

SOCIÉTÉ

Mahjong : règles du jeu à quatre (règle MCR)

Mis à jour le 25 octobre 2026

Règles du mahjong à quatre selon la règle MCR de la FFMJ : 144 tuiles, chow, pung et kong, tour de jeu, main gagnante à 8 points et décompte.

Mahjong en bref : 4 joueurs · 144 tuiles · on pioche, on défausse et l'on forme des groupes de tuiles · pour gagner une donne : 4 groupes et une paire, d'une valeur d'au moins 8 points.

1. Chacun reçoit 13 tuiles, et l'ouvreur (Est) en reçoit 14.
2. À votre tour, piochez une tuile puis défaissez-en une, ou prenez la défasse d'un adversaire pour compléter un groupe.
3. Annoncez « Hu » quand votre main est complète et vaut au moins 8 points.

Deux jeux portent le nom de mahjong. Le premier, celui de cette page, est le mahjong traditionnel : un jeu de tuiles pour quatre personnes que la Fédération française de mah-jong présente comme un cousin du rami, puisqu'on y forme des combinaisons en piochant et en récupérant les tuiles jetées par les autres. Le second est le mahjong solitaire, souvent proposé en ligne : un jeu de patience où l'on démonte une pyramide de tuiles en retirant des paires identiques. Il utilise le même matériel mais n'a pas les mêmes règles, et nous ne le détaillons pas ici.

Le mahjong traditionnel se joue selon de nombreuses variantes, qui diffèrent surtout par le calcul des points. Nous suivons une seule règle, du début à la fin : la règle MCR (règles internationales de compétition, édition 2014 de l'Organisation mondiale du mahjong), dans la traduction commentée de la Fédération française de mah-jong. Nous la résumons avec nos mots ; pour le détail, les documents de la fédération cités en bas de page font foi.

Le matériel

Un jeu complet pour la règle MCR compte 144 tuiles et deux dés. Les tuiles se répartissent ainsi :

Famille	Tuiles	Nombre
Cercles	de 1 à 9, en 4 exemplaires	36
Bambous	de 1 à 9, en 4 exemplaires	36
Caractères	de 1 à 9, en 4 exemplaires	36
Vents	Est, Sud, Ouest, Nord, en 4 exemplaires	16
Dragons	rouge, vert, blanc, en 4 exemplaires	12
Fleurs	8 tuiles toutes différentes	8

Les trois premières familles sont dites ordinaires. Les vents et les dragons forment les honneurs. Les tuiles 1 et 9 d'une famille ordinaire sont appelées les extrémités. Une table carrée convient le mieux.

Les groupes de tuiles

- Chow : trois tuiles qui se suivent dans la même famille ordinaire, par exemple 4, 5 et 6 de bambous. Il n'existe pas de chow d'honneurs.
- Pung : trois tuiles identiques, par exemple trois dragons verts.
- Kong : quatre tuiles identiques. Il compte comme un groupe et donne droit à une tuile de remplacement.
- Paire : deux tuiles identiques.

Le but d'une donne

Une donne va de la distribution jusqu'à la victoire d'un joueur ou jusqu'à l'épuisement du mur. Pour la gagner, il faut réunir une main complète : quatre groupes (chows, pungs ou kongs) et une paire, soit 14 tuiles, plus une tuile par kong. Quelques mains spéciales sont aussi admises, comme les sept paires, les treize lanternes ou le serpent.

Une main complète ne suffit pas : la règle MCR exige qu'elle vaille au moins 8 points, calculés avec la liste des combinaisons (voir plus bas). C'est ce seuil qui rend le mahjong MCR plus exigeant que les règles familiales.

Mettre en place une donne

1. Retournez toutes les tuiles face cachée et mélangez-les à deux mains au centre de la table.
 2. Chaque joueur construit devant lui un mur de 18 piles de 2 tuiles ; les quatre murs forment un carré.
 3. L'ouvreur, assis à l'Est, lance deux fois les dés : le premier jet désigne le joueur qui relance, et le total des deux jets indique où l'on ouvre le mur.
 4. Servez-vous à partir de cette ouverture, par blocs de 4 tuiles puis une par une, jusqu'à 13 tuiles par joueur et 14 pour l'ouvreur.
 5. Posez devant vous les fleurs reçues et remplacez-les par des tuiles prises à l'autre bout du mur.
 6. L'ouvreur commence en défaussant une tuile ; le jeu tourne ensuite dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Le siège à droite de l'ouvreur est le Sud, celui d'en face l'Ouest et celui de gauche le Nord.

Un tour de jeu

À votre tour, piochez la tuile suivante du mur puis défaussez une tuile au centre de la table, face visible. Vous gardez ainsi 13 tuiles entre deux tours, sans compter les fleurs posées.

Vous pouvez aussi prendre la tuile qu'un adversaire vient de jeter, à condition de l'annoncer à voix haute et de poser aussitôt le groupe complété devant vous, face visible :

- « Chi » pour un chow, seulement avec la défausse du joueur assis à votre gauche ;
- « Pung » pour un pung, avec la défausse de n'importe quel joueur ;
- « Kong » pour un kong, puis vous piochez une tuile de remplacement au bout du mur. Un kong peut aussi se déclarer avec quatre tuiles cachées dans votre main, ou en ajoutant la quatrième tuile à un pung déjà posé ;
- « Hua » quand vous posez une fleur et piochez son remplacement.

Après une prise, vous défaussez une tuile et le tour passe à votre droite. Si plusieurs joueurs veulent la même tuile, l'annonce de victoire passe avant le pung ou le kong, qui passent eux-mêmes avant le chow.

