensée ». Et je suis bien sûr que, si pour quelques-uns d'entre nous, le mah-jong est beaucoup plus

Le mah-jong

qu'un simple jeu, si ses graphies subtiles ouvrent à notre rêverie tant de perspectives délicieuses, c'est que par un heureux concours de circonstances sa règle nous est arrivée de là-bas en même temps que la *Revue des Deux Mondes* publiait ces pages habiles à délivrer l'imagination prisonnière.

*

Mélancolique évocation ! Tandis que nous nous exerçons à Paris à ranger dans l'ordre traditionnel les petits rectangles de jade, le désordre, l'émeute s'installent en permanence dans cet Orient que la fièvre occidentale a gagné. « Cette Chine, si fière d'avoir toujours englouti ses vainqueurs, est menacée à présent, écrit notre auteur, par des conquérants plus dangereux qui lui ont déjà ravi son vieux calme : ce sont les idées, ou plutôt les noms et les mots... » Qu'adviendra-t-il du Céleste-Empire ?

p.012 Je me souviens des propos que nous tenait Rémy de Gourmont en 1912, tandis que la révolution déjà bouillonnait dans Pékin. Gourmont aimait les sages de la Chine autant et plus que ceux de la Grèce, l'art chinois plus que tout autre, et surtout il professait que l'agrément du monde est fait de diversité. Il s'affligeait donc de voir qu'au contact des Européens le peuple chinois perdait sa belle et insolente originalité, mais qui sait, disait-il, si la ruine de l'empire ne sera pas le commencement de l'influence chinoise ? Certaines civilisations ont dû mourir pour régner. Nos ingénieurs vont là-bas creuser des mines et poser des rails, mais les usines seront chinoises et les chemins de fer chinois. Leurs gares auront un toit aux bords retroussés comme celui des pagodes, et les tuiles de ces toits auront ces teintes de turquoises mortes qui s'associent à celles du ciel, par des influences aussi douces que des caresses ! Peut-être même les Chinois réaliseront-ils le rêve de Victor Hugo et donneront-ils à leurs locomotives l'apparence d'un dragon volant ? Ce peuple d'artistes est capable d'imposer aux produits p.013 de notre industrie la forme de beauté que nous sommes impuissants à découvrir...

Le mah-jong

C'est possible ! Sous le climat de l'Orient jamais la vie ne poussera l'homme en avant comme elle fait chez nous. Ce seul fait suffirait à assurer à la civilisation orientale un caractère d'élégance, de perfection et les raffinements que la nôtre a perdus, mais dont le prestige ne sera jamais aboli. Voyez ! Qui donc voudrait jouer aux dominos maintenant que nous connaissons le mah-jong ?

Lucien Corpechot

Le mah-jong

Chapitre I

Le mah-jong

@

La dénomination. — p.015 Le jeu de dominos chinois, connu en Amérique et en Europe sous le nom cantonais « mah-jong » est appelé en langue pékinoise « ma-ts'iue ».

Ces deux dénominations, bien que différentes en apparence, ont en réalité le même sens : « moineau ».

Pour quelle raison a-t-on donné à ce jeu un nom d'oiseau ? Les gens les mieux informés nous fournissent deux explications.

Les uns prétendent que le bruit produit par le choc des pièces rappelle le cri des moineaux.

p.016 D'autres voient dans le moineau gravé ¹ sur certaines pièces l'origine de cette dénomination.

Pour ma part, je tiens cette dernière explication comme la plus exacte. Quant à la première, elle ne me paraît pas acceptable : car avant l'apparition du mah-jong, il existait plusieurs jeux de dominos chinois qui produisaient exactement les mêmes bruits que le mah-jong, sans que pour cela on leur donnât un nom d'oiseau.

Son charme. — Comme jeu, le mah-jong est incontestablement un des plus captivants. Ce n'est pas purement un jeu de hasard comme le baccara, ni un jeu d'argent comme le poker, mais un jeu à combinaisons très variées qui exige, de la part des joueurs, une attention soutenue et des calculs habiles, et dans lequel le hasard et la tactique doivent concourir presque à parties égales.

Ainsi, ce n'est pas sans raison qu'il a pu, en Chine, supplanter tous

¹ Comme on le verra plus loin, c'est l'as de « so » qui porte cette image ; mais, dans un jeu de luxe, cette pièce porte l'image d'un oiseau plus beau.

Le mah-jong

les jeux qui existaient avant ^{p.017} lui, s'imposer dans les milieux les plus élevés, se répandre sur tout le pays et, le débordant, porter ses conquêtes au delà de son pays natal.

Être parvenu à s'introduire dans la haute société américaine et anglaise, et à trouver un bon accueil dans les meilleurs salons parisiens, cela prouve suffisamment qu'il possède un charme irrésistible par lequel il sait se faire aimer de tout le monde.

Son origine. — Contrairement à ce que prétendent certaines personnes mal renseignées, le mah-jong n'a pas une origine ancienne de plusieurs siècles, et n'a pas pris naissance dans le palais impérial de Pékin.

Ce jeu, sous sa forme actuelle, a fait son apparition en Chine il y a environ trente ans, dans la vallée du fleuve Bleu. Son extension très rapide s'est d'abord portée sur les provinces du Sud ; mais ce n'est que beaucoup plus tard (après 1900) que le mah-jong, apporté par des chanteuses méridionales, commença à être connu dans le nord de l'empire chinois !

^{p.018} Avant l'apparition du mah-jong, il existait un jeu de cartes portant les images des 36 génies célestes et des 72 génies terrestres personnifiés dans le célèbre roman « Chouei-hou ».

Par son caractère peu noble et par des règles et des combinaisons très simples, il était très en faveur auprès du peuple, et particulièrement apprécié des marinières. Quant au mah-jong, doté d'une qualité plus raffinée et sachant mieux plaire, il s'est élevé, dès sa naissance, à un rang supérieur et, ayant pris racine, ne consentit plus à servir que dans la haute société.

En réalité, quelles qu'apparaissent ses nouvelles dignités, ce jeu n'est autre chose qu'une transformation de l'ancien jeu de cartes enrichi de quelques nouvelles pièces et de certaines nouvelles combinaisons.

Le mah-jong

Sa composition. — Le jeu de mah-jong est composé de 136 dominos principaux et de 2 ou 4 séries de 4 « fleurs ».

Ces pièces sont réparties : 1° En 3 grandes p.019 séries ; 2° En 2 petites séries ; 3° En 2 ou 4 séries de « fleurs ».

- **1°** Les 3 grandes séries sont appelées : les « wan », les « t'ong » et les « so ». Les « wan » portent des caractères ; les « t'ong » des cercles ; et les « so » des tiges ou feuilles de bambou.

Chacune de ces 3 grandes séries comprend 9 numéros, et chacun de ces numéros est représenté par 4 pièces identiques : soit quatre 1, quatre 2 etc. et quatre 9. Soit pour chacune de ces trois séries 36 dominos et pour les trois séries, trois fois 36, soit 108 dominos.

Voici les 9 numéros de « wan » :

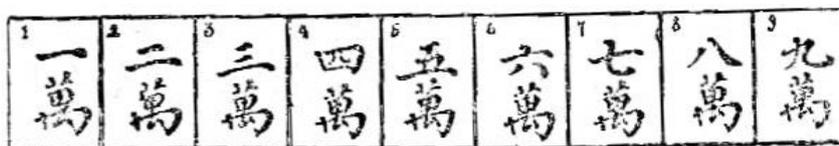


Figure 1.

Voici les 9 numéros de « t ong » :

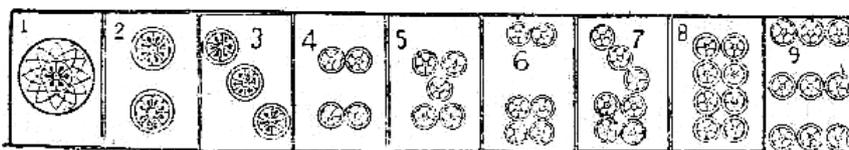


Figure 2.

p.020 Voici les 9 numéros de « so » :

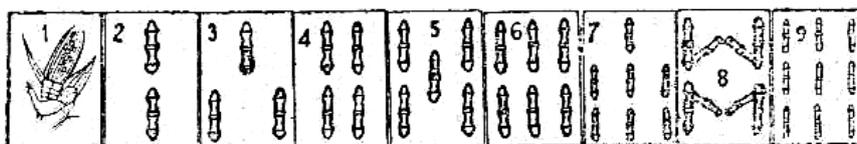


Figure 3.

- **2° a)** Les quatre « vents » sont : Est (tong), Sud (nan), Ouest (si)

Le mah-jong

et Nord (pei). ¹

Chacun de ces « vents » est représenté 4 fois, soit 4 Est, 4 Sud, etc. Il en résulte 16 dominos pour cette petite série.

Voici les pièces qui représentent les 4 « vents » :

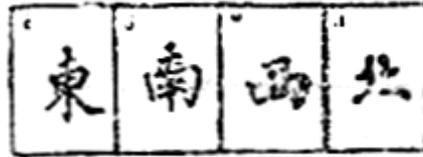


Figure 4.

• **2°** b) Les 3 « honneurs » sont le « Milieu » (tchong), la « Richesse » (fa) et le « Blanc » (pai).

Chacun d'eux est représenté 4 fois, soit 12 pièces, pour cette série.

p.021 Voici les dominos qui représentent les 3 « honneurs » :

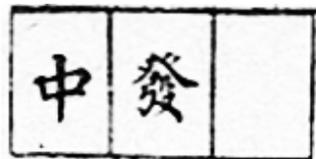


Figure 5.

Certains fabricants de dominos représentent les 3 « honneurs » avec d'autres pièces qui sont le « dragon » (long), le « phénix » (fong) et le « blanc » (pai), mais le principe reste toujours le même.

Voici les 3 « honneurs » représentés sous une autre forme :

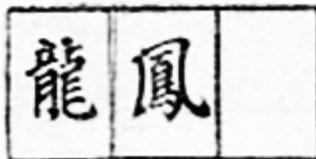


Figure 6.

• **3°** Les « fleurs » sont des pièces accessoires que l'on ajoute parfois au jeu principal, selon le désir des joueurs. Les vrais

¹ Il est utile de retenir l'ordre dans lequel sont rangés les 4 « vents ».

Le mah-jong

amateurs de mah-jong les trouvent plutôt gênants et ne les admettent pas dans leur jeu.

p.022 Voici deux séries de « fleurs » : ¹



Figure 7.

Jusqu'ici nous avons passé en revue les 136 pièces composant le jeu principal du mah-jong et les 8 « fleurs » formant les deux séries accessoires.

Comme nous voulons faire connaître le mah-jong tel qu'il est joué par les Chinois, nous ne donnerons que très peu d'explications sur les « fleurs » et nous nous occuperons uniquement des 136 pièces qui, accompagnées de deux dés, constituent tout le matériel du mah-jong. ²

Condition du jeu et but à atteindre. — p.023 Chaque joueur joue pour son propre compte. Pour gagner une reprise au mah-jong, il s'agit pour les joueurs d'arriver à construire une « main » complète de 14 pièces ³ réparties en une paire ⁴ et quatre groupes de 3 pièces représentant des brelans ou des séquences.

@

¹ Ces pièces sont ainsi nommées parce qu'elles portent ordinairement des fleurs gravées, mais celles-ci sont, dans un jeu de luxe, remplacées par des personnages historiques.

² Dans la boîte de jeu, il y a ordinairement 4 « blancs » de rechange. Ils servent à remplacer les pièces perdues. Pour leur donner la même teinte que le jeu entier, il est bon de les utiliser de temps en temps à la place des autres « blancs ». Il y a, en outre, dans la même boîte, une petite boîte en os ou en ivoire contenant 4 pastilles en même matière. Cette boîte sert à marquer la place de la « première main », et les pastilles les places des 4 « vents ». Quant aux jetons en forme de baguettes, ils n'auront que des valeurs conventionnelles données par les joueurs.

³ Le lecteur verra, dans la suite, les cas d'exception concernant les « carrés » et le jeu gagnant composé des 13 pièces isolées.

⁴ Cette paire obligatoire est désignée sous le nom de « ma-ts'iue » (ou « mah-jong »).

Le mah-jong

Chapitre II

Comment on joue

@

Manière d'installer la table. — p.025 Pour faire une partie de mah-jong, il faut être quatre joueurs, assis autour d'une table carrée de dimension moyenne, orientée suivant la coutume chinoise : celle-ci veut que les diagonales des quatre angles de la table soient dirigées vers le milieu des murs et non vers les angles de la salle. Pourquoi cette disposition ? La superstition seule en autorise l'explication. Les Chinois croient en effet que le « dieu de la richesse », présidant chaque jour à un des 4 points cardinaux, pourrait favoriser tel joueur placé sous sa protection, et que, pour égaliser la chance des joueurs il faut les placer de manière à ce qu'aucun d'entre eux n'invoque la protection de la divinité.

Fixation des places. — Lorsque la table est disposée selon les règles et que les dominos et les dés y sont répartis, chacun des 4 joueurs prend momentanément au hasard la place qui lui convient.

Il s'agit maintenant de fixer la place de chaque p.026 joueur, au moyen des deux dés et des quatre pièces représentant les 4 « vents ».

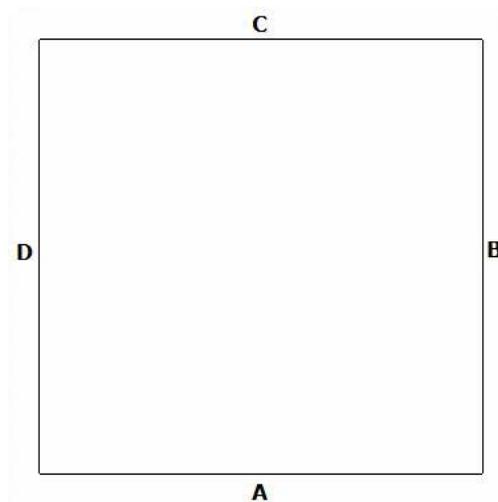


Figure 8.

