

Introduction

Mahjongsoft est un site de jeu de mahjong en ligne.
Il propose pour l'instant la règle MCR et la règle SBR (Sichuan bloody rules).

Inscription

L'inscription se fait via le lien <https://www.mahjongsoft.com/personal.php>

1) Saisir un identifiant de connexion (maximum 16 caractères alphanumériques) et un pseudo affiché aux autres (de maximum 32 caractères de tous caractères).

* Identifiant :

lettres et chiffres, 16 caractères max.

Pseudo :

vu par les autres utilisateurs

Attention, pour participer aux tournois, vous devez également saisir nom, prénom et ville.

2) Créer un mot de passe en le saisissant 2 fois

* Mot de passe :

Saisir le nouveau mot de passe ici	Re-saisir le nouveau mot de passe ici
------------------------------------	---------------------------------------

3) Saisir son adresse mail

* Courriel :

@		Non validé
---	--	------------

Après le changement de courriel, vous devrez le valider.

Les autres informations sont facultatives mais il est conseillé de sélectionner le bon pays dans la liste dédiée. Si vous cochez la case concernant le drapeau, celui-ci s'affichera avant votre pseudo.

Pays :

Afficher le drapeau avec mon nom

4) Cocher la case d'acceptation et cliquer sur Enregistrer

J'accepte les termes et conditions.

Enregister

Vous recevrez un courriel vous demandant de confirmer en cliquant sur un lien, cliquez alors sur ce lien et c'est terminé.

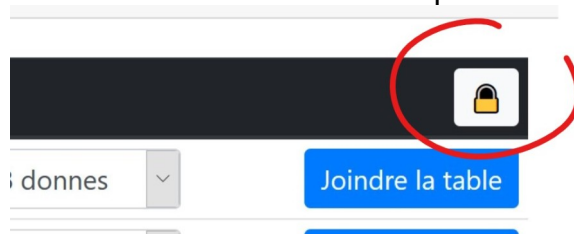
Langue du site

En haut du site, dans le coin de droite, vous pouvez sélectionner la langue de votre choix en cliquant sur le drapeau.

Créer une table de jeu

Il vous est possible de créer une table de jeu avec des paramètres personnalisés.

1) Cliquer sur le cadenas situé au-dessus du table des parties en cours.



2) Une popup s'affiche pour déterminer les caractéristiques de la partie :

- *Règle* : sélectionner la règle de mahjong
- *Accès par un code PIN* : saisir un code de votre choix pour que les joueurs accèdent à la table en tapant ce code
- *Accès par un groupe* : cocher cette case et sélectionner le nom du groupe pour permettre à n'importe quel membre de ce groupe d'accéder à cette table (sans code)
- *Désactiver le chat* : cocher cette case empêchera aux joueurs de la table de converser par écrit
- *Durée par session* : durée de la partie au-delà de laquelle la partie sera terminée
- *Délai pour jouer* : délai autorisé aux joueurs pour défausser (il est rappelé que dans la réalité, ce délai est de 10 secondes).
- *Délai pour annoncer* : délai autorisé aux joueurs pour déclarer une annonce (il est rappelé que dans la réalité, ce délai est de 3 secondes).
- *Temporisation de la déclaration sur défausse* : marge de temps pour déclarer sur défausser
- *Temps additionnel* : délai supplémentaire au délai pour jouer
- *Temps d'attente du tour suivant* : délai de passage à la construction du mur suivant (les joueurs peuvent toutefois cliquer sur le chronomètre pour aller plus vite). Il est conseillé de réduire ce délai pour éviter d'attendre dans le cas où un joueur ne clique pas sur le chronomètre.

Ne pas hésiter à réduire certains délais pour dynamiser la partie et stimuler les joueurs.

3) Cliquer sur le bouton *Créer une table privée*.

Participer à une table de jeu

Tables en ligne									
Partie ID	Type	Etat	Joueurs	Donne					
10522	SBR	En attente	0	0	Valeur max de la main :	16 points	Session :	8 donnes	Joindre la table
10541	MCR	En attente	0	0	Valeur min de la main :	8 points	Session :	16 donnes	Joindre la table

Un tableau récapitule les tables de jeu en attente de joueurs ou en cours de jeu.

1) Cliquer sur le bouton en bout de ligne *Joindre la table*. Une nouvelle fenêtre s'affiche avec une popup indiquant les caractéristiques générales de la partie.

2) Cliquer sur Continuer.

3) Une fois que tous les joueurs sont là, un bip retentit, cliquer sur *Prêt à jouer*.

Les options de jeu sont expliqués dans le paragraphe *Options de jeu*.

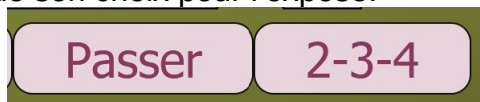
Jouer avec des robots

Le site permet de jouer avec des robots s'il n'y a pas le nombre suffisant de joueurs ou si vous souhaitez jouer seul.e. Pour cela, une fois entré.e sur une table de jeu, cliquer sur *Prêt à jouer avec...*

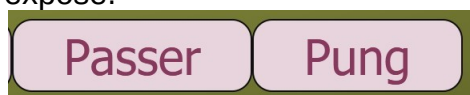
Annonces en cours de partie

Les différentes annonces sont possibles quand le système vous les propose. Pour ne pas faire l'annonce, cliquer sur *Passer*.

Chow : cliquer sur le chow de son choix pour l'exposé.



Pung : cliquer dessus pour l'exposé.



Kong : cliquer dessus pour l'exposé.



Hu : cette annonce apparaît quand votre main respecte les conditions de base d'une main conforme, c'est-à-dire 4 éléments et 1 paire. Les 8 points minimum ne sont pas forcément réunis (peut être source de faux mahjong).



Options de jeu

Cliquer sur la coche sur fond bleu pour afficher le panneau des options de jeu. Ce panneau peut rester en permanence au cours du jeu pour modifier les options en fonction des besoins et des circonstances du jeu.

Paramètres de la main

Pas de chow

Pas de pung


Pas de kong

Seulement tirer soi-même

Remplacer fleurs auto

Passer auto


Avec le son

Volume 

Tuiles marquées

Tri automatique des tuiles

Couleur de l'arrière plan



Pas de chow : si cochée, le système ne vous proposera pas les possibilités de chows lorsque le joueur précédent jettera une tuile opportune.

Pas de pung : si cochée, le système ne vous proposera pas de faire un pung exposé lorsque l'un des joueurs jettera une tuile opportune.

Pas de kong : idem que précédemment mais pour un kong **exposé**.

Seulement tirer soi-même : lorsque l'un des autres joueurs jettera la tuile de votre attente, le système ne vous proposera pas de faire Hu.

Remplacer fleurs auto : si décochée, c'est vous qui décidez s'il faut remplacer la fleur. Utile pour pouvoir jeter une fleur.

Avec le son : si décochée, vous n'entendrez plus les sons du jeu.

Avec le son : activer ou désactiver le son avec possibilité de varier le volume.

Tri automatique des tuiles : le système trie automatiquement les tuiles de la main. En décochant cette case, c'est au joueur de le faire.

Couleur d'arrière-plan : choisir le fond de couleur de la page.

Ces options sont intéressantes pour les cas suivants, entre autres :

- ne pas faire marquer un temps d'arrêt au jeu et indiquer aux autres joueurs qu'une tuile peut intégrer votre jeu
- chercher à ne faire que des chows, que des pungs ou que des paires

- éviter les kongs exposés
- jeter les fleurs quand vous sentez que la situation est critique