

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



MAHO!

Mah-jong à l'occidental

Principe

Le but du jeu est de **former des séries**, en les posant au fur et à mesure sur la table jusqu'à n'avoir plus qu'une carte en main, puis conclure en formant une paire avec cette dernière : le 1er y parvenant gagne la manche.

Puis on recommence une nouvelle manche.

Il n'existe que **4 types de séries possibles**, toujours composées de 3 cartes (à l'exception de la paire finale)

La Suite pure



Le Triplé pur



Le Triplé arc-en-ciel



La Suite arc-en-ciel



À noter : **Les séries argentées sont forcément de type "Triplé pur"**. Il est donc plus difficile de former des séries avec les cartes de la famille argentée mais en contre partie, ces séries **font bénéficier d'un avantage**



Dans la plupart des variantes de Mah-Jong, les séries "arc en ciel" ne sont pas admises

RÈGLES DE BASE

Avant de commencer

Les joueurs se mettent d'accord sur les conditions de jeu : type de variante, durée de la partie, nombre de Jokers utilisés, 1^{er} donneur, etc.

On tourne toujours dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Commencer à jouer

Le donneur mélange les cartes et en distribue 13 à chaque joueur (3 par 3 puis une en dernier). Le restant des cartes constitue le talon de pioche, qui est placé au centre de la table à côté de la future défausse.

Chaque joueur trie son jeu puis la manche débute par le donneur : il pioche une 14^e carte, puis en rejette une de son choix dans la défausse, face visible. La main passe ensuite au joueur suivant qui fait de même.

But du Jeu

Le but du jeu est de poser 4 séries sur la table, les unes après les autres, jusqu'à n'avoir ainsi plus qu'une carte en main.

Un joueur ne peut poser qu'une série à la fois et uniquement lorsqu'il a la main, s'il ne se trompe pas, lorsqu'il aura posé ses 4 séries il lui restera alors 1 carte en main (après s'être défaussé), il devra alors former une paire avec cette carte.

À noter : si une paire est déjà formée dans sa main avant d'avoir posé sa dernière série le joueur est obligé de la casser et de la reformer après. Il faut former ses 4 séries puis sa paire les unes après les autres.

Pour poser une série formée dans sa main

Quand un joueur prend la main il a la possibilité de poser une série si celle-ci est déjà constituée dans son jeu, il pose alors sa série devant lui face cachée, après avoir pioché, puis écarte une carte pour faire passer la main (il a alors 3 cartes en moins dans sa main).

Qu'il ait posé une série ou pas, il conclue de toute façon toujours son tour en écartant une carte pour faire passer la main, le cycle de pioche n'est interrompu que si la carte défaussée est récupérée par un des adversaires.

Poser une série formée en récupérant une carte défaussée

Chaque carte écartée peut être récupérée par un des adversaires à condition que celui-ci puisse former immédiatement une série avec cette carte, il faut donc impérativement que celui-ci ait en main 2 des 3 cartes qui forme cette série.

Il doit crier « Maho ! » le plus vite possible, pour couper la main du joueur censé piocher, il récupère alors la carte défaussée et la pose devant lui en y joignant les 2 autres cartes qui proviennent de sa main pour former la série complète, cette série est posée face visible. Puis il se défausse de l'une des cartes restantes en main et la main passe au joueur suivant.

Si personne ne crie Maho ! le joueur suivant pioche alors normalement et la carte défaussée est définitivement "morte".

Attention : Si 2 joueurs réclament la même carte c'est le plus rapide à crier « Maho ! » qui obtient gain de cause.

Par contre, si un joueur crie « Maho ! » et qu'il ne peut pas poser de série dans la foulée, il est pénalisé. La pénalité consiste à restituer une de ses séries déjà posées, en la remplaçant par 3 cartes de la pioche, la série perdue étant choisie par l'un des adversaires (si le joueur n'a encore posé aucune série il ne perd rien).

Gagner la manche en formant sa paire finale

Les séries peuvent donc être aussi bien visibles (formées grâce à une carte défaussée), ou cachées (formées uniquement grâce à la pioche), elles sont en tout cas figées jusqu'à la fin de la manche.

Les joueurs posent ainsi progressivement leurs cartes. Dès qu'un joueur a posé ses 4 séries il n'a normalement plus qu'une carte en main: il est alors en position d'attente. Pour gagner il doit former une paire avec cette dernière carte, soit en piochant la carte

identique soit en la récupérant si l'un de ses adversaires la jette.
 Dès que cela se produit il crie « Maho ! » et remporte la manche.

À noter : S'il n'y a plus de carte dans le talon de pioche, on mélange les cartes de la défausse pour former un nouveau talon.

Exemple de jeu gagnant : chaque série a été posée l'une après l'autre ; la paire assemblée, le joueur remporte la manche.



PRINCIPAUX MODES DE JEU



Mode Basique

réservé aux plus jeunes

Les joueurs ont seulement 10 cartes au lieu de 13, on ne forme alors que 3 séries au lieu de 4 pour gagner la manche.
 On retire toutes les cartes de la famille argentée, le jeu est épuré.

Pour gagner la partie il faut remporter 3 manches.

Mode Standard

permet des parties courtes

La composition du jeu y est standard: 13 cartes par joueur, et on joue avec les 4 familles.
 Le joueur qui remporte une manche marque 1 point de base +1point supplémentaire pour chaque série argentée que son jeu contiendrait.

Pour gagner la partie il faut atteindre 5 points.

Mode Original

le Maho! dans toute sa splendeur

La composition du jeu y est standard également, mais la manière de compter les points est beaucoup plus évoluée: elle intègre les BONUS.
 Une manche rapporte plus ou moins de points selon la beauté des assemblages de séries.

Pour gagner il faut avoir plus de points que ses adversaires au terme de 13 manches.