Le mah-jong

Pour cela, l'un des joueurs prend 4 pièces correspondant aux 4 points cardinaux, les retourne sur la table, face en bas, les mélange et les dispose devant lui en colonne verticale. Il jette les 2 dés, une première fois pour fixer la place de l'Est, et une seconde fois pour savoir qui des joueurs prendra la ^{p.027} première, la deuxième, etc. des pièces de la colonne, suivant l'ordre de haut en bas. Celui qui aura retourné l'Est, prendra la place de l'Est fixée par le premier coup de dés, à sa droite s'installera le partenaire ayant le Sud, en face de l'Est se placera le joueur ayant l'Ouest, et à droite de celui-ci, se trouve la place du joueur désigné par le Nord.

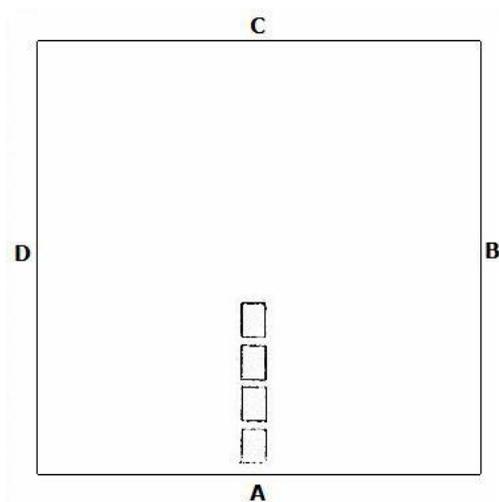


Figure 9.

Voici un dessin qui nous aidera à donner une explication concrète :

^{p.028} A, B, C et D, quatre joueurs assis autour de la table. Le joueur A, après avoir rangé les quatre dominos de points cardinaux devant lui, jette le premier coup de dés. Soit 3 le nombre indiqué par ceux-ci. On compte alors 1, 2, etc., en partant de A pour se diriger à droite. Le chiffre 3 arrive à la place de C. C'est donc à cet endroit que se placera le joueur qui aura retourné l'Est.

A jette un second coup de dés. Soit 9 le nombre indiqué. En comptant comme précédemment, le nombre 9, après deux tours de la table, revient à A. Celui-ci prend donc la première pièce de la colonne, B la deuxième, C la troisième, D la quatrième.

Supposons que A retourne l'Est, B le Nord, C le Sud, D l'Ouest. A

Le mah-jong

prend alors la place de C ; C la place de D ; D la place A, et B reste à sa place primitive.

Voici la nouvelle position dans laquelle se trouvent nos quatre joueurs.

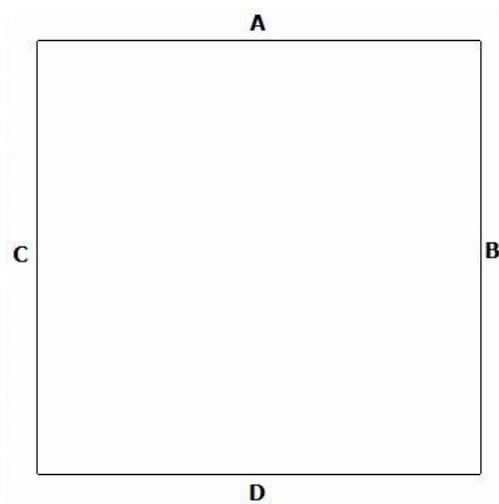


Figure 10.

p.029 Il est à remarquer que cette manière de disposer les quatre points cardinaux est purement arbitraire et ne correspond nullement à la réalité.

Construction des murailles. — Lorsque les places des joueurs sont déterminées et les dominos bien mélangés, on commence à construire les murailles. Chaque joueur ramène devant lui d'abord 17 pièces, les range côte à côte pour former une ligne horizontale ; il ramène encore une fois le même nombre p.030 de pièces qu'il pose sur la ligne déjà établie. Il a ainsi devant lui une muraille à deux rangées superposées ; il la pousse vers le milieu de la table pour qu'elle forme avec les trois murailles des autres joueurs, un carré plus ou moins parfait.

Fixation de la « première main ». — Nous devons maintenant chercher à savoir qui aura la « première main ». C'est l'occupant de la place de l'Est qui va déterminer cela au moyen de deux coups de dés. D'après le dessin ci-dessus (fig. 10) c'est A qui aura cet honneur.

Soit 12 le nombre indiqué par le premier coup de dés : on comptera 1, 2, 3, etc., en partant de A et en suivant le sens connu (sens inverse de

Le mah-jong

celui des aiguilles d'une montre) et de la sorte le nombre 12 arrivera à B.

Soit 3, le nombre indiqué par le second coup de dés. On comptera cette fois en partant de B (et non de A). Comme le nombre 3 désigne C, c'est donc ^{p.031} celui-ci qui aura la « première main » dans la première reprise. ¹

Faisons remarquer en passant qu'au jeu de mah-jong il n'y a pas de joueur privilégié. Les quatre partenaires se trouvant dans la même condition d'égalité, celui qui a la « première main » n'a d'autre avantage que celui de commencer avant les autres, et il n'est pas, comme dans certains jeux, le banquier contre qui les autres joueurs parient.

L'évolution des quatre « vents » ou points cardinaux. — Les quatre « vents » ne restent pas aux places fixes. Ils évoluent automatiquement en même temps et dans la même direction que la « première main ».

L'Est est le « vent » correspondant de la « première main » ; à sa droite se place le « vent » Sud ; ^{p.032} en face de l'Est, se place l'Ouest ; et, en face du Sud, le Nord.

Habitudes, conventions et termes du jeu. — Avant de commencer la partie, il est préférable de connaître les conditions dans lesquelles on va s'engager.

Durée. — La durée d'une partie de mah-jong est toujours convenue d'avance. Les Chinois ont l'habitude de la fixer à 4, 8 ou 12 tours (toujours de 4 en 4).

On dit qu'un tour est terminé lorsque la « première main », après avoir fait un tour de la table, revient à sa place primitive ; mais cela ne suppose pas qu'on ait fait exactement quatre reprises, car pendant le tour la « première main » aurait pu rester au même joueur dans les cas

¹ La « première main » évolue à la fin de chaque reprise au joueur suivant (placé à droite de la « première main »), sauf les cas où une reprise se termine par un jeu gagnant de la « première main » ou par une partie nulle sans « carré » déclaré sur la table. (Voir plus loin la définition de partie nulle.)

Le mah-jong

déjà indiqués (note page 31).

Une partie de 4 tours, jouée à la vitesse moyenne, dure généralement une heure et demie.

Si, à la fin du quatrième tour, la « première main » a terminé la reprise par un jeu gagnant, la ^{p.033} partie est prolongée jusqu'à ce qu'un autre joueur ait un jeu gagnant, ou qu'il y ait une partie nulle avec un ou des carrés déclarés sur la table. (Voir plus loin la définition de la partie nulle.)

Après chaque partie de 4 tours, si le jeu doit se prolonger, les joueurs ont l'habitude de changer leurs places. Pour fixer celles-ci, on a recours aux dés, comme au début d'une partie. Seulement cette fois c'est au dernier gagnant que revient l'honneur de s'en occuper.

Tarif. — Le tarif d'après lequel les comptes du jeu doivent être réglés à la fin de chaque reprise, est aussi une condition à fixer dès le début d'une partie. ¹ Il peut être très élevé, moyen ou très modique, selon la bourse et le désir des joueurs. Il est généralement fixé à tant pour les mille points. (Exemple : 10 fr pour les 1.000 points, ou 0,01 fr pour le point).

Coefficients du tarif. — ^{p.034} Ce tarif ainsi fixé est généralement affecté de deux coefficients différents pour le règlement des deux comptes, c'est-à-dire entre les perdants et le gagnant, et entre les perdants eux-mêmes. ² Ces coefficients sont généralement 1 et 2, 2 et 4 ou 4 et 8. Nous verrons plus loin comment on les applique dans le cas des paiements.

Nombre de points de départ à accorder à un jeu complet. — Il est à convenir entre les joueurs quel sera le nombre de points de départ à accorder à un jeu gagnant. Ce nombre est généralement fixé à 10 ou 20.

Des deux modes déterminant l'application des coefficients de tarif dans les paiements. — *L'ancien mode* consiste à considérer la

¹ Une partie de Mah-jong sans enjeu n'est pas intéressante, en ce sens que les joueurs s'écartent toujours de la vraie manière de jouer.

² Les deux coefficients sont toujours dans la proportion de 1 à 2.

Le mah-jong

« première main » (le « vent » Est) comme un point de repère. Quand elle gagne, tous les perdants lui paient en se basant sur le coefficient le plus élevé, lorsqu'elle perd, elle paie ^{p.035} de même au gagnant (seul). (Voir dans le chapitre V le règlement des comptes).

Le nouveau mode veut que l'on considère le gagnant comme un point de repère, mais une complication surgit : celle de savoir comment il a complété son jeu. Si le gagnant termine son jeu par une pièce pêchée par lui-même, tous les perdants lui paieront d'après le coefficient le plus fort ; sinon, le perdant qui lui a servi la dernière pièce lui paie seul d'après ce coefficient. Quant aux autres perdants, ils ne lui paient que d'après le coefficient le moins élevé.

Les comptes entre les perdants se règlent toujours d'après le coefficient le plus bas et avec compensation de points. ¹

Il est à remarquer que le nouveau mode est plus équitable en ce sens qu'un joueur maladroit ou imprudent doit payer le double. Aussi est-ce pour cela que tous les joueurs chinois l'ont adopté. ^{p.036}

Des « fan » ou coefficient à accorder à un jeu. — On dit qu'un jeu (complet ou incomplet) est à un, deux, trois, quatre... « fan » quand la somme totale de ce jeu doit être multipliée, une, deux, trois, quatre... fois par le nombre deux. Autrement dit, elle est affectée du coefficient 2, 4, 8, 16, etc. (Voir les cas de « fan » dans le chapitre sur la manière de compter les points).

Du nombre de points maximum à convenir. — Par ce qui précède on conçoit aisément qu'un jeu qui n'a que quelques dizaines de points au départ, peut finalement atteindre un nombre formidable (au delà de 10.000 points) et devenir trop coûteux pour les perdants. Afin d'éviter cet inconvénient, les joueurs ont l'habitude de limiter le jeu maximum à 3 ou 400 points.

¹ La compensation de points n'a pas lieu à l'égard du gagnant.

Le mah-jong

Chapitre III

@

p.037 Maintenant que toutes ces conditions préalables ont été fixées, revenons à nos quatre joueurs attablés que nous avons abandonnés plus haut, et voyons comment ils vont commencer leur jeu et procéder pendant la partie.

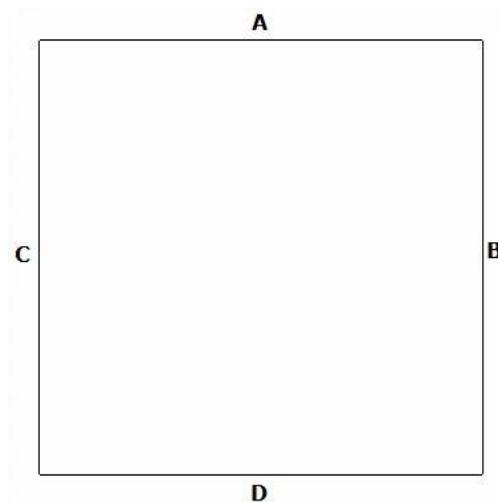


Figure 11.

Afin de faciliter nos explications, rappelons les positions exactes des quatre joueurs par le dessin ci-dessus.

Manière de faire la brèche. — p.038 Nous avons vu plus haut que C avait la « première main ». C'est donc lui qui doit jeter les dés pour désigner celui des quatre joueurs qui doit faire la brèche dans les « murailles ».

Soit 3, le nombre indiqué par les dés, c'est B qui est désigné pour faire la brèche.

Mais à quel endroit ?

B jette un coup de dés pour fixer ce point.

Soit 12, le nombre donné par les dés.

En additionnant les deux nombres (3 plus 12) on obtient le nombre

Le mah-jong

15 ; B enlève de sa muraille le 15^e tas de dominos (en comptant les tas de droite à gauche) et pose les deux pièces ainsi enlevées à droite de la brèche, sur la muraille. ¹

Manière de se servir des dominos. — Une fois la brèche faite, désignons du nom de « tête de murailles » l'extrémité de celles-ci, placée à gauche de ^{p.039} la brèche, et l'extrémité opposée du nom de « queue de murailles ». Le joueur C (la « première main ») prend 4 pièces (deux tas) à la « tête de murailles » ; D, B et A chacun à leur tour, en font de même, et ainsi de suite jusqu'à trois fois (ils ont alors 12 pièces chacun). A la quatrième fois, C prend 2 pièces dans la couche supérieure, en sautant par dessus la ^{p.040} deuxième pièce (il prend les pièces 1 et 3 de la couche de dessus), tandis que les autres joueurs ne prennent qu'une pièce chacun (suivant l'ordre des dominos laissés et le tour de chaque joueur). ²

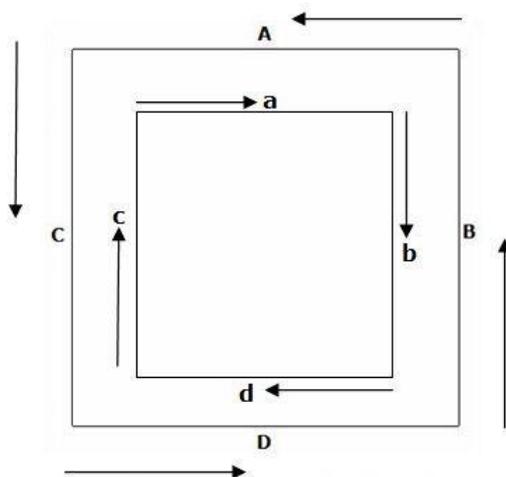


Figure 12.

Manière de ranger la « main » de dominos. — Chaque joueur ayant les pièces en mains, les relève, les groupe suivant leurs séries (de « tong », de « so », de « vent », etc.), les dispose devant lui en forme de paravent et, à une des extrémités de celui-ci, il aura soin de reléguer les pièces isolées.

¹ Si la somme des deux nombres dépasse le nombre des tas de dominos d'une « muraille » on tourne le coin et on fait la brèche dans la muraille de gauche.

