

# Les 81 combinaisons du Mah-jong

10 mars

# 2010

Document régulièrement mis à jour depuis 2007

Auteur : Jean-Michel MORISSE

Révision :



Règles  
internationales



## Liste des combinaisons

<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>7</b>
<b>LES TUILES.....</b>	<b>8</b>
1- LES HONNEURS SUPREMES .....	8
2- LES HONNEURS.....	8
3- LES ORDINAIRES.....	8
<b>COMBINAISONS A 1 POINT.....</b>	<b>9</b>
1- DOUBLE CHOW PUR .....	9
2- DOUBLE CHOW .....	9
3- PETITE SUITE PURE .....	9
4- DEUX CHOWS PURS D'EXTREMITE .....	9
5- PUNG DE VENT OU D'EXTREMITE.....	9
6- KONG EXPOSE.....	9
7- UNE FAMILLE ABSENTE.....	9
8- PAS D'HONNEUR.....	10
9- FINIR D'UN COTE .....	10
10- FINIR AU MILIEU .....	11
11- FINIR SUR LA PAIRE.....	11
12- TIRER SOI-MEME .....	11
<b>COMBINAISONS A 2 POINTS.....</b>	<b>13</b>
13- PUNG DE DRAGONS.....	13
14- VENT DOMINANT.....	13
15- VENT DU JOUEUR .....	13
16- TOUT CACHE DONNE .....	13
17- TOUT CHOW .....	13
18- QUATRE IDENTIQUES.....	13
19- DOUBLE PUNG .....	13
20- DEUX PUNGS CACHES.....	14
21- KONG CACHE .....	14
22- TOUT ORDINAIRE.....	14
<b>COMBINAISONS A 4 POINTS.....</b>	<b>15</b>
23- EXTREMITES OU HONNEURS PARTOUT.....	15
24- TOUT CACHE TIRE .....	15
25- DEUX KONGS EXPOSES .....	15
26- DERNIERE TUILE EXISTANTE .....	15
<b>COMBINAISONS A 6 POINTS.....</b>	<b>16</b>
27- TOUT PUNG .....	16
28- SEMI PURE .....	16
29- TROIS CHOWS SUPERPOSES .....	16

30- TOUT TYPE .....	17
31- TOUT EXPOSE.....	17
32- DEUX DRAGONS.....	17
33- KONG CACHE + KONG EXPOSE .....	17
<b>COMBINAISONS A 8 POINTS .....</b>	<b>18</b>
34- GRANDE SUITE .....	18
35- SYMETRIE.....	18
36- TRIPLE CHOW.....	18
37- TROIS PUNGS CONSECUTIFS.....	18
38- MAIN SANS VALEUR.....	18
39- DERNIERE TUILE TIREE .....	19
40- DERNIERE TUILE JETEE .....	19
41- FINIR SUR KONG .....	19
42- KONG VOLE .....	19
43- DEUX KONGS CACHES.....	20
<b>COMBINAISONS A 12 POINTS .....</b>	<b>21</b>
44- SUITE SERPENTIN .....	21
45- PETIT SERPENTIN .....	21
46- LES QUATRE DERNIERS .....	21
47- LES QUATRE PREMIERS.....	21
48- TROIS GRANDS VENTS .....	22
<b>COMBINAISONS A 16 POINTS .....</b>	<b>23</b>
49- GRANDE SUITE PURE .....	23
50- DEUX DRAGONS DANS TROIS FAMILLES.....	23
51- TROIS CHOWS PURS SUPERPOSES.....	23
52- CINQ PARTOUT .....	24
53- TRIPLE PUNG.....	24
54- TROIS PUNGS CACHES .....	24
<b>COMBINAISONS A 24 POINTS .....</b>	<b>25</b>
55- SEPT PAIRES .....	25
56- GRAND SERPENTIN .....	25
57- TOUT PUNG PAIR.....	25
58- MAIN PURE .....	25
59- TRIPLE CHOW PUR.....	25
60- TROIS PUNGS PURS CONSECUTIFS .....	26
61- LES TROIS DERNIERS .....	26
62- LES TROIS MILIEUX.....	26
63- LES TROIS PREMIERS.....	26
<b>COMBINAISONS A 32 POINTS .....</b>	<b>27</b>

