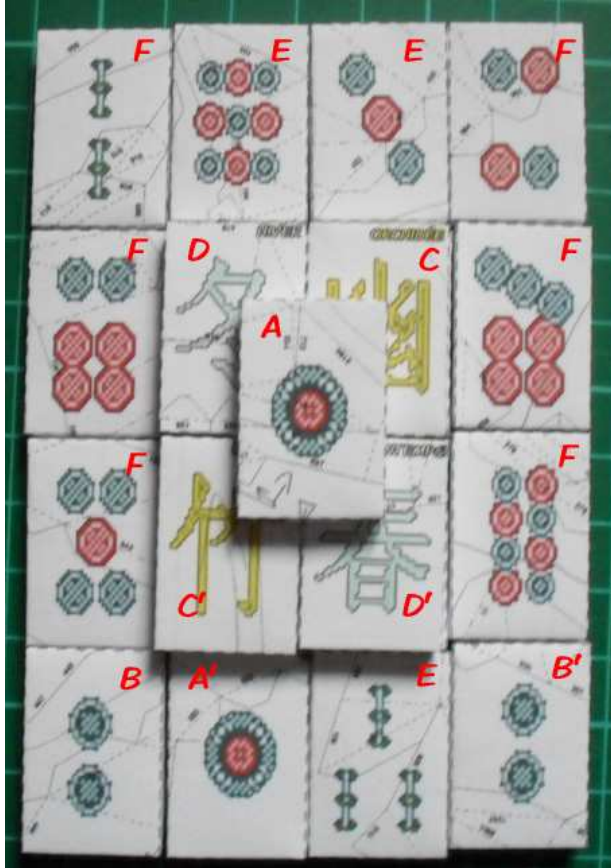


Les règles du Mahjong:

Le but du jeu est de vider complètement le plateau. Pour se faire, il faut éliminer les tuiles du jeu en les associant par paires disponibles. Comme le montre le schéma ci-dessous, une tuile est disponible lorsque aucune autre tuile ne la recouvre ou bloque les côtés droit ou gauche.



A est disponible (aucune tuile ne la recouvre, côtés droit et gauche libres) mais ne peut être pris car son double (A') est bloqué.

B est disponible (aucune tuile ne la recouvre, côté gauche libre) elle peut être pris car son double (B') est disponible aussi.

C, C', D et D' ne sont pas disponibles (partiellement recouvert par A)

Les E ne sont pas disponibles (côtés droit et gauche non libres)

Les F sont disponibles (côtés droit ou gauche libres) mais ne peuvent être pris car ils n'ont pas de double apparent.

Sur cette photo voici la marche à suivre. Retirez la paire B,B'. Cela libérera A' que vous pouvez maintenant retirer avec A. Cela libérera C, C', D et D' que vous pouvez maintenant retirer. Après cela vous serez bloqué car même si les tuiles qui étaient sous C, C', D et D' sont maintenant visibles, elles n'en restent pas moins bloquées par les autres tuiles.

Deux tuiles sont identiques si elles ont les mêmes symboles, à l'exception des honneur suprême (fleurs, saisons), qui bien que ne possédant pas des symboles semblables, appartiennent néanmoins au même groupe. Chaque tuile des Fleurs peut ainsi s'associer avec une des 3 autres et idem pour les saisons. Vous avez gagné quand vous avez réussi à former toutes les paires.

Le plateau du jeu du Mahjong:

Le mahjong solitaire se joue avec 144 tuiles réparties en plusieurs groupes :

Les Honneurs suprêmes (8) :



-4 fleurs (kanji jaune)

-4 saisons (kanji bleue)

Les Honneurs supérieurs (12) :



-Le dragon blanc (le cour de tennis)

-Le dragon rouge (la dague inverser rouge)

-Le dragon vert (la touffe d'herbe)

Les Honneurs simples (16) :