² Nous voulons attirer l'attention du lecteur sur les 2 mouvements opposés indiqués par la figure 12 : C.D.B.A., l'ordre des joueurs ; c.a.b.d., direction suivant laquelle les pièces doivent être prises.

Le mah-jong

Manière de rejeter et de prendre les pièces. — Nous ne supposons pas que C, en relevant ses 14 pièces, ait trouvé un jeu déjà complet, fait qui arrive très rarement. Il va donc — ses partenaires aussi — faire des manœuvres en règles pour arriver à construire un jeu complet (ou gagnant), c'est-à-dire expulser une à une les pièces inutiles et faire rentrer de même celles dont il a besoin. p.041

a) Expulsion des pièces.

Se trouvant être la « première main » et ayant une pièce de plus que chacun de ses partenaires, C est donc le premier à rejeter un dominos ; mais par lequel commencer ?

Comme pour l'expulsion des pièces isolées, les joueurs ont pour principe de débiter par les « vents » des adversaires ¹, puis les 1 et 9, puis les honneurs, nous imaginons que C jette en premier lieu une de ces pièces indiquées.

b) Différentes manières de prendre une pièce.

Cette pièce abandonnée (découverte) sur la table par C peut être prise, par un autre joueur, de différentes façons :

1° Par « tch'eu » (acceptation) pour former une séquence. (Ce droit est uniquement réservé au joueur dont le tour vient immédiatement après l'ex-proprétaire de la pièce). p.042

2° Par « p'ong » (prendre) pour former un brelan. (Ce droit appartient à tous les joueurs et prime le droit de « tch'eu »).

3° Par « kang » (carré) pour former un carré ². (Même observation

¹ Exception faite pour le cas où le joueur désire construire un jeu semi-homogène. (Voir la définition dans un chapitre suivant.)

² Les séquences, les brelans et les carrés ainsi formés par un joueur en prenant une pièce sortie de la main d'un partenaire doivent être immédiatement mis en évidence sur la table, et on leur donne l'épithète de « découverts » par opposition aux séquences, brelans et carrés « couverts » qui sont formés entièrement par des pièces puisées dans les « murailles » par le possesseur lui-même. Signalons, toutefois, qu'un carré « couvert » doit tout de même être déclaré et mis en évidence dès sa formation, autrement il ne sera compté à la fin de la partie que pour un brelan « couvert ». Pour distinguer un carré « couvert » d'un carré « découvert » on laisse habituellement deux de ses pièces cachées (face en bas) sur la table. Un brelan « découvert » complété par une 4^e pièce tirée par le possesseur n'est compté que pour un carré « découvert », puisqu'une de ses pièces était sortie d'une autre main. Toute pièce faisant partie d'un groupe de jeu « découvert » ne peut être reprise pour entrer dans un autre groupe.

Le mah-jong

que pour « p'ong »).

4° Par « hou » (gagner) pour former un jeu complet (ou gagnant). (Ce droit appartient à tous les joueurs et prime tous les autres).

Toutes les fois qu'un joueur prend une pièce rejetée par un partenaire, il doit dire : « tch'eu », « p'ong », « kang » ou « hou ».

p.043 Soit l'as de « wan » la pièce lâchée par C. Si D (qui vient après C) a dans son jeu le 2 et le 3 de « wan », il peut faire une séquence (de 1, 2 et 3 de « wan ») par un « tch'eu » ; mais si un autre joueur possède une paire ou un brelan « couvert » d'as de « wan » ¹ dans son jeu il peut faire « p'ong » ou « kang » par priorité, et alors le tour de D est passé. ²

5° Par la « pêche ». Si ni D ni les autres ne prennent la pièce expulsée par C, D ira « pêcher » lui-même une pièce (à la tête des murailles).

Tout joueur qui fait entrer une pièce dans son jeu (de 13 unités) soit par « tch'eu », soit par « p'ong », soit par la pêche (dans les murailles), doit en rejeter une autre, à moins qu'il n'ait déjà un jeu gagnant.

Seulement pour les cas de formation d'un carré, p.04 le joueur doit, avant de rejeter une de ses pièces, en pêcher une autre à la « queue » de murailles. Ainsi la formation de chaque carré confère au joueur le droit d'avoir une pièce de plus dans son jeu, c'est-à-dire de faire entrer deux unités d'un coup et de n'en expulser qu'une. ³

Ce cas de double prise aura également lieu après chaque « fleur » pêchée par un joueur, si les « fleurs » sont admises dans le jeu.

Cependant un joueur n'a pas le droit de déclarer un carré en même temps que la formation d'une séquence par « tch'eu ». Exemple : le joueur B a dans son jeu 4 as, un 2 et un 3 de « so ». Il a ainsi un brelan d'as et une séquence de 1, 2 et 3. Si le joueur qui le précède lui offre un 4 de « so », il fait « tch'eu » en formant une séquence de 2, 3

¹ En aucun cas un brelan « découvert » ne peut devenir un carré par la prise d'une pièce abandonnée sur la table.

² La prise d'une pièce lâchée par un partenaire n'est jamais obligatoire.

³ Avec 1 carré, un jeu gagnant comprend 15 pièces au lieu de 14 ; avec 2 carrés, 16 pièces, et ainsi de suite.

Le mah-jong

et 4, et en même temps un carré d'as « couvert ». Mais il n'a le droit de déclarer celui-ci qu'au tour suivant.

Toute pièce ajoutée à un brelan « découvert » p.045 pour former un carré peut être enlevée par un joueur qui en a besoin pour terminer son jeu (gagnant). Ce cas est appelé « enlèvement sur un carré ».

Si, pour terminer leur jeu, deux ou trois joueurs ont besoin de la même pièce tombée de la main d'un partenaire, celui dont le tour est le plus immédiat aura le droit de priorité.

Un jeu qui a une pièce de trop est désigné sous le nom de « grand eunuque » et, dans le cas inverse, « petit eunuque ». Ces deux qualificatifs signifient également « stérilité » ou « jeux improductifs » avec lesquels on est sans espoir d'établir un jeu gagnant ; le joueur est pourtant obligé de continuer la partie. Toutefois ses points acquis seront valables dans le règlement des comptes entre les perdants.

Si longtemps que dure une reprise, on n'épuise jamais toutes les pièces des murailles. On laisse ordinairement les sept derniers tas (14 pièces) et une pièce en plus pour chaque carré déclaré.

Sauf le cas gagnant, le preneur de la dernière pièce réglementaire doit en expulser une de son jeu. Si aucun jeu gagnant ne se déclare à ce moment, p.046 on dit qu'il y a partie nulle. ¹ Dans cette circonstance, la « première main » reste, si aucun carré n'a été déclaré sur la table.

Sauf partie nulle, il y a à la fin de chaque reprise deux règlements de comptes : 1° paiement des perdants au gagnant ² ; 2° règlements de comptes entre les perdants. ³

Le gagnant d'une reprise est celui qui a un jeu complet, mais jamais celui qui a le plus de points ; car un jeu gagnant peut avoir moins de points qu'un jeu incomplet. Ainsi, un perdant peut parfois toucher des autres perdants une somme plus grande que le gagnant d'une reprise.

@

¹ Il s'ensuit qu'il n'y a pas de règlement de compte.

² Le paiement s'effectue d'après le nombre de points total du gagnant.

³ Ces règlements se font avec compensation de points.

Le mah-jong

Chapitre IV

Manière de compter les points

@

1° ^{p.047} Le nombre de points de départ pour un jeu complet est à fixer entre les joueurs (généralement à 10 ou à 20 points). ¹.

2° Une pièce isolée, quelle qu'elle soit, est toujours nulle. ².

3° Une pièce qui, lâchée par un joueur, vient compléter le jeu d'un autre joueur en formant une séquence par le milieu ou une séquence « extrême » ³, ou en formant une paire (de « mah-jong ») du jeu gagnant, est comptée pour deux points au gagnant.

4° ^{p.048} Une pièce pêchée par un joueur et par laquelle il termine son jeu est comptée pour 2 points dans les cas ordinaires ;

Pour 4 points dans les cas de séquences formées par le milieu ou de séquences « extrêmes » ;

Pour 4 points également dans le cas de la formation de la paire du jeu gagnant ;

Et pour un « fan » (coefficient 2), si elle est la dernière pièce conventionnelle (à prendre dans les murailles) ou une pièce prise (à droite de la brèche) à la suite d'un carré formé, ou encore une pièce enlevée (à un partenaire) sur la formation d'un carré.

5° Un groupe de deux pièces appartenant à la même série (2 « wan » par ex.) et ne formant pas la paire est toujours sans valeur.

6° Deux pièces formant la paire peuvent avoir les différentes valeurs

¹ Exception faite pour les jeux extraordinaires qui sont toujours comptés pour le nombre de points maximum convenu.

² Il est entendu que nous faisons ici exception des « fleurs », chacune de celles-ci compte pour 4 points dans les cas ordinaires, et pour un coefficient 2 en plus (pour la somme totale du jeu) si elle est la fleur correspondante du joueur (c'est-à-dire les n^{os} 1 pour l'« Est », les n^{os} 2 pour le « Sud », les n^{os} 3 pour l'« Ouest » et les n^{os} 4 pour le « Nord »).

³ Une séquence extrême est celle qui ne peut être complétée que par un seul côté.

Le mah-jong

indiquées ci-dessous :

a) Si la paire est formée de pièces représentant un des 3 « honneurs » ou le « vent » correspondant du joueur, elle est comptée pour 2 points dans les cas ordinaires :

p.049 Pour 4 points, si l'une de ses pièces, expulsée par un joueur, est venue compléter le jeu d'un gagnant ;

Et pour 6 points si cette dernière pièce (composant la paire du jeu gagnant) a été « pêchée » par le gagnant lui-même ;

b) Si la paire est formée de pièces ne faisant pas partie des séries précitées, et que l'une de ses pièces, sortie de la main d'un joueur, est venue compléter le jeu d'un gagnant, elle est comptée pour 2 points ; et pour 4 points si la pièce en question a été pêchée par le gagnant lui-même.

7° Les séquences ne sont jamais comptées que dans les cas prévus aux paragraphes III et IV ;

8° Un brelan de 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 (de wan », de « t'ong » ou de « so ») est compté pour deux points s'il est « découvert », et pour 4 points s'il est couvert » ¹ ;

9° p.00 Un brelan composé de pièces portant les numéros 1 ou 9 est compté pour 4 points s'il est « découvert », et pour 8 points s'il est « couvert » ;

10° Un brelan composé de pièces appartenant à une des séries des « vents » ne correspondant pas aux joueurs est compté comme pour le cas précédent ;

11° Le brelan d'un des 3 « honneurs » ou du « vent » correspondant au joueur est compté pour 8 points s'il est seul et « découvert » ; pour 16 points s'il est seul et « couvert » ; pour 4 points et un coefficient 2 (pour la somme totale du jeu), s'il est « découvert » et accompagné

¹ Rappelons ici que le mot « découvert » est une épithète ajouté à tout groupe de dominos (séquence, brelan ou carré) formé par une pièce sortie de la main d'un joueur, tandis que l'épithète « couvert » implique l'idée de « formé entièrement par des pièces pêchées dans les murailles ».

Le mah-jong

d'autres groupes de pièces ; et pour 8 points et un coefficient 2 (pour la somme totale du jeu) s'il est « couvert » et accompagné d'autres groupes de pièces ;

12° Il est entendu que l'on ajoute 2 points de plus à un brelan « couvert » ¹, si la formation de _{p.051} celui-ci complète en même temps le jeu du gagnant. (Voir § IV) ;

13° Un carré de 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 des trois grandes séries est compté pour 8 points s'il est « découvert » et pour 16 points s'il est « couvert » ;

14° Un carré de 1 ou 9 des trois grandes séries est compte pour 16 points s'il est « découvert », et pour 32 points s'il est « couvert » ;

15° Le carré d'un des « vents » ne correspondant pas au joueur est compté comme pour le cas précédent ;

16° Le carré d'un des 3 honneurs ou du « vent » correspondant au joueur est compté pour 32 points s'il est seul et « découvert » ; pour 64 points s'il est seul et « couvert » ; pour 16 points et un coefficient 2 (pour la somme totale du jeu) s'il est « découvert » et accompagné d'autres groupes de pièces ; et pour 32 points et un coefficient 2 (pour la totale du jeu) s'il est « couvert » et accompagné d'autres groupes de pièces ;

17° _{p.052} Un jeu complet formé de 4 séquences et d'une paire est considéré comme le plus petit jeu (« p'ing-hou ») et n'est compté que pour le nombre de points de départ convenu si :

a) Les pièces formant la paire ne représentent ni un des « honneurs » ni le « vent » correspondant du joueur ;

b) La 14^e unité du jeu ne se trouve être ni une pièce pêchée par son possesseur (§ IV), ni une pièce complétant la paire obligatoire ou une séquence formée par le milieu ou par un seul côté possible (séquence extrême, voir § III).

¹ Ceci revient à dire que la dernière pièce du jeu gagnant a été pêchée par le gagnant lui-même.

Le mah-jong

Cette manière de préciser est d'autant plus utile que la plupart des joueurs considèrent le jeu « p'ing-hou » comme ayant un « fan » (un coefficient 2 pour la somme totale du jeu).

Par ce qui précède, le lecteur sait déjà comment on compte les points à un jeu ordinaire complet ou partiel. ¹ Pour lui faciliter le début de son apprentissage du jeu de mah-jong, nous lui _{p.053} donnons ci-dessous quelques explications concrètes, avec des dessins à l'appui.

• Voici un jeu incomplet appartenant à un joueur qui a la « première main » (ayant pour « vent » correspondant l'« Est ») :



Figure 13.

On compte :

(§ XI). 1 brelan d'« Est » « découvert »	4 pts coefficient 2
(§ IX). 1 brelan d'as de « wan » « découvert »	4 pts —
(§ VIII). 1 brelan de 2 de « so » « couvert »	4 pts —

On obtient : 12 pts x 2 = 24.

• Voici un jeu complet dont on doit calculer les points (soit 20 le nombre de points de départ _{p.054} convenu pour un jeu complet, et le « Sud » le « vent » correspondant du joueur).