64- QUATRE CHOWS PURS SUPERPOSES .....	27
65- TROIS KONGS .....	28
66- TOUT HONNEUR ET EXTREMITÉ .....	28
<b>COMBINAISONS A 48 POINTS .....</b>	<b>29</b>
67- QUATRE CHOWS PURS IDENTIQUES .....	29
68- QUATRE PUNGS PURS CONSECUTIFS .....	29
<b>COMBINAISONS A 64 POINTS .....</b>	<b>30</b>
69- TOUT EXTREMITÉ .....	30
70- QUATRE PETITS VENTS .....	30
71- TROIS PETITS DRAGONS .....	30
72- TOUT HONNEUR .....	30
73- QUATRE PUNGS CACHES .....	31
74- DEUX DRAGONS DANS UNE FAMILLE .....	31
<b>COMBINAISONS A 88 POINTS .....</b>	<b>32</b>
75- QUATRE GRANDS VENTS .....	32
76- TROIS GRANDS DRAGONS .....	32
77- MAIN VERTE .....	32
78- NEUF PORTES .....	32
79- QUATRE KONGS .....	33
80- SEPT PAIRES PURES CONSECUTIVES .....	33
81- LES TREIZE LANTERNES MERVEILLEUSES .....	33



## INTRODUCTION

Quelques remarques pour une bonne compréhension de ce document :

### Un chow, un pung ou un kong est un élément :

Une combinaison est soit composée d'éléments et d'une paire (par exemple 4 chows et 1 paire pour Tout chow) soit une combinaison spéciale (par exemple le Grand serpent).

### Un kong est aussi un pung, mais un pung n'est pas un kong.

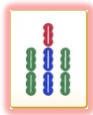
C'est-à-dire qu'un kong possède toutes les propriétés d'un pung (donc ses qualités et ses défauts). Par contre un pung ne bénéficie pas des propriétés d'un kong.

Par exemple un kong de dragon rapporte 3 points s'il est exposé :

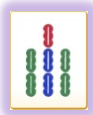
- 2 points pour Pung de dragons (car un kong est aussi un pung)
- 1 point pour Kong exposé (uniquement valable pour un kong et pas pour un pung)

Dans la pratique, cela signifie que les combinaisons faisant appel aux pungs sont aussi valables pour les kongs.

### Légende :



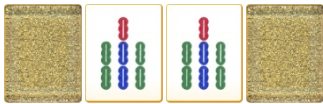
: Une tuile entourée d'une lumière rouge signifie que c'est la tuile que vous venez de piocher ou que l'on vient de vous donner.



: Une tuile entourée d'une lumière mauve signifie que cette tuile est dans votre main (elle n'est pas exposée)



: Ceci est le dos de la tuile (lorsque l'on place la tuile face cachée)



: représente un kong caché (c'est d'ailleurs comme ceci qu'il faut le présenter lorsque l'on compte ses points).

*J'espère que ce document vous sera aussi utile qu'il l'a été pour moi. Pour toutes remarques et/ou commentaires vous pouvez me contacter à l'adresse suivante:*

*[Jeanmichel.morisse@gmail.com](mailto:Jeanmichel.morisse@gmail.com)*

*Je reste le propriétaire exclusif de ce document. Un droit d'exploitation est accordé à l'association Mahjong Spirit. Si vous souhaitez diffuser ce document merci de m'en informer au préalable.*

*Bonne lecture,*

*Jean-Michel*

## LES TUILES

Chaque tuile du jeu existe en 4 exemplaires exceptés pour les honneurs suprêmes (les fleurs et les saisons).

### 1-LES HONNEURS SUPREMES



Ceux sont les fleurs et les saisons.





Leurs styles peuvent changer d'un jeu à un autre. Chaque fleur ou saison rapporte 1 point supplémentaire mais elles n'interviennent pas dans le compte minimal des 8 points nécessaires pour gagner.

### 2-LES HONNEURS

Les dragons :

- le dragon blanc : 
- le dragon rouge : 
- le dragon vert : 

Les vents :

- le vent d'est : 
- le vent du sud : 
- le vent d'ouest : 
- le vent du nord : 

### 3-LES ORDINAIRES

Les bambous (de gauche à droite 1,2,3,4,5,6,7,8,9) :



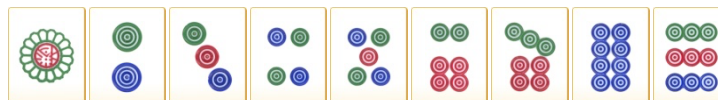
**Attention :**

- Le 1 de bambou est représenté par un oiseau. On le confond parfois avec une fleur.

