



PREPARATION

Les honneurs, les fleurs et les saisons sont retirés du jeu.

PIOCHE

Chaque joueur construit devant lui un mur de 9 tuiles de long sur 2 tuiles de hauteur.

DISTRIBUTION

Le joueur Est, qui est le 1er à avoir fait mahjong au tour précédent (sinon tirer au sort), jette les dés.

Le total détermine quel mur est entamé : à partir de son mur, il compte en tournant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Le plus petit score des deux dés indique à partir de la droite du mur sélectionné précédemment, combien de tuiles on saute avant de distribuer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur prend d'abord 4 tuiles, puis 2 tuiles puis 1 tuile.

INTERDICTION

Les joueurs ne peuvent pas réclamer de chow.

Une main ne peut pas comporter les 3 familles mais seulement 1 ou 2.

Un joueur ne peut pas prendre une tuile défaussée qu'il a lui-même défaussée.

MAHJONG

A l'annonce d'un mahjong sur une *défausse*, le joueur pose la tuile gagnante face ouverte à côté de la main qui reste cachée.

A l'annonce d'un mahjong sur une *pioche*, le joueur pose la tuile gagnante face ouverte sur le dessus de la main qui reste cachée.

FIN DU TOUR

Quand 5 joueurs ont fait mahjong ou quand la pioche est vide, le tour est fini.

POINTS

Le principe général est que pour un joueur qui marque des points, un ou des joueurs perdent autant de points.

En cas de ron : c'est le joueur qui a défaussé la tuile gagnante qui perd des points.

En cas de tsumo : le 1er prend à chaque joueur ; le 2ème prend au 3ème, au 4ème, au 5ème et au 6ème ; le 3ème prend au 4ème, au 5ème et au 6ème ; le 4ème prend au 5ème et au 6ème ; le 5ème prend au 6ème.

Combinaisons	Points
1 kong	Points x 2
1 kong caché (poser et exposer 1 tuile sur les 4)	2 (payés par ceux qui n'ont pas mahjong)
1 kong exposé	1 (payé par ceux qui n'ont pas mahjong)
1 kong sur une défausse	2 (payé par le défausseeur)
1 ou 2 chows	1
1ère tuile jetée réclamée	Points x 4 pour le preneur
4 identiques	Points x 2
4 paires	4
Finir sur 1 kong	Points x 2
Main pure	4
Pungs de 2, 5 et 8	8
Pungs purs de 2, 5 et 8	64
Tout extrémité pur	32
Tout pung	2
Tout pung extrémités	16
Tout pung pur	8

Les joueurs tenpai qui n'ont pas fait mahjong prennent à ceux qui sont notés : 2 points si tout pung, 1 point sinon.

La page suivante donne un modèle de feuille de score.