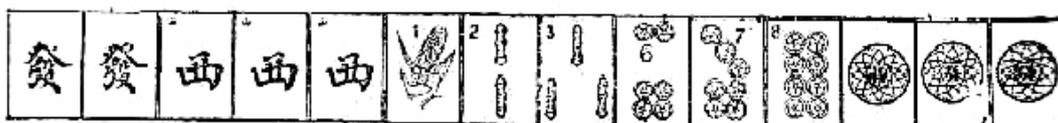


Figure 14.

Supposons que la dernière pièce entrée dans ce jeu soit l'un des 2 « fa » (richesse) péché par le gagnant lui-même. On compte alors :

¹ Tout jeu cumulant plusieurs conditions conférant des points est considéré comme ayant la somme totale ces points.

Le mah-jong

Points de départ	20 pts
(§ VI a). 1 paire de « fa »	6 pts ¹
(§ X). 1 brelan d'« Ouest » « découvert »	4 pts
(§ VII). 2 séquences	0 pts
(§ IX). 1 brelan d'as de « t'ong » « couvert »	8 pts
On obtient :	38 pts

• Voici encore un autre jeu gagnant ayant pour « vent » correspondant le « Nord » : nombre de points de départ 20, jeu terminé par une pièce _{p.055} (4 de « wan ») pêchée par le gagnant et formant une séquence par le milieu.

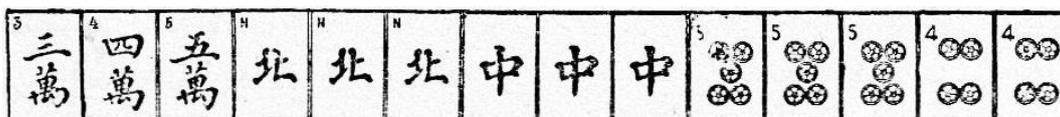


Figure 15.

On compte :

Points de départ	20 pts
(§ IV). 1 séquence formée par le milieu et terminant le jeu gagnant avec une pièce pêchée par le gagnant	4 pts
(§ XI). 1 brelan « Nord » « couvert » (« vent » correspondant)	8 pts coeff. 2
(§ XI). 1 brelan du « milieu » « découvert » (honneur)	4 pts coeff. 2
(§ VIII). 1 brelan de 5 de « t'ong » « découvert »	2 pts
1 paire de 4 de « t'ong »	0 pts
On obtient :	$38 \times 2 \times 2 = 152$ pts

Voyons maintenant les cas particuliers conférant un « fan » à un jeu complet ² :

18° Un jeu complet comprenant _{p.056} 3 brelans « couverts » ou 3 carrés est compté comme possédant un « fan » ;

¹ 2 points pour la paire d'honneur, + 2 points en tant que « mah-jong », + 2 points pour la dernière pièce pêchée par le gagnant.

² Ici comme plus loin, toutes les fois que nous spécifions « jeu complet », les cas de « fan » ne peuvent exister pour un jeu incomplet.

Le mah-jong

19° Un jeu complet comprenant 4 brelans dont 2 seulement sont « couverts » est compté comme possédant un « fan » ;

20° Un jeu complété par une pièce prise (à droite de la brèche) par suite de la formation d'un carré est compté comme affecté d'un « fan » ;

21° Un jeu complété par la dernière pièce conventionnelle prise par le gagnant est compté comme affecté d'un « fan » ;

22° Un jeu complet dont une partie est composée de pièces appartenant à l'une des 3 grandes séries, et l'autre de pièces représentant les trois honneurs ou les quatre « vents » (mais sans brelan d'un des « honneurs » ni du « vent » correspondant) est compté comme possédant un « fan » ;

23° Un jeu terminé par une pièce « enlevée par priorité » à un partenaire (à la formation d'un carré ^{p.057} « découvert » de celui-ci) est compté comme ayant un « fan » ;

24° Un jeu complet cumulant 2, 3, 4 fois les conditions précédentes (conférant un « fan ») est compté comme ayant 3 « fan » ¹ ;

25° Un jeu complet homogène (composé uniquement de pièces d'une des 3 grandes séries) est compté comme ayant 3 « fan » ;

26° Un jeu complet comprenant 2 brelans (ou carrés) d'« honneurs » et une paire d'« honneurs » est compté comme ayant le maximum de points convenu ;

27° Un jeu complet comprenant 3 brelans (ou carrés) de « vents » et une paire de « vents » est un jeu maximum ;

28° Un jeu complet comprenant 4 brelans couverts ou 4 carrés est un jeu maximum ;

29° Le maximum de points est compté au jeu de la « première main » si celui-ci est complet dès ^{p.058} le début d'une reprise (avant qu'aucune pièce ne soit expulsée) ;

¹ Tout jeu cumulant plusieurs conditions conférant 1 ou des « fan » est considéré comme ayant la somme totale de ces « fan ».

Le mah-jong

30° Le même avantage est accordé au jeu d'un autre joueur, si celui-ci gagne dès la première pièce expulsée par la « première main » ;

31° Un seul jeu de 13 unités est considéré comme un jeu gagnant et ayant le maximum de points ; il est composé de pièces, à savoir : une pièce de chaque « honneur », une pièce de chaque « vent », un as et un neuf de chacune des 3 grandes séries ¹ ;

32° Un jeu complet composé uniquement des groupes d'« honneurs » et de « vents » est compté pour le maximum de points ;

33° Un jeu complet composé uniquement des groupes d'as et de 9 est un jeu maximum ;

34° Un jeu complet composé des groupes ^{p.059} d'« honneurs », de « vents », des as et des 9 est un jeu maximum.

Remarque. — Si au début d'une reprise un joueur a dans son jeu 9 pièces isolées telles que des « honneurs », des « vents », des as ou des 9, il a le droit d'exiger l'annulation de la reprise ¹.

Lorsqu'un joueur a déjà « découvert » devant lui :

1° Soit 3 groupes homogènes (composés uniquement de pièces d'une des 3 grandes séries),

2° Soit 2 brelans ou carrés d'« honneurs »,

3 ° Soit 3 brelans ou carrés de « vents »,

ses adversaires doivent observer entre eux l'obligation solidaire de n'expulser de leurs jeux aucune pièce de nature à lui favoriser la formation d'un jeu homogène (premier cas), ou un jeu à 2 brelans (ou carrés) d'« honneurs » et une paire d'« honneurs » (deuxième cas), ou un jeu à 3 brelans (ou ^{p.060} carrés) de « vents » et une paire de « vents » (troisième cas).

Celui qui aurait manqué à ce devoir de prudence serait mis à l'amende de payer pour tous les autres perdants de la reprise si, par une pièce lâchée, il avait provoqué immédiatement la formation d'un jeu gagnant homogène à 3 « fan » (premier cas), ou un des jeux

¹ C'est le seul cas où un jeu gagnant soit composé de moins de 14 unités et sans groupes.

Le mah-jong

maximum (deuxième et troisième cas).

Si la pièce néfaste en question n'avait d'abord provoqué qu'un « p'ong » ou un « tch'eu » dans le jeu déjà menaçant, et que celui-ci, ainsi favorisé, avait gagné dans la suite, le joueur imprudent serait tenu de payer la moitié de la somme perdue dans cette reprise par les autres perdants ².

Toutefois, le dit joueur ne sera pas mis à p.061 l'amende si son propre jeu n'attend plus que la 14^e pièce pour devenir un jeu gagnant à 3 « fan » ou un jeu gagnant maximum.

Si un joueur a, par erreur, déclaré un jeu incomplet pour un jeu gagnant en entraînant les autres joueurs à découvrir leurs jeux, il sera mis à l'amende de payer à chacun de ses partenaires une somme équivalant à celle qu'on payerait à un jeu gagnant de 100 points, d'après le tarif le plus élevé convenu ; mais si l'erreur est rectifiée avant que les partenaires n'aient découvert leurs jeux, le cas d'amende n'est pas applicable.

@

¹ On procède à la réfection des murailles, mais la « main » reste.

² Ces cas d'amende ne sont nullement applicables à un joueur qui, limité par le petit nombre de pièces qu'il a encore en mains, se voit obligé d'expulser de son jeu une des pièces néfastes. Ils ne seront pas appliqués non plus si le jeu gagnant provoqué n'atteint pas la valeur de 3 « fan ».

Dans le cas de l'amende totale, si le jeu du gagnant atteint le nombre de points maximum convenu, il n'y a pas de règlement de comptes entre les perdants.

Le mah-jong

Chapitre V

Règlement des comptes

@

p.063 Maintenant que le lecteur sait comment on calcule les points d'un jeu complet ou partiel, il s'agit de lui montrer d'une manière concrète la façon de régler les comptes après chaque reprise.

Supposons A. B. C. et D. les quatre joueurs engagés pour une partie de mah-jong dans les conditions suivantes :

La partie en 4 tours : 10 francs de « ti-tseu » (10 francs pour les 1.000 points, ou 0,01 fr le point) ; au tarif 2 et 4 et au nouveau mode.

Précisons, une fois de plus, la signification des deux derniers termes :

1° *Au tarif 2 et 4* veut dire que le « ti-tseu » de 10 francs pour les 1.000 points est tantôt doublé, tantôt quadruplé dans les paiements des perdants au gagnant ;

2° *Au nouveau mode* signifie que si le gagnant a terminé son jeu grâce à une pièce lâchée par un des partenaires, c'est celui-ci qui lui paie p.064 d'après le tarif quadruplé, tandis que les autres perdants ne paient que la moitié chacun ; mais si le gagnant a terminé son jeu par sa propre « pêche », tous les perdants doivent lui payer d'après le tarif quadruplé.

Si donc A est gagnant avec un jeu de 40 points, terminé par une pièce lâchée par B, celui-ci lui acquittera $0,40 \text{ fr} \times 4 = 1,60 \text{ fr}$; tandis que C et D ne paieront que 0,80 fr chacun.

Si, du côté des perdants, B a 20 points, C 16 points et D 2 points, on voit les opérations suivantes :

C. à B. $20 - 16 = 4$ points. $4 \times 2 = 8$. C. donne à B. 0,10 fr.

D. à B. $20 - 2 = 18$ points. $18 \times 2 = 36$. D. donne à B. 0,35 fr.

D. à C. $16 - 2 = 14$ points. $14 \times 2 = 28$. D. donne à C. 0,30 fr.

Dans le cas où A a gagné par une pièce pêchée par lui-même, B, C et D lui verseront 1,60 fr chacun.

Chapitre VI

Un peu de tactique

@

^{p.065} Nous avons déjà dit que le mah-jong n'est pas un jeu de pur hasard. Le savoir du joueur y occupe, en effet, une place très importante.

Mais, si compliquée qu'elle soit, la science de ce jeu peut se résumer en deux mots qui expriment cette grande vérité : « Gagner le plus et perdre le moins ».

Si cet axiome est applicable à tous les jeux d'argent, il est encore plus vrai pour ce jeu chinois : car, par un mouvement continu de renouvellement de pièces, un joueur peut sans cesse améliorer la composition de sa « main », et, par conséquent, augmenter sa chance de réussite. Le tout est de savoir quels sont les principes qui doivent le guider dans telle ou telle circonstance et ^{p.066} les différentes combinaisons à tirer des 13 dominos qu'il a en mains. Il est donc de toute nécessité pour un débutant de bien connaître les moyens à employer pour mener une partie, ainsi que les formules concernant les diverses manières de terminer un jeu.

Si, sur ces sujets, notre exposé peut paraître trop sommaire par rapport à la complexité de la nature du jeu, nous prions le lecteur de croire qu'il trouvera, dans ce chapitre et le suivant, une source inépuisable de tactiques qui, une fois étudiées, l'aideront à connaître tout le secret du mah-jong.

Pour devenir un joueur d'une certaine force, il est nécessaire de commencer par bien connaître les pièces ; car, si une parfaite connaissance de la valeur des unités et des groupes est indispensable aux joueurs de cartes, elle constitue à elle seule presque tout le savoir d'un bon joueur de mah-jong. C'est elle, en effet, qui doit le guider dans tous ses calculs et ses combinaisons, soit pour amener son jeu à une issue heureuse et rapide, soit pour ^{p.067} augmenter ses points, soit

Le mah-jong

pour empêcher un adversaire de tenter un grand coup.

En ce qui concerne ce dernier cas, il n'est pas rare de voir un joueur préférer détruire, groupe par groupe, un jeu presque complet, que de lâcher une pièce qui, en favorisant le jeu d'un adversaire, pourrait lui coûter très cher.

Nous supposons que le lecteur ayant pris connaissance de ce qui est exposé plus haut, n'a plus besoin qu'on lui retrace de nouveau la valeur des pièces isolées ou des groupes formés par celles-ci. Nous lui indiquons tout simplement, dans ces derniers chapitres, les principes généraux qui guident ordinairement un bon amateur.

Nous avons déjà dit qu'un joueur, ayant pris les pièces en main, doit aussitôt les ranger d'après leurs séries respectives, en formant des carrés, des brelans, des séquences, des paires ou des groupes de 2 ou 3 unités pouvant éventuellement constituer une séquence par l'entrée d'une nouvelle pièce. Ceci fait, il verra clairement quelles sont ^{p.068} les pièces inutiles, il les mettra à l'extrémité droite de son jeu afin de les expulser plus facilement. Parmi ces pièces isolées, il y a généralement des as, des 9, des « honneurs » et des « vents ».

Pour s'en débarrasser, par lesquels faut-il commencer ?

Un joueur expérimenté commence toujours par rejeter les « vents » isolés qui ne lui appartiennent pas, de crainte qu'en retardant, les adversaires n'en aient formé une paire, car ils gardent toujours pendant un bon moment leur « vent » correspondant, même quand il est isolé, avec l'espoir d'en former un brelan : ce qui doublerait le nombre de leurs points.

On rejette ensuite les as et les 9, parce qu'étant les pièces des extrémités de série ils sont plus difficiles à utiliser que les pièces du milieu.

Quant aux « honneurs » isolés, on les garde un peu plus longtemps parce qu'ils donnent l'espoir de réaliser un gros jeu. Il est cependant dangereux de les garder trop longtemps, car si leurs semblables ne sont pas encore « vus » vers la fin d'une ^{p.069} reprise, on ne peut plus

Le mah-jong

les rejeter sans favoriser un grand coup que médite un adversaire.