Les caractères (de gauche à droite 1,2,3,4,5,6,7,8,9) :



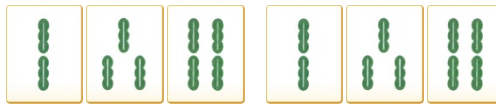
Les cercles (de gauche à droite 1,2,3,4,5,6,7,8,9) :





## COMBINAISONS À 1 POINT

### 1-DOUBLE CHOW PUR



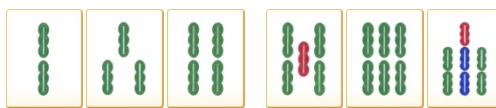
Avoir deux chows identiques de la même famille.

### 2-DOUBLE CHOW



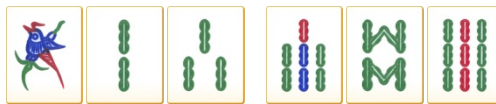
Avoir deux chows identiques de familles différentes.

### 3-PETITE SUITE PURE



Avoir deux chows de la même famille qui se suivent.

### 4-DEUX CHOWS PURS D'EXTREMITE



Avoir deux chows 1,2,3 et 7,8,9 dans la même famille.

### 5-PUNG DE VENT OU D'EXTREMITE



Pung de 1,9 ou de vent.

#### Remarque :

- Le pung du vent dominant (Vent dominant) rapporte 2 points.
- Le pung du vent du joueur (Vent du joueur) rapporte 2 points.

### 6-KONG EXPOSE



Avoir exposé un kong :

- soit en réclamant la quatrième tuile nécessaire pour former un kong à partir d'un pung que l'on a dans la main (donc un pung qui n'a pas été exposé) ;
- soit en complétant un pung que l'on a exposé après avoir pioché la quatrième tuile nécessaire pour le transformer en kong

### 7-UNE FAMILLE ABSENTE



Avoir une famille (bambous, cercles ou caractères) qui n'apparaît dans aucune des combinaisons.

## 8-PAS D'HONNEUR



Ne pas avoir ni de vents ni de dragons dans aucune des combinaisons.

**Remarque :**

- On peut mélanger des chows et des pungs.

## 9-FINIR D'UN COTE

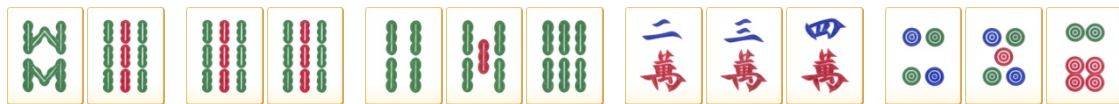


- Avoir le 1 et le 2 et attendre le 3 pour faire un chow 1,2,3 et pour finir
- Avoir le 8 et le 9 et attendre le 7 pour faire un chow 7,8,9 et pour finir

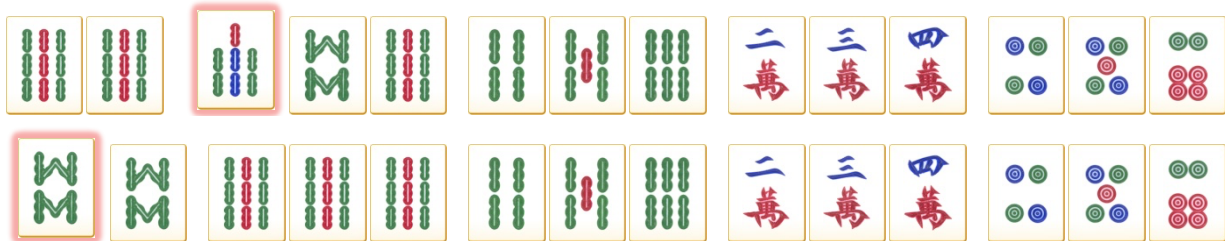
**Attention :**

Pour que ce soit valable, ce doit être la seule possibilité de fermer (de faire HU). La tuile attendue doit être la seule permettant de fermer.