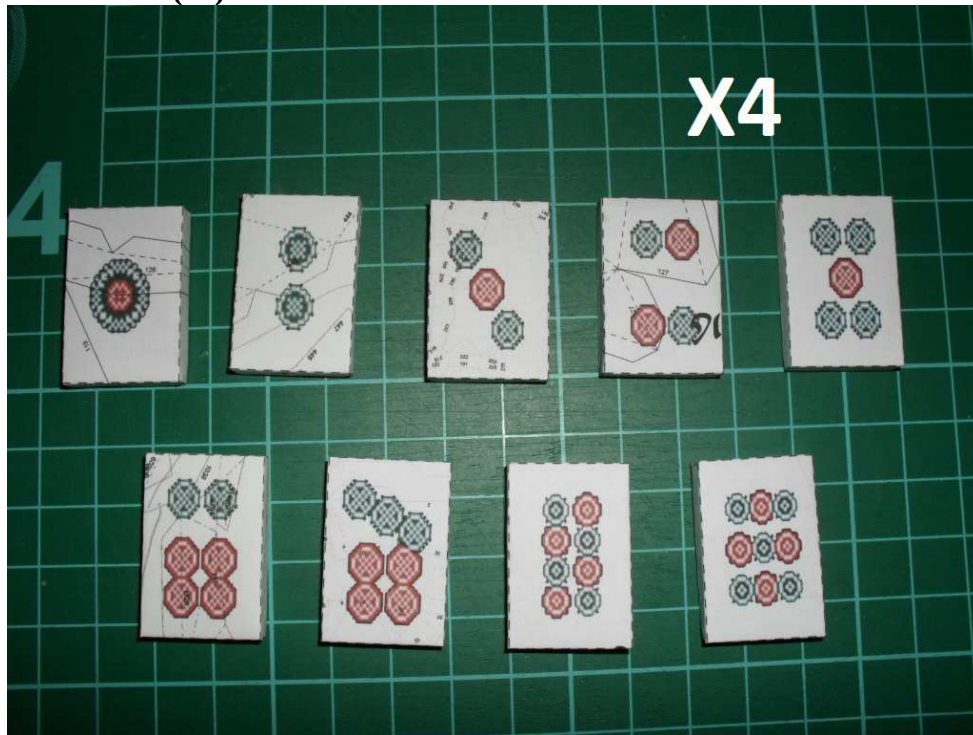


Les quatre vents (nord, sud, est, ouest)

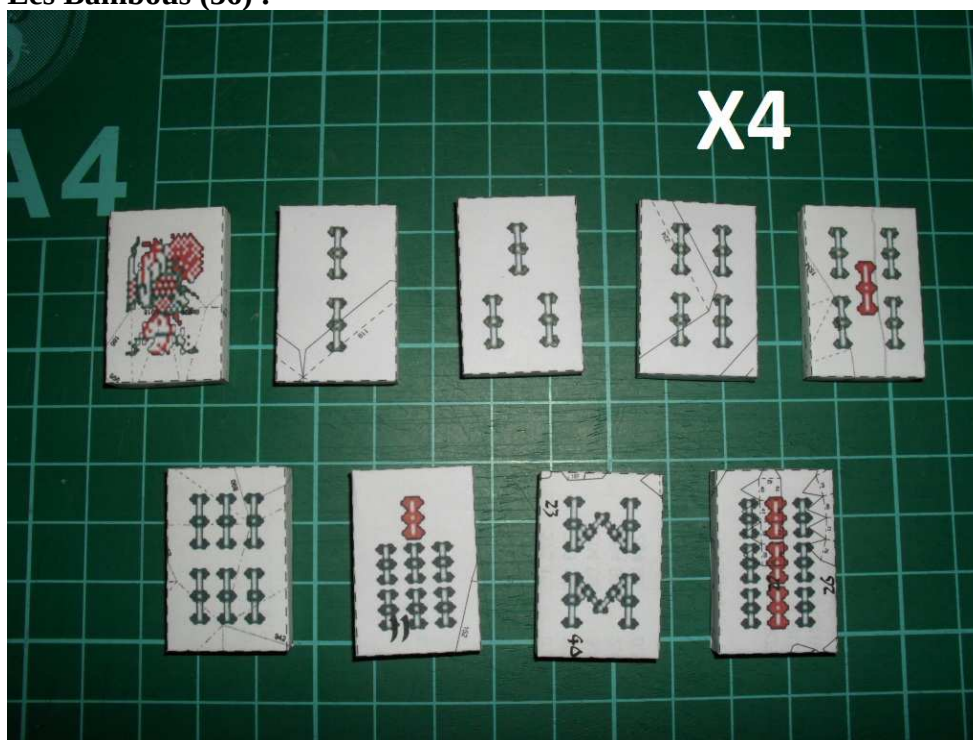
Les Caractères (36) :



Les Cercles (36) :



Les Bambous (36) :



(la tuile numéro 1 représente un oiseau nommé "oiseau de riz") :

Toutes les tuiles, à l'exception des Honneurs suprêmes, sont présentes en 4 exemplaires. Les idéogrammes pouvant varier d'un jeu à l'autre, chaque tuile dispose généralement d'un petit numéro ou d'une lettre permettant de l'identifier plus facilement, mais ce n'est pas le cas ici.

Le placement des tuiles:

Voici la forme la plus répandue de placement, dite de la « tortue ».



Et elle se compose de 5 étages marquée si dessous par code de couleur:



Les tuiles doivent être placées de manière aléatoire. La meilleure manière de faire et de mélanger les tuiles face cachée et de piocher au hasard.

Le comptage des points:

Ici, tout le monde a sa manière de compter à vous de choisir la votre parmi les multitude de choix qu'offre internet. Personnellement voici la méthode que j'utilise. Pour calculer votre score il faut d'abord que vous calculiez les "sommées".

Une "sommée" est égale à: le "facteur" de la famille de paire retirée multiplié par le nombre de paires restantes (la paire prise comprise).

Additionnez ensuite toutes les "sommées" pour avoir votre score.

FAMILLE	FACTEUR
Caractères	1
Cercles	2
Bambous	3
Vents	4
Dragons	5
Fleurs	6
Saisons	7

Attention: les tuiles que vous avez sur les photos ont été fabriquées à partir de papier déjà imprimé. Il présente donc des motifs qui n'ont rien à voir avec le mahjong.