C'est dans cette circonstance qu'un bon joueur, présentant le danger qui le menace, préfère ne pas gagner que de perdre beaucoup. Il détruit son jeu déjà formé, afin de garder énergiquement les pièces qu'attendant les autres joueurs.

Cette tactique de défense n'est pas seulement utilisée à l'égard des trois « honneurs », mais envers toutes les pièces.

Voici un autre moyen pour déjouer le dessein d'un adversaire qui médite un grand coup : il s'agit de favoriser rapidement la réussite d'un jeu moyen chez un partenaire. Cette manière de procéder demande naturellement une longue expérience.

Supposons que A médite de former un jeu homogène de « wan ». Dès qu'ils en sont avertis, les adversaires commencent par resserrer leur jeu, c'est-à-dire lâcher le moins de « wan » possible, surtout celui qui joue avant A.

p.070 Mais comment deviner le jeu qui se trouve dans la main de tel partenaire ?

Par les deux signes extérieurs : d'abord par la partie de son jeu « découvert », ensuite et surtout par les pièces qu'il rejette. Ceci revient à dire qu'un joueur doit toujours observer les pièces lâchées par ses compagnons et surtout celles qui sont sorties de la main du joueur venant après lui.

La règle de probabilité veut que, parmi les dominos expulsés sur la table, il y ait un nombre à peu près égal de pièces appartenant aux trois grandes séries. Or, si l'on remarque qu'une de ces séries est insuffisamment représentée, on peut conclure qu'un des joueurs travaille à construire un jeu homogène de cette série. Et il n'y a plus qu'à constater quel est le joueur qui n'expulse que des pièces autres que celles de la série en question.

Le fait de constater qu'un joueur expulse de son jeu des paires et des groupes tout formés doit immédiatement mettre sur ses gardes un

Le mah-jong

partenaire quelque peu expérimenté.

p.071 Envisageons un instant le cas où un jeu, dès son début, ne contient aucune pièce isolée. Son possesseur est donc obligé de se défaire de certaines pièces rattachées aux groupes déjà formés ou de certains groupes incomplets ayant peu de valeur. Ce sont généralement des pièces faisant double emploi avec d'autres pièces ou des séquences manquées par l'absence de la pièce du milieu ou des séquences extrêmes à former par un seul côté.

Pour mieux diriger les débutants dans la manière de se défendre dans une partie, nous formulons ci-dessous quelques principes généraux qu'ils ne devront pas oublier :

1° Observer les groupes de pièces « découvertes » devant les adversaires ;

2° Observer les pièces expulsées par le joueur qui vient immédiatement après vous et lui servir autant que possible les pièces identiques ;

3° Observer les pièces expulsées sur la table et p.072 rejeter autant que possible les pièces déjà « vues » ¹ ;

4° Si un joueur est particulièrement favorisé par la bonne fortune, ses partenaires garderont son « vent » correspondant tant qu'il ne sera pas sorti sur la table ;

5° Et s'il accepte une pièce par « tch'eu », un de ses partenaires s'efforcera de la lui ravir par un « p'ong », même si cette opération doit causer préjudice à son propre jeu. (Exemple : détacher une paire de dominos, dont chacun entre dans une séquence déjà formée, pour en faire un brelan avec la pièce enlevée à l'adversaire) ;

6° Un joueur malchanceux s'efforcera de prendre par un « tch'eu » une pièce qu'il ne doit pas accepter normalement. Ceci pour laisser au joueur suivant les pièces qu'il a à pêcher lui-même dans les p.073

¹ Ce principe est, sauf le cas d'un gros jeu à tenter, observé strictement par les joueurs, surtout vers la fin d'une reprise.

Le mah-jong

murailles, et prendre aux tours suivants les pièces destinées au joueur qui le précède ;

7° Également pour conjurer la malchance, le joueur qui a la « première main » a le droit de majorer les points qu'indiqueront les dés, à la condition d'annoncer, avant de jeter ceux-ci, le nombre de points qu'il entend augmenter. Mais pour cela, la coutume veut que le joueur en question laisse au milieu de la table une certaine somme que le prochain gagnant ramassera avant de rabattre son jeu ¹.

@

¹ Si le gagnant rabat son jeu avant de ramasser ladite somme, il sera mis à l'amende de la doubler, et la somme ainsi augmentée sera de nouveau laissée au milieu de la table et destinée au prochain gagnant et ainsi de suite.

Chapitre VII

@

p.075 Jusqu'ici, nous avons dit presque tout ce qu'il est nécessaire de connaître sur la manière d'éliminer les pièces inutiles et de se défendre dans les cas où l'on est menacé par le jeu d'un adversaire. Passons maintenant à l'étude de la formation des séquences, des brelans et des carrés.

Émettons également quelques principes à ce sujet.

1° Si vous avez un brelan flanqué de chaque côté d'une pièce lui faisant suite (trois 8, un 7 et un 9 par exemple) ou un brelan précédé ou suivi de 2 pièces extrêmes d'une série (exemple : trois 3, un 2 et un as, ou encore trois 7, un 8 et un 9) ne faites jamais un carré avec votre brelan si la quatrième pièce identique apparaît, mais faites plutôt une séquence et un brelan, qu'ils soient tous deux « couverts », ou l'un des deux « couvert » et l'autre « découvert ».

2° p.076 Si vous avez une paire flanquée de chaque côté d'une pièce lui faisant suite (deux 5, un 4 et un 6) ou une paire précédée ou suivie de deux pièces extrêmes (deux 3, un 2 et un as, ou encore deux 7, un 8 et un 9) ne faites jamais un brelan avec votre paire si la troisième pièce identique apparaît, mais plutôt une paire et une séquence, qu'elles soient toutes deux « couvertes » ou l'une « couverte » et l'autre « découverte » ;

3° Si vous avez une paire de dominos dont l'un entre dans une séquence et l'autre dans une autre séquence (une paire de 3 dans les séquences 1, 2, 3 et 3, 4, 5, par exemple) ne faites pas un brelan avec cette paire, si la troisième pièce identique vient d'être lâchée par un partenaire ;

4° Si vous avez un groupe de deux unités (telles que 4 et 6, ou 1 et 2 ou 8 et 9), qui ne peuvent devenir une séquence que par la venue de la pièce manquant au milieu ou de la pièce pouvant la compléter par un seul côté, n'hésitez pas à le détruire p.077 si la pièce attendue

Le mah-jong

est apparemment épuisée (lorsqu'il y en a 4 de « découvert » sur la table) ;

5° Si vous avez un brelan précédé ou suivi de deux pièces consécutives (trois 6, un 4 et un 5 ou trois 6, un 7 et un 8), ne détachez pas deux pièces du brelan pour en faire un brelan « découvert », lorsque la quatrième pièce identique vous sera offerte par le joueur qui vous précède ; mais gardez votre brelan dans votre jeu et faites une séquence avec les 2 pièces qui y sont attachées ; vous aurez ainsi doublé la valeur de votre brelan en le gardant « couvert » ;

6° Si vous avez 4 pièces consécutives, 1, 2, 3 et 4, et que vous voulez vous débarrasser d'une des pièces extrêmes (1 ou 4), rejetez toujours celle qui est déjà « vue » sur la table ;

7° N'oubliez pas que 3 paires de dominos qui se suivent forment 2 séquences identiques, ne détachez donc pas la paire du milieu pour faire un _{p.08} brelan « découvert » si l'occasion se présente (exception faite pour le cas d'un jeu homogène) ;

8° Si vous possédez 5 pièces consécutives (2, 3, 4, 5 et 6) n'oubliez pas qu'il y a trois pièces (1, 4 et 7) qui vous seront utiles pour former 2 séquences ;

9° Si de plusieurs manières vous pouvez accepter une pièce offerte par votre partenaire de gauche, il importe de choisir la meilleure façon de la prendre, c'est-à-dire en vous réservant le plus de facilité possible pour former la partie du jeu qui vous reste en main après la prise de la pièce en question.

Exemple : Soit le 3 de « so » la pièce qui vous est offerte.

Si vous avez dans votre jeu les dominos 1, 2, 2, 3, 3, 3 et 4 de « so » vous pouvez prendre le 3 de « so » expulsé par votre partenaire :

1° Avec vos unités 1 et 2 pour former une séquence de 1, 2, 3 ;

2° Avec une paire de vos 3 pour former un brelan de 3 « découvert » :

3° _{p.079} Avec votre brelan de 3 pour former un carré de 3 ;

4° Avec les unités 2 et 4 pour former une séquence de 2, 3, 4.

Le mah-jong

Vous avez là quatre manières différentes pour prendre la même pièce offerte, mais seules la première et la dernière façons sont bonnes, tandis que les deux autres sont moins avantageuses, en ce sens qu'elles détruisent une partie de votre jeu.

@

Chapitre VIII

Combinaisons. — Analyses. — Conseils

@

p.081 Les combinaisons données dans ce chapitre n'ont jamais été étudiées dans aucun autre ouvrage ; elles constituent pourtant le point essentiel de la connaissance de mah-jong.

Il est donc indispensable pour un amateur de ce jeu de se familiariser avec elles, tant pour éviter des erreurs dans la construction d'une « main » que pour reconnaître immédiatement et pour ne pas laisser échapper les pièces pouvant compléter son jeu.

Afin de donner le plus de clarté possible à nos explications sur les combinaisons, nous nous bornerons à des formules quasi-mathématiques : mais pour mieux guider les débutants dans cette étude intéressante, nous analyserons chacune de ces formules dans tous ses détails.

Remarque. — p.082 Nous prions le lecteur de remarquer que, dans les formules données ci-dessous (sauf les cas de jeux partiels, nous supposons que les treize pièces restent toutes dans la main d'un joueur, c'est-à-dire pas un groupe n'est encore « découvert » sur la table).

Le mah-jong

I. — Jeu homogène à 9 combinaisons ¹ :

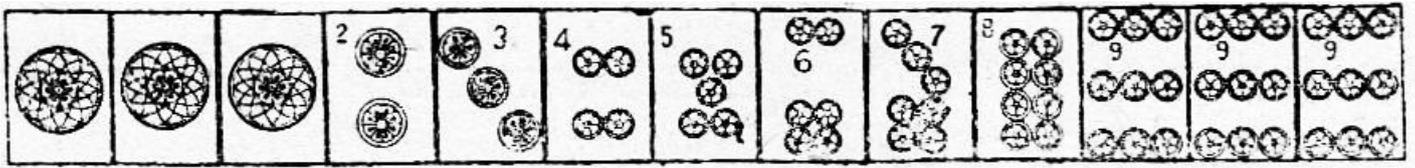


Figure 16.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 ou 9 ².

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	123	456	789	99
2°	2	111	22	345	678	999
3°	3	11	123	345	678	999
4°	4	111	234	456	789	99
5°	5	111	234	55	678	999
6°	6	11	123	456	678	999
7°	7	111	234	567	789	99
8°	8	111	234	567	88	999
9°	9	11	123	456	789	999

¹ C'est la seule formule qui se prête à 9 combinaisons. Elle est, bien entendu, applicable aux dominos des 3 grandes séries. Faisons remarquer, une fois pour toutes, que, dans cet exemple comme dans les suivants, les pièces d'une grande série peuvent être remplacées par celles d'une autre grande série et que les « vents » et les « honneurs » sont interchangeable, pourvu que l'on respecte la nature (pure ou impure) de la composition du jeu et les numéros que portent les pièces.

² Il va sans dire que, ici comme plus loin, les pièces pouvant compléter un jeu homogène sont de la même série que celles qui composent ce jeu.

Le mah-jong

II. — Jeu homogène à 7 combinaisons :

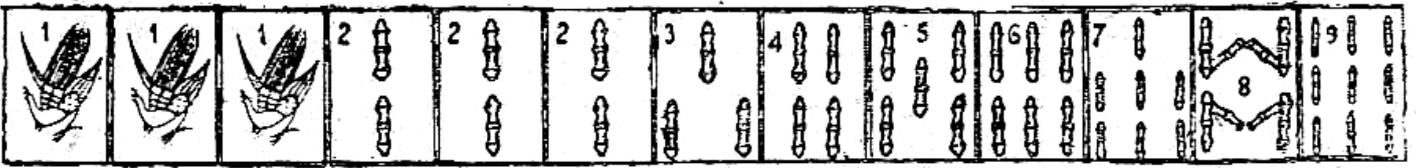


Figure 17.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	123	22	456	789
2°	2	11	123	222	456	789
3°	3	111	222	33	456	789
4°	4	111	22	234	456	789
5°	6	111	222	345	66	789
6°	7	111	22	234	567	789
7°	9	111	222	345	678	99

Le mah-jong

III. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :



Figure 18.

Ce jeu peut gagner avec 1, 3, 4, 6, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	11	234	567	888	999
2°	3	123	345	678	88	999
3°	4	123	44	567	888	999
4°	6	123	456	678	88	999
5°	7	123	456	77	888	999
6°	8	123	456	789	888	99
7°	9	123	456	789	88	999

Le mah-jong

IV. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :

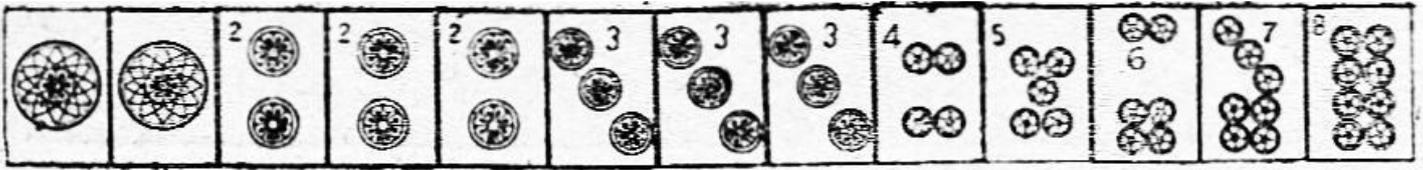


Figure 19.