Pax exemple, la combinaison suivante n'est pas Finir d'un côté :

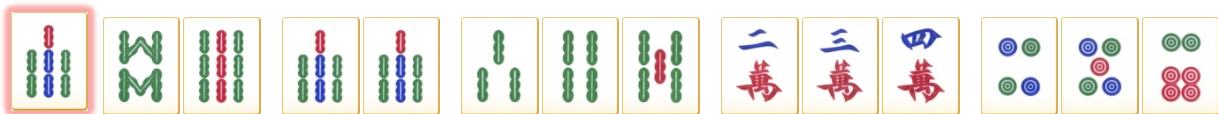


En effet, on peut fermer avec un 7 de bambou sur le chow 7,8,9 de bambou (première combinaison ci-dessous) ou avec un 8 de bambou pour former une paire (seconde combinaison ci-dessous) :

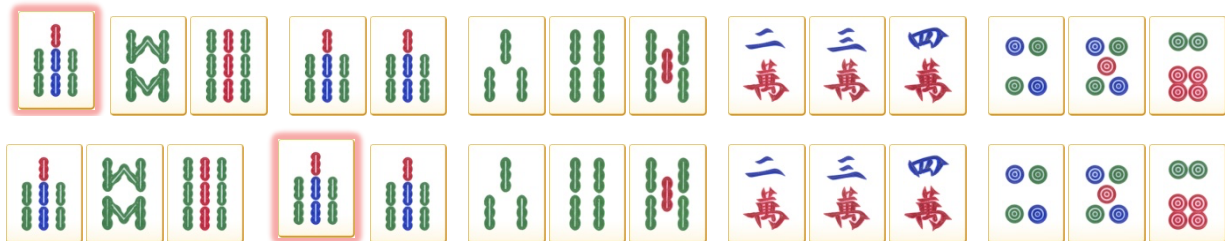


C'est le fait d'avoir la possibilité d'attendre avec au moins deux types de tuiles différentes qui annule l'attente.

Pax exemple, la combinaison suivante est en revanche Finir d'un côté :



En effet, on peut fermer sur le chow (7,8,9 de bambou) (première combinaison ci-dessous) ou sur la paire (seconde combinaison ci-dessous), mais uniquement avec un 7 de bambou (et aucune autre tuile) :



Dans ce cas précis on a soit Finir d'un côté (première combinaison ci-dessus), soit Finir sur la paire (seconde combinaison ci-dessus).

## 10-FINIR AU MILIEU

Attendre le milieu d'un chow.

Par exemple attendre un 5 quand on a un 4 et un 6.



**Attention :**

Pour que ce soit valable, ce doit être la seule possibilité de fermer (de faire HU).

## 11-FINIR SUR LA PAIRE

Avoir toutes les combinaisons chow, pung ou kong et attendre la seconde tuile pour faire la paire pour finir.



**Attention :**

Pour que ce soit valable, ce doit être la seule possibilité de fermer (de faire HU).

Par exemple dans le cas suivant, il n'y a pas Finir sur la paire :



En effet, on peut finir sur le 7 de cercle (première combinaison ci-dessous) ou sur le 4 de cercle (seconde combinaison ci-dessous) :



## 12-TIRER SOI-MEME

Finir en tirant une tuile du mur.

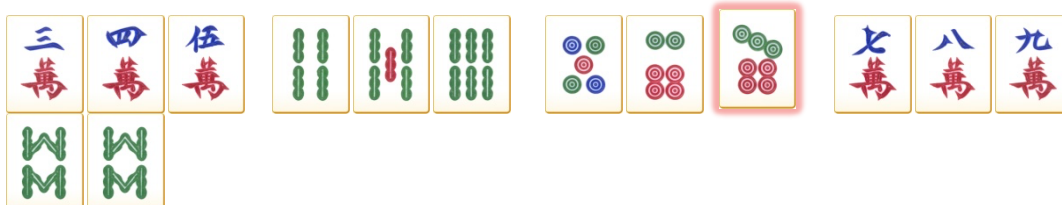
**Attention :**

Il ne faut pas intégrer la tuile dans son jeu mais la tenir à l'écart bien en évidence. Des points supplémentaires liés à la tuile tirée (comme par exemple Finir au milieu) peuvent être refusés si la tuile a été intégrée à la main du joueur avant d'être présentée aux autres joueurs.

