

## Synthèse des pénalités au Mahjong MCR

### Rappel sur le fonctionnement du jeu

- 3 secondes maximum pour réclamer une tuile (*chi, pung, kong, hu*), 10 secondes maximum (mais pas systématiquement !) entre la pioche/réclamation et la défausse ou pour déclarer un *hu* self.
- Toucher une tuile de la muraille pour piocher signifie prendre cette tuile : le joueur ne peut pas « changer d'avis » et décider finalement de réclamer une tuile défaussée.
- Protocole de réclamation d'une tuile : annonce, puis exposition des tuiles, puis prise de la tuile.
- Pas possible de déclarer *kong* après avoir déclaré *chi* ou *pung* (une seule « déclaration » par tour).
- Lors du calcul des points, si après 10 secondes, aucune combinaison nouvelle n'est trouvée, le calcul des points doit s'arrêter.
- La partie s'arrête lorsque le score du gagnant est écrit sur la feuille de score.

### 1. Erreurs sans sanction

- Prendre une tuile dans le mauvais endroit du mur à la distribution et lors du remplacement des fleurs (réparer l'erreur si possible).
- Oubli de la 13<sup>ème</sup> tuile lors de la distribution : erreur réparable tant que Est n'a pas commencé à défausser, mais main morte si Est a déjà défaussé.
- Exposer accidentellement une tuile ou des tuiles aux autres joueurs durant le jeu (*ces tuiles ne seront pas ensuite à défausser*).

### 2. Erreur avec sanction (avertissement à la première occurrence puis déductions de 5, 10, 20 et 30 points)

- Annoncer puis prendre la tuile défaussée avant d'exposer.

### 3. Annonce invalide (le *chi, hua, kong* ou *pung* est alors refusé)

- Annoncer *chi, kong, hua* ou *pung* sans pouvoir le réaliser : annonce refusée et *tuiles exposées par erreur à défausser en priorité aux tours suivants*.
- Annoncer un terme non valide pour réaliser un *chi, kong, hua* ou *pung*, ou se tromper d'annonce (car seule la première annonce compte) : annonce refusée et *tuiles exposées par erreur à défausser en priorité aux tours suivants*.
- Exposer ou prendre tuile défaussée avant d'annoncer *chi, pung, kong* ou *hua* : annonce refusée et *tuiles exposées par erreur à défausser en priorité aux tours suivants*.

### 4. Main morte (ne pas réparer l'erreur qui conduit à la main morte – pénalité -20 points x 3 si déclaration mahjong)

- Prendre une tuile dans le mauvais endroit du mur et la mettre dans sa main (mais erreur réparable tant que la tuile n'a pas été rangée dans la main, et alors pas de main morte) – cette erreur doit être signalée par un adversaire juste après que la mauvaise tuile a été placée dans la main.
- Réclamer un faux élément et défausser (mais erreur réparable tant que la tuile n'a pas été défaussée, et alors pas de main morte mais *tuiles exposées par erreur à défausser en priorité aux tours suivants*).
- Remplacer une fausse fleur et mettre la tuile de compensation dans sa main (mais erreur réparable tant que la tuile n'a pas été rangée dans la main, et alors pas de main morte mais *fausse fleur exposée par erreur à défausser en priorité au tour suivant*).
- Piocher dans le mur (et mettre la tuile dans sa main) ou défausser avant son tour de jeu.
- Conseiller un joueur ou passer une information qui dévoile le jeu ou la stratégie de jeu d'un joueur.
- Avoir trop ou pas assez de tuiles dans la main.
- Oublier de prendre la tuile réclamée pour un *pung*, un *kong* ou un *chi* avant la fin du tour de jeu des deux prochains joueurs.
- Exposer son jeu ou prendre une tuile défaussée avant d'annoncer *hu* (*tuiles exposées à défausser en priorité aux tours suivants*).
- Annoncer autre chose que *hu* ou *mahjong* pour faire mahjong.
- Annoncer *hu* alors que le *hu* n'existe pas, sans pouvoir le réaliser :
  - a. sans exposer son jeu (même si fausses combinaisons exposées) : pas de pénalité
  - b. exposer son jeu (même une seule tuile, car c'est l'intention de montrer qui compte !) et *mahjong* à moins de huit points : pénalité de 30 points (+10 points aux trois adversaires) mais *tuiles exposées pas à défausser*.
  - c. exposer son jeu (même une seule tuile, car c'est l'intention de montrer qui compte !) et main non valide : pénalité de 60 points (+20 points aux trois adversaires) mais *tuiles exposées pas à défausser*.

### 5. Fautes courantes lors du calcul des points

- Ajouter ses propres fleurs aux points : ces points ne sont pas comptabilisés.
- Oublier d'inclure la tuile gagnante dans sa main et commencer à compter : pénalité de 10 points.
- Ne pas garder sa main gagnante intacte (utiliser une partie de sa main pour compter les points par exemple) lors du calcul des points : main morte.

### 6. Fautes courantes lors du mahjong d'un autre joueur

- Montrer une partie de ses tuiles aux autres joueurs alors que la main de l'adversaire gagnant n'est finalement pas valide : *tuiles exposées à défausser en priorité aux tours suivants*.
- Montrer toutes ses tuiles aux autres joueurs alors que la main de l'adversaire gagnant n'est finalement pas valide : main morte, et *tuiles exposées à défausser en priorité aux tours suivants*.
- Empêcher que le jeu puisse continuer (en déconstruisant le mur trop tôt par exemple, ou en mélangeant éléments exposés et défausses par exemple) alors que la main de l'adversaire gagnant n'est finalement pas valide : pénalité de 90 points (+30 points aux trois adversaires).