Ce jeu peut gagner avec 1, 3, 4, 5, 6, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	222	33	345	678
2°	2	123	123	22	345	678
3°	3	11	222	333	345	678
4°	5	123	123	234	55	678
5°	6	11	222	333	456	678
6°	8	123	123	234	567	88
7°	9	11	222	333	456	789

Le mah-jong

V. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :

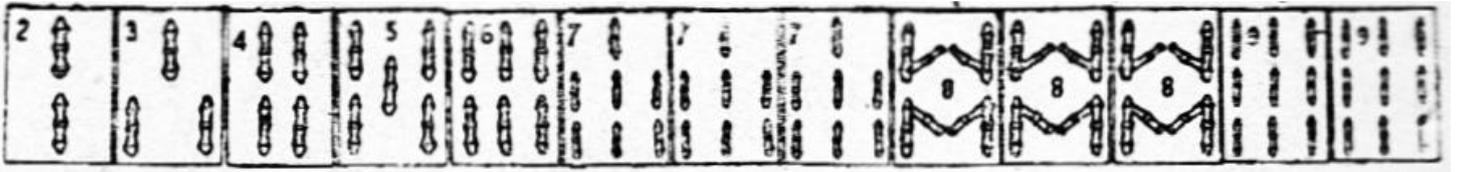


Figure 20.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 4, 5, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	456	777	888	99
2°	2	22	345	678	789	789
3°	4	234	456	777	888	99
4°	5	234	55	678	789	789
5°	7	234	567	777	888	99
6°	8	234	567	789	789	88
7°	9	234	567	77	888	999

Le mah-jong

VI. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :



Figure 21.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4, 5, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	1	11	123	123	234	567
2°	2	111	222	234	33	567
3°	3	111	22	234	333	567
4°	4	111	222	333	44	567
5°	5	111	222	33	345	567
6°	7	111	222	333	456	77
7°	8	111	222	33	345	678

Le mah-jong

VII. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :

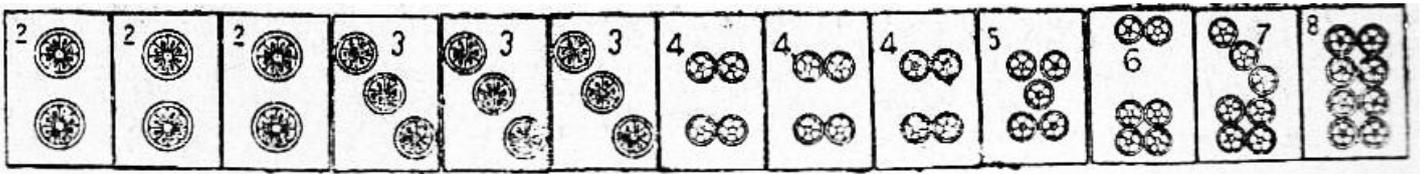


Figure 22.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 4, 5, 6, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	2	22	234	234	345	678
2°	3	222	333	345	44	678
3°	4	222	33	345	444	678
4°	5	222	333	444	55	678
5°	6	222	333	44	456	678
6°	8	222	333	444	567	88
7°	9	222	333	44	456	789

Le mah-jong

VIII. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :



Figure 23.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 5, 6, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	2	234	567	77	888	999
2°	3	33	456	777	888	999
3°	5	345	567	77	888	999
4°	6	345	66	777	888	999
5°	7	345	678	777	88	999
6°	8	345	678	77	888	999
7°	9	345	678	789	789	99

Le mah-jong

IX. — Autre jeu homogène à 7 combinaisons :

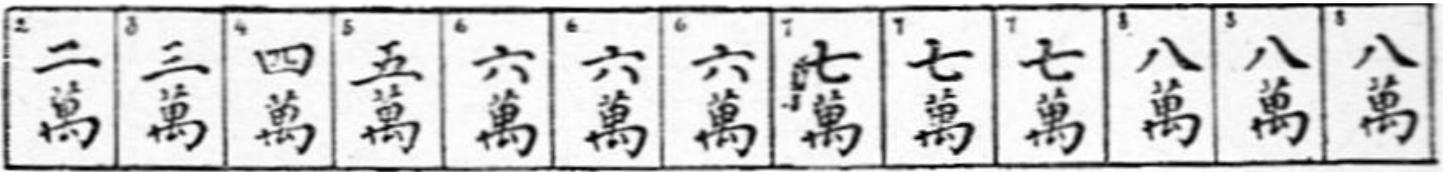


Figure 24.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 4, 5, 6, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	456	66	777	888
2°	2	22	345	666	777	888
3°	4	234	456	66	777	888
4°	5	234	55	666	777	888
5°	6	234	567	666	77	888
6°	7	234	567	66	777	888
7°	8	234	567	678	678	88

Le mah-jong

X. — Jeu homogène à 6 combinaisons :

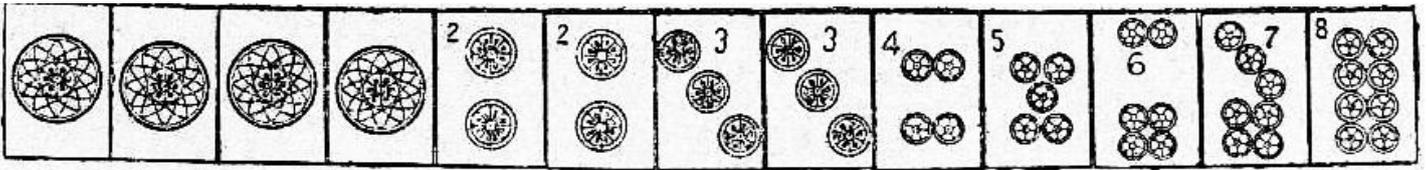


Figure 25.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 5, 6, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	2	111	123	22	345	678
2°	3	11	123	123	345	678
3°	5	111	123	234	55	678
4°	6	11	123	123	456	678
5°	8	111	123	234	567	88
6°	9	11	123	123	456	789

Le mah-jong

XI. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

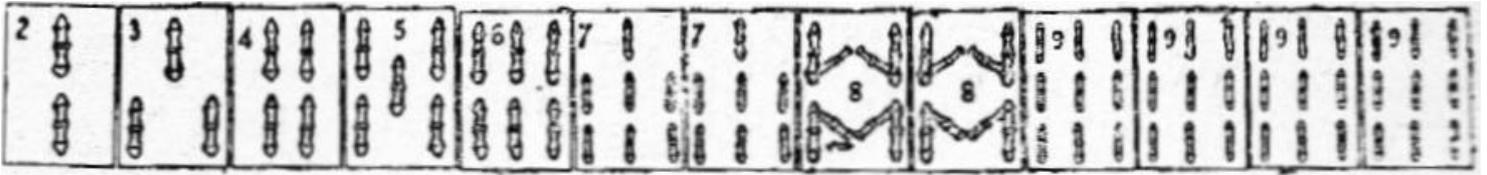


Figure 26.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 4, 5, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	456	789	789	99
2°	2	22	345	678	789	999
3°	4	234	456	789	789	99
4°	5	234	55	678	789	999
5°	7	234	567	789	789	99
6°	8	234	567	789	88	999

Le mah-jong

XII. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

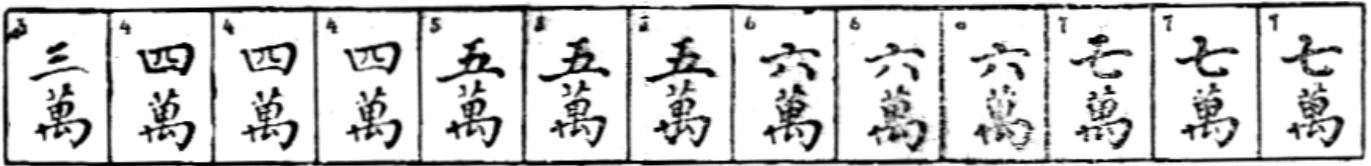


Figure 27.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 4, 5, 6 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	2	234	44	555	666	777
2°	3	33	444	555	666	777
3°	4	345	444	55	666	777
4°	5	345	44	555	666	777
5°	6	345	456	456	66	777
6°	8	345	456	456	77	678

Le mah-jong

XIII. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

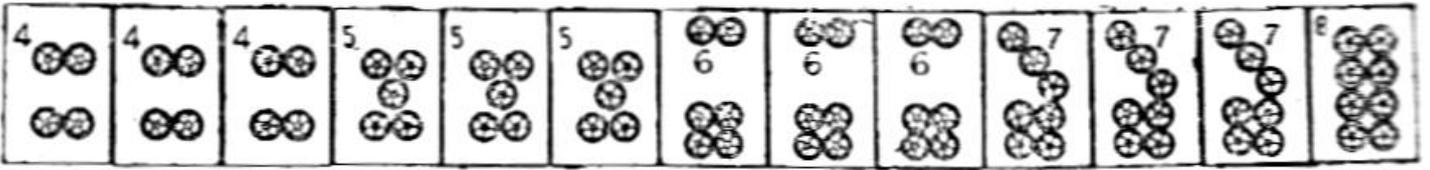


Figure 28.

Ce jeu peut gagner avec 3, 5, 6, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	3	345	44	567	567	678
2°	5	444	55	567	567	678
3°	6	444	555	666	678	77
4°	7	444	555	66	678	777
5°	8	444	555	666	777	88
6°	9	444	555	666	77	789

Le mah-jong

XIV. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

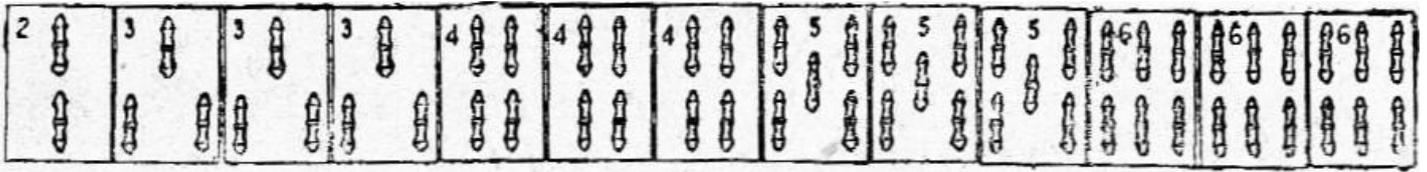


Figure 29.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4, 5, ou 7.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	33	444	555	666
2°	2	22	333	444	555	666
3°	3	234	333	44	555	666
4°	4	234	33	444	555	666
5°	5	234	345	345	55	666
6°	7	234	33	456	456	567

Le mah-jong

XV. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :



Figure 30.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4, 6 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	123	22	345	678
2°	2	11	123	222	345	678
3°	3	111	222	33	345	678
4°	4	111	22	234	345	678
5°	6	111	222	33	456	678
6°	9	111	222	33	456	789

Le mah-jong

XVI. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

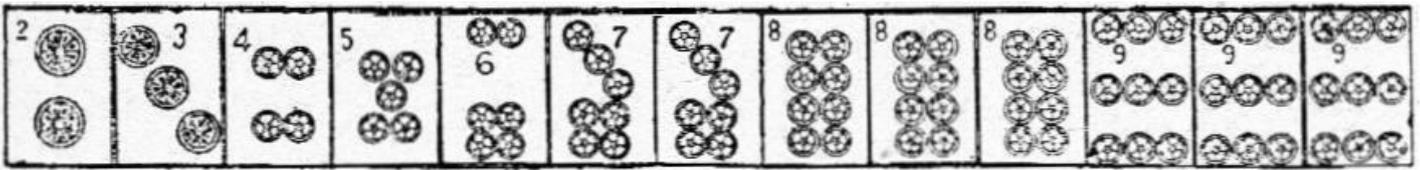


Figure 31.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4, 6, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	456	77	888	999
2°	4	234	456	77	888	999
3°	6	234	567	678	88	999
4°	7	234	567	77	888	999
5°	8	234	567	789	888	99
6°	9	234	567	789	88	999

Le mah-jong

XVII. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

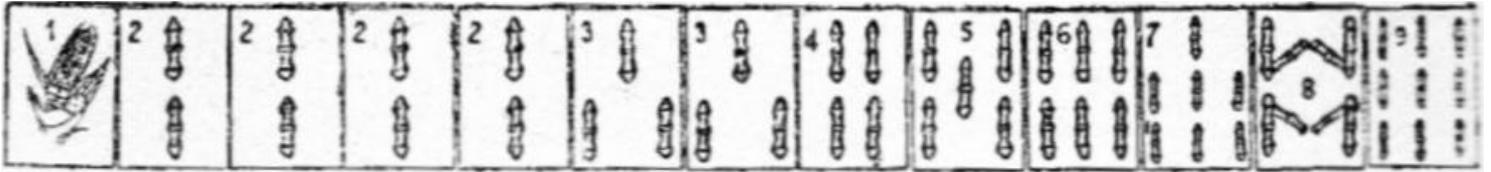


Figure 32.

Ce jeu peut gagner avec 1, 3, 4, 6, 7 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	123	123	22	456	789
2°	3	123	222	33	456	789
3°	4	123	22	234	456	789
4°	6	123	222	345	66	789
5°	7	123	22	234	567	789
6°	9	123	222	345	678	99

Le mah-jong

XVIII. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :



Figure 33.

Ce jeu peut gagner avec 1, 3, 4, 6, 7 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	1	11	234	567	789	888
2°	3	123	345	678	789	88
3°	4	123	44	567	789	888
4°	6	123	456	678	789	88
5°	7	123	456	77	789	88
6°	9	123	456	789	789	88

Le mah-jong

XIX. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :

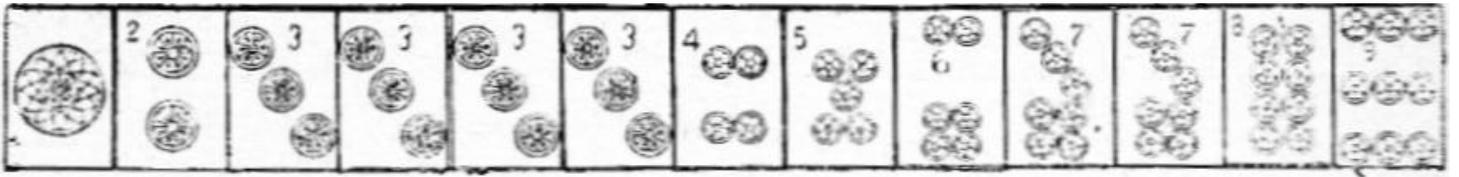


Figure 34.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 4, 5, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	1	11	234	333	567	789
2°	2	123	234	33	567	789
3°	4	123	333	44	567	789
4°	5	123	33	345	567	789
5°	7	123	333	456	77	789
6°	8	123	33	345	678	789

Le mah-jong

XX. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons :



Figure 35.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 5, 6, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	2	123	234	567	77	789
2°	3	123	33	456	777	789
3°	5	123	345	567	77	789
4°	6	123	345	66	777	789
5°	8	123	345	678	77	789
6°	9	123	345	678	777	99

Le mah-jong

XXI. — Autre jeu homogène à 6 combinaisons ¹ :

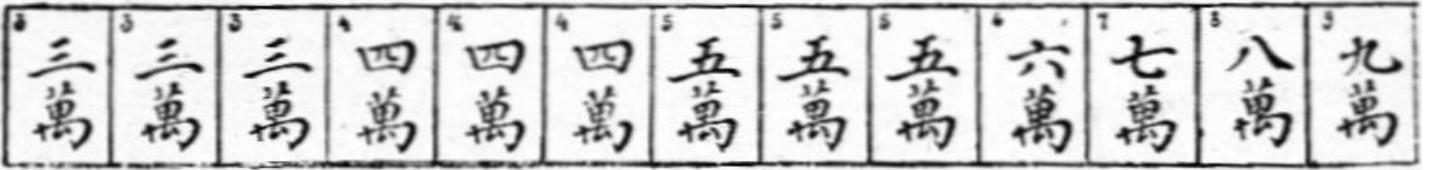


Figure 36.