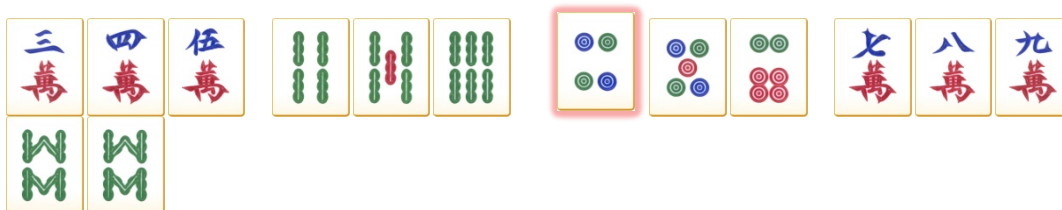
**Attention :**

Dans le cas d'une double attente où seule l'une des deux attentes apporte les 8 points nécessaires à la victoire, cette attente là ne peut pas pour autant être considérée comme une attente unique. Par exemple, si on ne peut avoir 8 points qu'avec une tuile en particulier mais que l'on peut compléter une main valide (sans avoir au moins 8 points) avec une autre tuile, alors il n'y a pas d'attente unique, car on peut terminer au moins avec deux tuiles distinctes.

Pax exemple, la combinaison suivante n'est pas Finir d'un côté :



Car on peut également finir avec un 4 de cercle :



Dans le premier cas on a au moins 8 points (6 points pour Trois chows superposés et 2 points pour Tout chow) ; dans le second cas on a, a priori, que 3 points (2 points pour Tout chow et 1 point pour Double chow).

Dans les deux cas, il n'y a pas d'attente unique.

## COMBINAISONS À 2 POINTS

### 13-PUNG DE DRAGONS



Avoir un pung de dragon (blanc, vert ou rouge).

### 14-VENT DOMINANT



Avoir un pung du vent de la partie.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Vent du joueur

### 15-VENT DU JOUEUR



Avoir un pung de son propre vent.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Vent dominant

### 16-TOUT CACHE DONNE

Finir sans avoir exposé un seul élément et en réclamant une tuile jetée.

### 17-TOUT CHOW



Avoir quatre chows et une paire.

**Remarque :**

- La paire ne doit pas être une paire d'honneurs (pas de vent, pas de dragon).
- Non cumulable avec Pas d'honneur

### 18-QUATRE IDENTIQUES



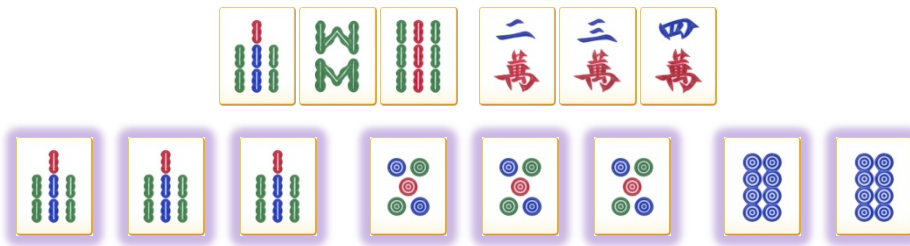
Utiliser quatre tuiles identiques sans les déclarer en kong. Dans l'exemple ci-dessus il s'agit du 7 de bambou.

### 19-DOUBLE PUNG



Deux pungs de mêmes valeurs dans deux familles différentes.

## 20-DEUX PUNGS CACHES



Finir en ayant deux pungs non exposés.

### Remarque :

- Si l'on tire soit même la tuile pour finir et que l'on termine sur un pung alors ce pung est considéré comme étant caché.

## 21-KONG CACHE



Finir en ayant un kong non exposé.

### Attention :

Le kong caché doit avoir été déclaré au préalable : on ne peut pas terminer de façon valide avec un kong caché qui n'aurait pas été déclaré.

## 22-TOUT ORDINAIRE



Ne pas avoir de 1, de 9, de vent ou de dragon dans son jeu.

## COMBINAISONS À 4 POINTS

### 23-EXTREMITES OU HONNEURS PARTOUT



Avoir 1, 9, un vent ou un dragon dans chaque élément de son jeu (y compris la paire).