Gagner la donne

Quand une tuile complète votre main, annoncez « Hu ». Elle peut venir du mur (on parle de tiré soi-même) ou de la défausse d'un adversaire. Posez la tuile gagnante à part, montrez votre main et énoncez vos combinaisons et leur total : il doit atteindre 8 points. Si deux joueurs annoncent « Hu » sur la même défausse, c'est le plus proche dans l'ordre de jeu, après celui qui l'a jetée, qui gagne.

Les fleurs ne servent pas à atteindre le seuil : la FFMJ les compte en plus de la main gagnante, à raison d'un point chacune, une fois les 8 points réunis. Si la dernière tuile du mur est piochée et jetée sans que personne ne gagne, la donne est nulle.

Compter les points

La règle MCR décrit 81 combinaisons, de 1 à 88 points. On part de la combinaison la plus forte de sa main, puis on ajoute les autres, à condition qu'elles soient compatibles : une combinaison qui découle forcément d'une autre ne se compte pas en plus. Nous ne reproduisons pas cette liste ; la FFMJ la publie gratuitement avec des exemples (voir les sources). Quelques repères :

- Tout Pung (quatre pungs et une paire) : 6 points.
- Semi-pure (une seule famille ordinaire, avec des honneurs) : 6 points.
- Tout caché tiré (rien posé, et la tuile gagnante piochée au mur) : 4 points.
- Grande suite (les suites 1-2-3, 4-5-6 et 7-8-9, une dans chacune des trois familles) : 8 points. À ne pas confondre avec la Grande suite pure, les mêmes suites dans une seule famille, qui vaut 16 points.

Exemple : une main gagnante détaillée

Ouest a posé un pung de 9 de cercles, pris sur une défausse, et une fleur. Il garde en main 1-2-3 de cercles, 7-8-9 de caractères, 5-6 de bambous et une paire de 5 de bambous. Un 4, un 6 ou un 7 de bambous complèterait sa main, mais seul le 4 forme la Grande suite. Le Nord jette un 4 de bambous : Ouest annonce « Hu ».

Combinaison	Pourquoi	Points
Grande suite	1-2-3 de cercles, 4-5-6 de bambous, 7-8-9 de caractères	8
Pas d'honneur	aucun vent ni dragon dans la main	1
Pung de vent ou d'extrémité	le pung de 9 de cercles	1
Fleur	compte en plus, le seuil étant déjà atteint	1
Total	11	

Sans la fleur, la main vaut 10 points : le seuil de 8 est atteint, la victoire est valable. Ouest n'a pas d'attente unique, puisque plusieurs tuiles complétaient sa main, et il a posé un groupe : aucune combinaison de main cachée ne s'ajoute.

En fin de donne, chaque perdant paie au gagnant 8 points de base. S'il gagne sur une défausse, comme ici, celui qui a jeté la tuile paie en plus la valeur de la main : le Nord donne $8 + 11 = 19$ points, l'Est et le Sud 8 chacun, soit 35 points pour Ouest. S'il gagne avec une tuile tirée soi-même, les trois perdants paient chacun 8 points plus la valeur de la main.

Manche et partie

Après chaque donne, le rôle d'ouvreur passe au joueur suivant, qu'il ait gagné ou non. Une manche compte quatre donnes, une par ouvrier, et une partie compte quatre manches, chacune associée à un vent dominant : Est, puis Sud, Ouest et Nord. Selon la FFMJ, une donne se joue en 5 à 10 minutes.

Bien débiter

- Commencez par repérer les chows et les pungs possibles dans vos 13 tuiles, sans viser tout de suite les grosses combinaisons.
- Gardez sous les yeux la fiche des combinaisons de la FFMJ pendant les premières parties : c'est elle qui dit si une main atteint les 8 points.
- La fédération recommande de jouer avec des joueurs de club pour apprendre les gestes et le décompte.

FAQ : Mahjong

Quelles sont les combinaisons gagnantes au mahjong ? Dans la règle MCR, une main gagne si elle réunit quatre groupes et une paire, ou une main spéciale, et si elle vaut au moins 8 points. La FFMJ publie la liste des 81 combinaisons et leurs valeurs.

Quel jeu ressemble au mahjong ? La FFMJ le compare au rami : dans les deux jeux, on forme des combinaisons en piochant et en récupérant les cartes ou les tuiles jetées par les autres.

Le mahjong solitaire est-il le même jeu ? Non. Le mahjong solitaire est un jeu de patience pour une personne, où l'on retire des paires de tuiles identiques d'une pyramide. Il emprunte seulement le matériel du mahjong.

Combien de tuiles a-t-on en main ? 13 tuiles entre deux tours, et 14 au moment de gagner, plus une par kong. Les fleurs posées ne comptent pas.

Les fleurs servent-elles à gagner ? Non. Chacune rapporte un point, mais seulement en plus d'une main qui vaut déjà 8 points.

Sources : site de la Fédération française de mah-jong, page « Le Mahjong », d'où l'on télécharge les règles MCR traduites par la FFMJ (PDF), et documents gratuits : fiche d'initiation (PDF), description des combinaisons MCR (PDF), tableau des combinaisons (PDF) ; pour le mahjong solitaire, l'article Mah-jong de Wikipédia.

Sources et liens cités

[Fédération française de mah-jong](#)

[Le Mahjong](#)

[fiche d'initiation \(PDF\)](#)

[description des combinaisons MCR \(PDF\)](#)

[tableau des combinaisons \(PDF\)](#)

[article Mah-jong de Wikipédia](#)