Ce jeu peut gagner avec 3, 4, 5, 6, 7 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	3	33	345	345	456	789
2°	4	333	444	456	55	789
3°	5	333	44	456	555	789
4°	6	333	444	555	66	789
5°	7	333	444	55	567	789
6°	9	333	444	555	678	99

¹ Les formules de jeux à 6 combinaisons sont d'un assez grand nombre, et celles de jeux à 5 combinaisons et au-dessous sont d'un nombre presque illimité. Il ne nous est donc pas possible de les indiquer toutes dans ce livre ; mais c'est au lecteur d'en découvrir de nouvelles à l'aide des exemples donnés dans ce chapitre.

Le mah-jong

XXII. — Jeu homogène à 5 combinaisons :

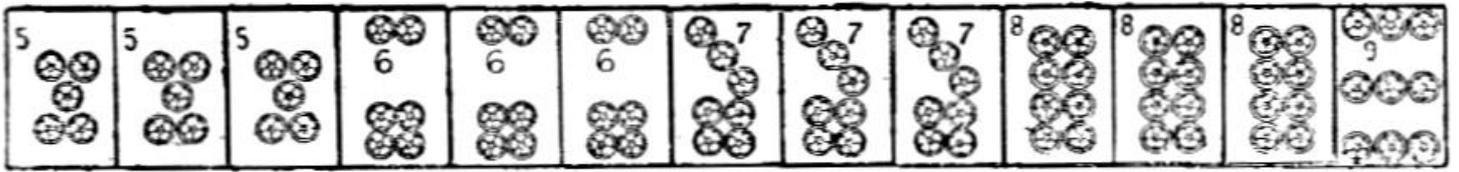


Figure 37.

Ce jeu peut gagner avec 4, 6, 7, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	4	456	567	567	789	88
2°	6	555	66	678	678	789
3°	7	555	666	777	789	88
4°	8	555	666	77	789	88
5°	9	555	666	777	888	99

Le mah-jong

XXIII. — Jeu homogène à 5 combinaisons :

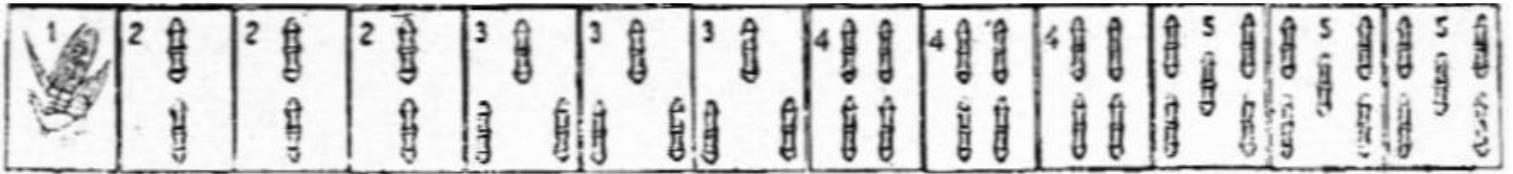


Figure 38.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 3, 4 ou 6.

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	222	333	444	555
2°	2	123	222	33	444	555
3°	3	123	234	234	345	55
4°	4	123	234	234	44	555
5°	6	123	234	234	456	55

Le mah-jong

XXIV. — Jeu homogène à 5 combinaisons ¹ :

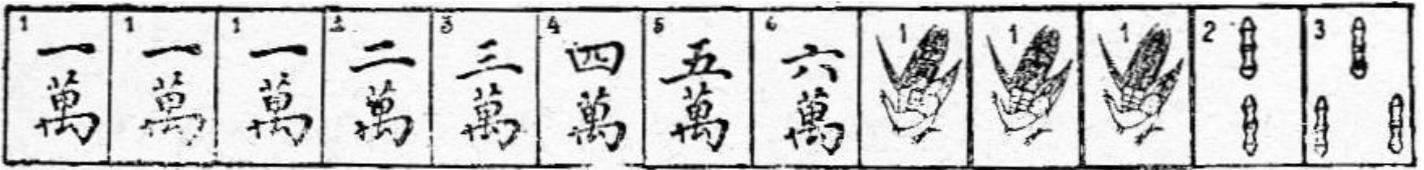


Figure 39.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4, ou 7 de « wan », ou avec 1 ou 4 de « so ».

Il devient :

1° Avec 1 de « wan » : 111 (w), 123 (w), 456 (w), 11 (s), 123 (s).

2° Avec 4 de « wan » : 111 (w), 234 (w), 456 (w), 11 (s), 123 (s).

3° Avec 7 de « wan » : 111 (w), 234 (w), 567 (w), 11 (s), 123 (s).

4° Avec 1 de « so » : 11 (w), 123 (w), 456 (w), 111 (s), 123 (s).

5° Avec 4 de « so » : 11 (w), 123 (w), 456 (w), 111 (s), 234 (s).

¹ A partir de 5 combinaisons et au-dessous, il existe des formules de jeux hétérogènes et de jeux partiels.

Le mah-jong

XXV. — Autre jeu homogène à 5 combinaisons :

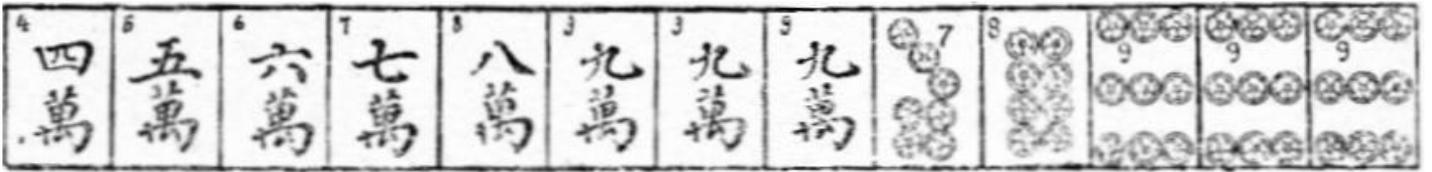


Figure 40.

Ce jeu peut gagner avec 3, 6 ou 9 de « wan », ou avec 6 ou 9 de « t'ong ».

Il devient :

1° Avec 3 de « wan » : 345 (w), 678 (w), 999 (w), 789 (t), 99 (t).

2° Avec 6 de « wan » : 456 (w), 678 (w), 999 (w), 789 (t), 99 (t).

3° Avec 9 de « wan » : 456 (w), 789 (w), 999 (w), 789 (t), 99 (t).

4° Avec 6 de « t'ong » : 456 (w), 789 (w), 99 (w), 678 (t), 999 (t).

5° Avec 9 de « t'ong » : 456 (w), 789 (w), 99 (w), 789 (t), 999 (t).

Le mah-jong

XXVI. — Jeu partiel à 5 combinaisons ¹ :

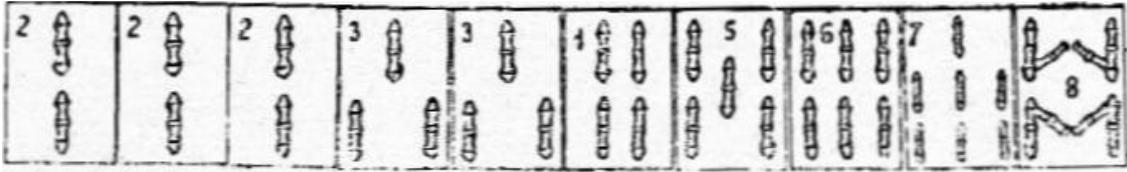


Figure 41.

Ce jeu peut gagner avec 1, 3, 4, 6 ou 9.

Il devient :

	Avec				
1°	1	123	22	345	678
2°	3	222	33	345	678
3°	4	22	234	345	678
4°	6	222	33	456	678
5°	9	222	33	456	789

¹ Dans les formules de jeux partiels nous supposons qu'une partie du jeu (soit déjà « découverte » sur la table, soit encore restée « couverte » dans la main du joueur) n'entre pas dans les combinaisons par lesquelles un jeu peut gagner.

Le mah-jong

XXVII. — Autre jeu partiel à 5 combinaisons :

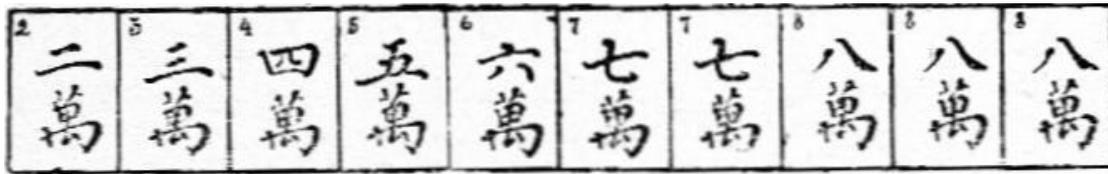


Figure 42.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4, 6, 7 ou 9.

Il devient :

	Avec				
1°	1	123	456	77	888
2°	4	234	456	77	888
3°	6	234	567	678	88
4°	7	234	567	77	888
5°	9	234	567	789	88

Le mah-jong

XXVIII. — Autre jeu partiel à 5 combinaisons :

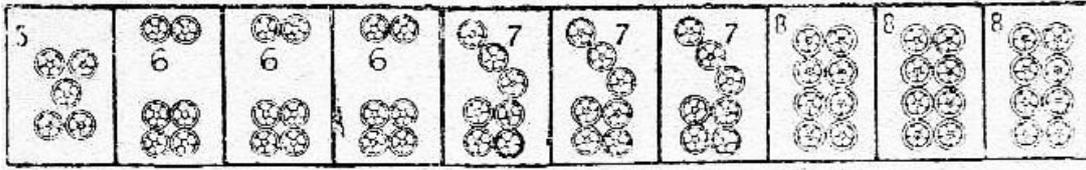


Figure 43.

Ce jeu peut gagner avec 4, 5, 6, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec				
1°	4	456	66	777	888
2°	5	55	666	777	888
3°	6	567	666	77	888
4°	7	567	66	777	888
5°	8	567	678	678	88

Le mah-jong

XXIX. — Autre jeu partiel à 5 combinaisons :

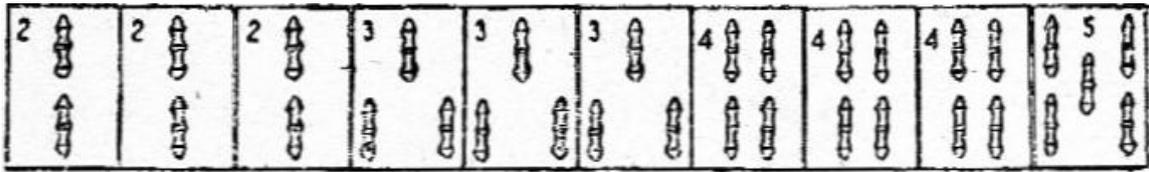


Figure 44.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 4, 5, ou 6.

Il devient :

	Avec				
1°	2	22	234	234	345
2°	3	22	333	345	44
3°	4	222	33	345	444
4°	5	222	333	444	55
5°	6	222	333	44	456

Le mah-jong

XXX. — Jeu homogène à 4 combinaisons :



Figure 45.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2, 5, ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	1	111	22	234	567	789
2°	2	11	222	234	567	789
3°	5	11	222	345	567	789
4°	8	11	222	345	678	789

Le mah-jong

XXXI. — Autre jeu homogène à 4 combinaisons :

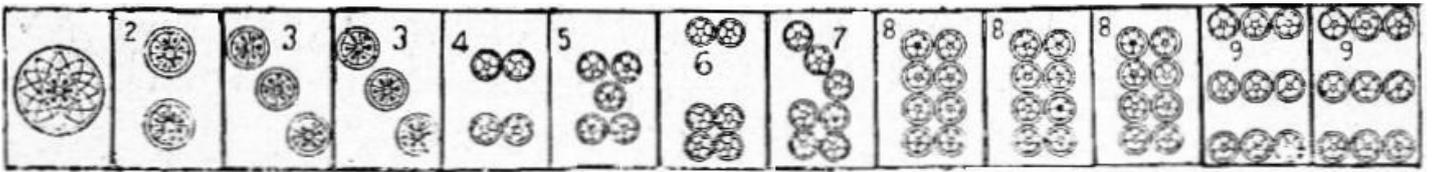


Figure 46.

Ce jeu peut gagner avec 2, 5, 8 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	2	123	234	567	888	99
2°	5	123	345	567	888	99
3°	8	123	345	678	888	99
4°	9	123	345	678	88	999

Le mah-jong

XXXII. — Autre jeu homogène à 4 combinaisons :

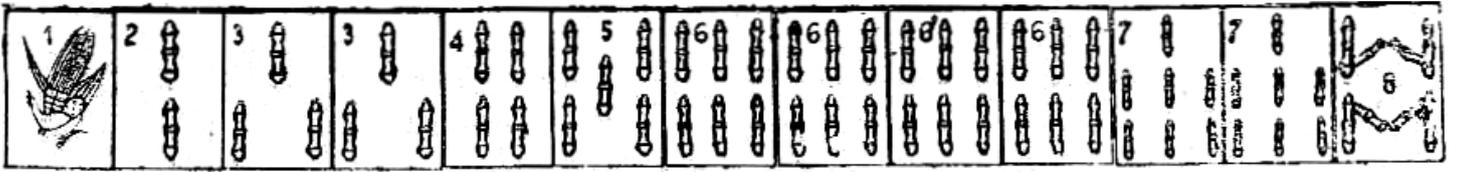


Figure 47.