**Remarque :**

- Cumulable avec Pas d'honneur
- Cumulable avec Tout chow
- S'il n'y a que des 1, 9, vents ou dragons dans la main alors il s'agit de Tout honneur et extrémité
- S'il n'y a que des 1 et 9 dans la main alors il s'agit de Tout extrémité
- S'il n'y a que des vents et dragons dans la main alors il s'agit de Tout honneur

### 24-TOUT CACHE TIRE

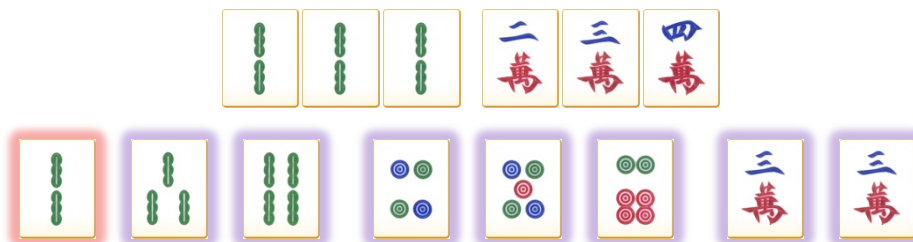
Finir sans avoir exposé une seule combinaison et en tirant soit même la tuile du mur.

### 25-DEUX KONGS EXPOSES



Finir en ayant deux kongs exposés

### 26-DERNIERE TUILE EXISTANTE



Finir sur une tuile dont 3 exemplaires sont déjà exposés.

**Remarque :**

- Tous les exemplaires exposés de la tuile sont comptabilisés, aussi bien celles qui ont été défaussés, celles qui sont exposés par les autres joueurs et celles qui sont exposés par soi-même.
- Dans l'exemple ci-dessus, on termine sur le 2 de bambou alors que l'on a déjà exposé un pung de 2 de bambous. Cela veut donc dire que 3 exemplaires de cette tuile ont déjà été exposés. Il y a donc Dernière tuile existante.

**Attention :**

*Quand un joueur fait HU, les trois autres joueurs ne doivent surtout pas :*

- *toucher aux tuiles qui ont été exposés (nécessaires pour vérifier qu'il y a bien Dernière tuile existante),*
- *toucher au mur,*
- *montrer leur jeu.*

*Ceci tant que le jouer qui a fait HU n'a pas terminé le compte de ses points.*

*Ceci est une règle de bonne conduite à respecter par égard aux autres joueurs. Les joueurs qui enfreindraient cette règle s'exposent à des sanctions et à des pénalités.*

COMBINAISONS À 6 POINTS

27-TOUT PUNG



Avoir quatre pungs et une paire.

Remarque :

- Un kong est assimilé à un pung dans ce cas et on peut déclarer Tout pung même si certains des éléments sont des kongs.

28-SEMI PURE



N'avoir qu'une seule famille (bambous, caractères ou cercles) et des honneurs dans son jeu.

Remarque :

- S'il n'y a pas d'honneur alors il s'agit de Main pure
- L'exemple suivant est aussi une Semi pure car il n'y a qu'une famille et des honneurs :



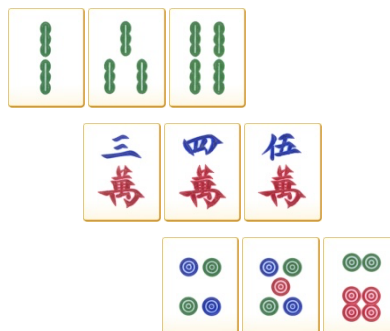
29-TROIS CHOWS SUPERPOSES



Avoir trois chows avec un écart de 1 entre eux.

Remarque :

On s'en rend mieux compte ainsi :

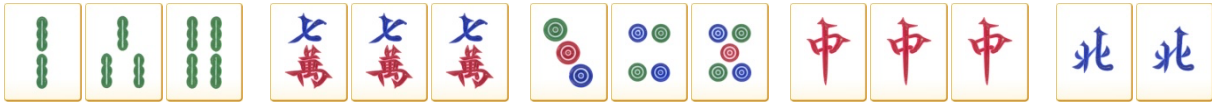


Attention :

- On doit obligatoirement utiliser les trois familles (bambou, caractère et cercle) pour composer les trois chows



## 30-TOUT TYPE



Avoir dans son jeu :

- Un élément de bambous
- Un élément de caractères
- Un élément de cercles
- Un élément de vent
- Un élément de dragon

**Attention :**

Un de ces éléments doit être une paire

## 31-TOUT EXPOSE

Finir en ayant exposé tous ses éléments.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Finir sur la paire: on doit obligatoirement Finir sur la paire ce qui fait que ce point supplémentaire n'est pas comptabilisé.
- Le joueur doit fermer en réclamant une tuile jetée

## 32-DEUX DRAGONS

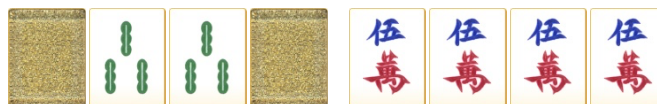


Finir en ayant deux pungs de dragon

**Remarque :**

- Un kong est considéré comme un pung dans ce cas.

## 33-KONG CACHE + KONG EXPOSE



Avoir un kong caché et un kong exposé.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Kong exposé
- Non cumulable avec Kong caché

## COMBINAISONS À 8 POINTS

### 34-GRANDE SUITE



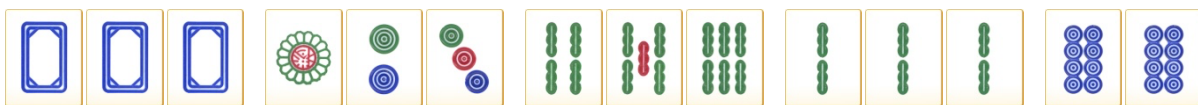
Avoir :

- 1,2,3 dans une famille
- 4,5,6 dans une autre famille
- 7,8,9 dans une troisième famille

**Remarque :**

- On doit obligatoirement utiliser les trois familles (bambou, caractères et cercle) pour composer les trois chows

### 35-SYMETRIE



Finir en ayant un jeu composé uniquement de :

- 2,4,5,6,8,9 bambou
- 1,2,3,4,5,8,9 cercle
- Dragon blanc

**Remarque :**

- Non cumulable avec Une famille absente
- Cumulable avec Pas d'honneur

### 36-TRIPLE CHOW



Avoir trois chows de même valeur dans trois familles différentes.

**Remarque :**

- On doit obligatoirement utiliser les trois familles (bambou, caractère et cercle) pour composer les trois chows
- Si les trois chows sont de la même famille alors il s'agit de Triple chow pur

### 37-TROIS PUNGS CONSECUTIFS



Avoir trois pungs qui se suivent.

**Remarque :**

- Les trois familles (bambou, caractère et cercle) doivent être représentées.

### 38-MAIN SANS VALEUR



Main ne comportant aucun point.

**Remarque :**

- Le score des fleurs et des saisons ne compte pas et sera ajouté après aux 8 points de la main sans valeur.

C'est une main particulièrement technique dans le sens où une erreur peut impliquer un faux (faire HU avec moins de 8 points). Elle nécessite une très bonne connaissance des petits points (les points allant de 1 à 6).

Je vais essayer ici de vous donner quelques indications pour éviter la majorité de ces erreurs afin de faire une main sans valeur valide et en même temps vous donner les moyens de vérifier (et surtout de trouver l'erreur si elle existe) lorsqu'un adversaire fait une Main sans valeur.

**Exemple :**



Bien entendu on doit vérifier tout ce qui rapporte des points, notamment Double chow, Double chow pur, Petite suite pure, Deux chows purs d'extrémité mais généralement on s'en rend compte assez facilement. On porte moins d'attention par contre à ce qui suit :

A vérifiez en priorité (soit lorsque l'on attend pour finir, soit lorsqu'un joueur déclare une Main sans valeur) :

- que ce n'est pas la Dernière tuile existante
- qu'au moins un élément à été exposé (donc qu'il n'y a pas Tout caché donné)
- qu'il n'y a pas d'attente (Finir sur la paire, Finir au milieu, Finir d'un côté)
- qu'il y a un moins un chow (donc qu'il n'y a pas Tout pung)
- qu'il y a deux éléments d'une même famille

Dans un deuxième temps (ce qu'on oublie de regarder parfois) :