Ce jeu peut gagner avec 2, 5, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	2	123	234	567	66	678
2°	5	123	345	567	66	678
3°	7	123	345	666	77	678
4°	8	123	345	66	678	678

Le mah-jong

XXXIII. — Autre jeu homogène à 4 combinaisons :



Figure 48.

Ce jeu peut gagner avec 2, 3, 5, ou 8.

Il devient :

	Avec					
1°	2	234	234	44	567	789
2°	3	234	33	444	567	789
3°	5	234	345	44	567	789
4°	8	234	345	44	678	789

Le mah-jong

XXXIV. — Autre jeu homogène à 4 combinaisons :

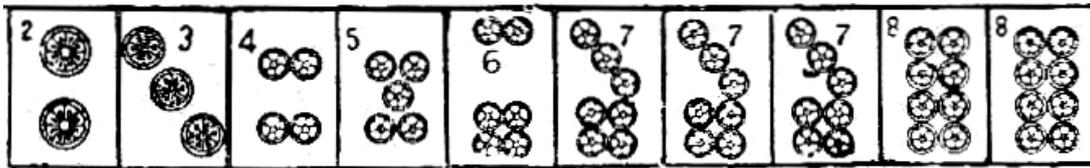


Figure 49.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4, 7 ou 8.

Il devient :

	Avec				
1°	1	123	456	777	88
2°	4	234	456	777	88
3°	7	234	567	777	88
4°	8	234	567	77	888

Le mah-jong

XXXV. — Jeu partiel et hétérogène à 4 combinaisons :

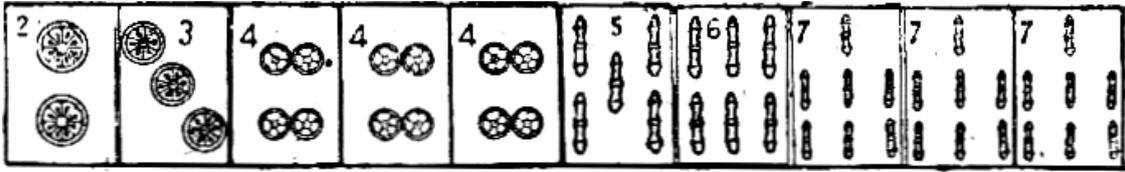


Figure 50.

Ce jeu peut gagner avec 1 ou 4 de « t'ong » ou avec 4 ou 7 de « so ».

Il devient :

1° Avec 1 de « t'ong » : 123 (t), 444 (t), 567 (s), 77 (s).

2° Avec 4 de « t'ong » : 234 (t), 444 (t), 567 (s), 77 (s).

3° Avec 4 de « so » : 234 (t), 44 (t), 456 (s), 777 (s).

4° Avec 7 de « so » : 234 (t), 44 (t), 567 (s), 777 (s).

Le mah-jong

XXXVI. — Autre jeu partiel et hétérogène à 4 combinaisons :



Figure 51.

Ce jeu peut gagner avec « Est », ou avec 1, 4 ou 7 de « wan ».

Il devient :

1° Avec « Est » : E. E. E. 11 (w), 123 (w), 456 (w).

2° Avec 1 de « wan » : E. E. 111 (w), 123 (w), 456 (w).

3° Avec 4 de « wan » : E. E. 111 (w), 234 (w), 456 (w).

4° Avec 7 de « wan » : E. E. 111 (w), 234 (w), 567 (w).

Le mah-jong

XXXVII. — Jeu homogène à 3 combinaisons :

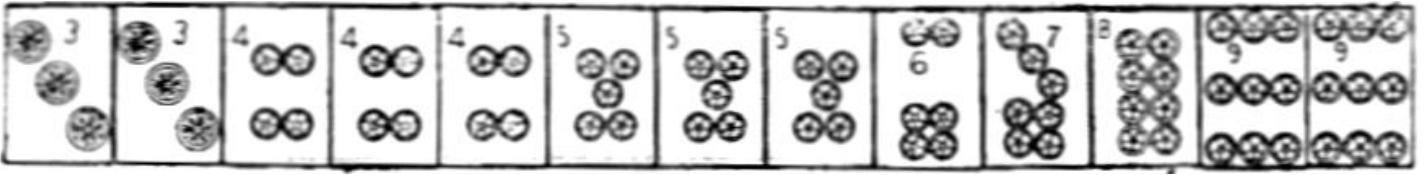


Figure 52.

Ce jeu peut gagner avec 3, 6 ou 9.

Il devient :

	Avec					
1°	3	333	444	555	678	99
2°	6	345	345	456	678	99
3°	9	33	444	555	678	999

Le mah-jong

XXXVIII. — Jeu partiel à 3 combinaisons :

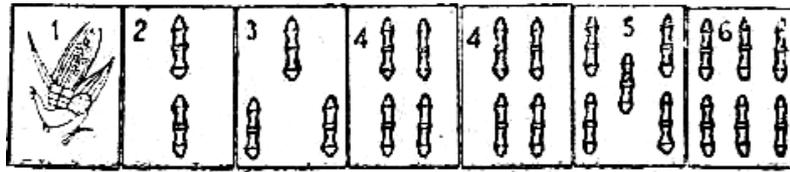


Figure 53.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4 ou 7.

Il devient :

	Avec			
1°	1	11	234	456
2°	4	123	44	456
3°	7	123	44	567

Le mah-jong

XXXIX. — Autre jeu partiel à 3 combinaisons :



Figure 54.

Ce jeu peut gagner avec 3, 6 ou 9.

Il devient :

	Avec			
1°	3	345	678	789
2°	6	456	678	789
3°	9	456	789	789

Le mah-jong

XL. — Autre jeu partiel à 3 combinaisons :

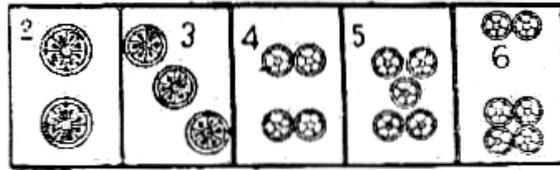


Figure 55.

Ce jeu peut gagner avec 1, 4 ou 7.

Il devient :

	Avec		
1°	1	123	456
2°	4	234	456
3°	7	234	567

Le mah-jong

XLII. — Autre jeu partiel à 3 combinaisons :



Figure 57.

Ce jeu peut gagner avec 1, 2 ou 4.

Il devient :

	Avec		
1°	1	123	33
2°	2	22	333
3°	4	234	33

Le mah-jong

XLIII. — Jeu hétérogène à 3 combinaisons :

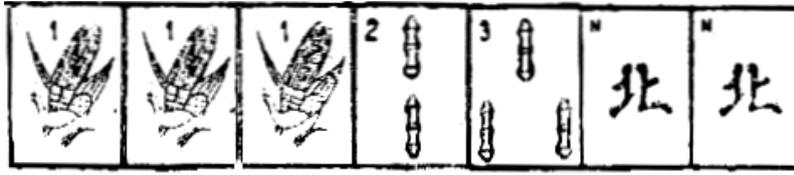


Figure 58.

Ce jeu peut gagner avec 1 ou 4 de « so », ou avec « Nord ».

Il devient :

1° Avec 1 de « so » : 111 (s), 123 (s), N. N.

2° Avec 4 de « so » : 111 (s), 234 (s), N. N.

3° Avec « Nord » : 11 (s), 123 (s), N. N. N.

Le mah-jong

XLIV. — Jeu partiel à 2 combinaisons :



Figure 59.

Ce jeu peut gagner avec 1 ou 4.

Il devient :

	Avec		
1°	1	11	234
2°	4	123	44

Le mah-jong

XLV. — Autre jeu partiel à 2 combinaisons :

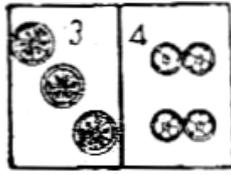


Figure 60.

Ce jeu peut gagner avec 2 ou 5.

Il devient :

	Avec	
1°	2	234
2°	5	345

Le mah-jong

XLVI. — Autre jeu partiel à 2 combinaisons :



Figure 61.

Ce jeu peut gagner avec 2 ou 4.

Il devient :

	Avec		
1°	2	222	44
2°	4	22	444

Le mah-jong

XLVII. — Jeu partiel à 1 chance :



Figure 62.

Ce jeu ne peut gagner qu'avec 3, par la formation de la séquence 123.

Le mah-jong

XLVIII. — Autre jeu partiel à une chance :

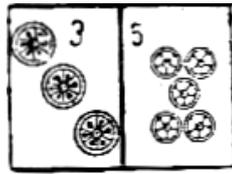


Figure 63.

Ce jeu ne peut gagner qu'avec 4, par la formation (par le milieu) de la séquence 345.

Le mah-jong

XLIX. — Autre jeu partiel à une chance :



Figure 64.

Le jeu dans lequel se trouve une pièce quelconque ne s'attachant pas aux groupes déjà formés ne peut gagner qu'avec une pièce identique par le formation de la paire de « mah-jong » (obligatoire).

Le mah-jong

p.132 Pour terminer notre livre, donnons quelques conseils pratiques aux amateurs de mah-jong qui ont le désir de bien jouer ce jeu :

1° Savoir tirer le meilleur parti du jeu qu'on a en mains ;

2° Ne pas chercher, coûte que coûte, à construire un jeu homogène, si l'on n'a pas, dès le début d'une reprise, 10 à 11 pièces de la même série ;

3° Bien remarquer les pièces rejetées par les partenaires ;

4° Savoir augmenter la chance de son jeu, c'est-à-dire transformer un jeu à une seule chance en un jeu à 2 ou 3 combinaisons ;

5° S'abstenir de faire des « tch'eu » ou des « p'ong » si ceux-ci pouvaient diminuer la valeur ou la chance de réussite du jeu ;

6° p.133 Bien étudier, avec des dominos en mains, les formules de combinaisons, surtout celles des jeux homogènes à 7, à 6 et à 5 combinaisons, afin de se familiariser avec elles, jusqu'à pouvoir distinguer immédiatement quelles sont les pièces pouvant compléter tel ou tel jeu.

@

INDEX

renvoie aux pages de l'édition papier p.0xx

@

Amendes : Cas d'amende 60-61.
Annulation ; Cas d'annulation d'une reprise 59.
Banquier 31.
« Blanc », voir les 3 « honneurs » 21.
Boîte en ivoire 22.
Brèche (manière de faire la) 38.
Brelan 42-49 50.
Carré (formation) 42 43.
Coefficients (du tarif dans le règlement des comptes) 34 65.
Comment deviner la composition probable du jeu d'un partenaire 70.
Compensation de point entre les perdants... 46 64.
« Couvert » 42 49.
« Découvert » 42 49.
Défense : Moyen de défense dans le cas où l'on est menacé par un gros jeu d'un adversaire 69-71 72.
Dés (voire le matériel du mah-jong et la fixation des places) 22 26.
Direction (suivant laquelle les pièces doivent être prises dans les murailles) 39 40.
Double prise (voir « carré ») 43 44.
Dragon (voir les 3 « honneur ») 21.
Durée (fixation de la durée d'une partie) 32.
« Eunuque » 45.
« Fan » ou coefficient à accorder à un jeu 36.
« Fleurs » : Les « fleurs » 22-44 47.
« Honneur » : Les 3 « honneurs » 21.
Jetons :
Jeux complets ayant un « fan » 50-51-52-56 57.
Jeux complets ayant trois « fan » 57.
Jeux complets ayant le maximum de points. 57 58.
Jeu maximum composé des 13 unités 58.

Le mah-jong

Kang 15.

Mah-jong : La dénomination 15.

Son charme 16.

Son origine 17.

Sa composition 18.

Le matériel 22.

« Mah-jong » (la paire obligatoire composant un jeu gagnant) 23.

« Main » (manière de ranger la « main » de dominos) 40.

Marche (à suivre par les joueurs) 39 40.

Ma-ts'iué (synonyme de mah-jong), (voir « Mah-jong ») (la dénomination, etc.) 15 23.

La meilleure manière d'accepter une pièce expulsée par un partenaire 78 79.

(Milieu » (voir les 3 « honneurs ») 21.

Modes déterminant l'application des coefficients de tarif dans les paiements 34 35.

Moineau, voir mah-jong (la dénomination) et la note 15 23.

Moyen habituel pour détourner la malchance 72 73.

Murailles (Construction des) : Queue de murailles : 29 38.

Tête de murailles 39.

Nombre de points de départ 34.

Nombre de points maximum 36.

Paire (valeur d'une) 48.

Partie nulle 45-46 48.

« Phénix », voir les 3 « honneurs » 21.

Pièce : (En trop), voir « eunuque ». (Manque), voir « eunuque ». La dernière pièce conventionnelle. Une pièce isolée. Une pièce complétant un jeu. La dernière pièce conventionnelle complétant un jeu (gagnant) 45-47 48.

P'ing-hou 52.

Places (fixation des) 26.

Points (manière de compter) 47.

« P'ong » 42.

« Première main » (fixation de la) 41.

Prendre (manière de prendre les pièces) 41.

Principes à connaître en ce qui concerne la formation des séquences, brelans, carrés, etc. 75-76-77-78 79.

Principes généraux qu'il ne faut pas oublier 132 133.

Le mah-jong

Priorité sur une pièce expulsée par un partenaire 45.

Rejeter (manière de rejeter les pièces) 40.

« Richesse », voir les 3 « honneurs » 21.

Séquence » 49.

« So » : Les « So » 20.

Table (Manière d'installer la) 26.

« Vent » : Les 4 « vents » 20.

« Wan » : Les « wan » 19.

« T'ong » : Les « t'ong » 19.

Tarif (des comptes à régler) 33.

« Tch'eu » 41.