- qu'il y a absolument une paire d'honneur (pas plus sinon il y a un pung d'honneurs qui rapporte de 1 à 4 points, pas moins sinon il y a Pas d'honneur ou Tout chow)
- que les trois familles (bambous, caractères et cercles) sont représentées (donc qu'il n'y a pas Une famille absente)
- qu'il n'y pas Quatre identiques
- qu'il n'y a pas Deux pungs cachés
- qu'il n'y a pas Double pung
- qu'il n'y a pas Trois chows superposés
- que la tuile a bien été jetée par un autre joueur (donc qu'il n'y a pas Tirer soi-même)

Prenez l'habitude de passer en revue les points allant de 1 à 6 quand vous êtes confronté à cette main (du moins au début). Avec le temps, cela deviendra automatique et vous ne ferez attention qu'aux points mentionnés ci-dessus (les autres devenant évidents).

### 39-DERNIERE TUILE TIREE

Finir en tirant soi-même la dernière tuile qui compose le mur.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tirer soi-même

### 40-DERNIERE TUILE JETEE

Finir en réclamant la dernière tuile jetée par un autre joueur.

**Remarque :**

- Cela sous-entend que le mur ne comporte plus de tuile.

**Attention :**

Le joueur qui pioche la dernière tuile du mur peut l'intégrer à sa main avant de la jeter. Il peut donc jeter la tuile qu'il vient de piocher ou une autre tuile de sa main. Quel que soit son choix, si la tuile dont il se défaisse permet à un joueur de finir (de faire HU), il y a bien Dernière tuile jetée (même s'il n'a pas jeté la tuile qu'il vient de piocher).

### 41-FINIR SUR KONG

Finir sur la tuile de remplacement tirée juste après avoir déclaré un kong. Dans la pratique, le joueur déclare un kong (exposé ou caché), prend une tuile de la colline (tuile de remplacement), déclare HU.

**Remarque :**

- La tuile doit être tirée au niveau de la colline.
- Non cumulable avec Tirer soi-même

### 42-KONG VOLE

Finir en réclamant la tuile qu'un autre joueur ajoute à un pung exposé pour en faire un kong.

43-DEUX KONGS CACHES



Finir en ayant deux kongs non exposés.

## COMBINAISONS À 12 POINTS

### 44-SUITE SERPENTIN



Avoir :

- 1, 4, 7 dans une famille
- 2, 5, 8 dans une seconde famille
- 3, 6, 9 dans une troisième famille

Les trois familles doivent être représentées.

**Remarque :**

- Si la Suite serpentin est complétée par un chow supplémentaire et une paire (qui n'est pas une paire d'honneurs), alors on peut également compter Tout chow.

### 45-PETIT SERPENTIN

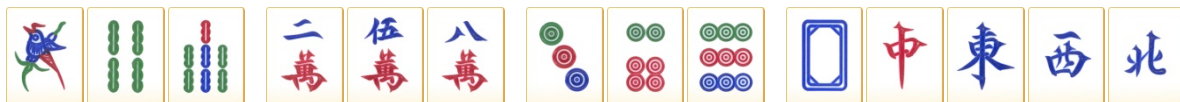


Avoir 14 tuiles parmi :

- 1, 4, 7 dans une famille
- 2, 5, 8 dans une seconde famille
- 3, 6, 9 dans une troisième famille
- Les quatre vents (pas plus d'un exemplaire par vent)
- Les trois dragons (pas plus d'un exemplaire par dragon)

**Remarque :**

- Si les 7 honneurs (les quatre vents et les trois dragons) sont présents, il s'agit alors du Grand serpentin.
- Non cumulable avec Tout type
- Non cumulable avec Tout caché donné
- Cumulable avec Tout caché tiré
- Cumulable avec Suite serpentin



### 46-LES QUATRE DERNIERS



N'avoir que des éléments composés de 6, 7, 8 et 9.

**Remarque :**

- Si n'y a que des éléments composés de 7,8 et 9 alors il s'agit Les trois derniers
- Non cumulable avec Pas d'honneur

### 47-LES QUATRE PREMIERS



Avoir que des éléments composés de 1, 2, 3 et 4.

**Remarque :**

- Si n'y a que des éléments composés de 1,2 et 3 alors il s'agit Les trois premiers
- Non cumulable avec Pas d'honneur

48-TROIS GRANDS VENTS



Avoir trois pungs de vents.

## COMBINAISONS À 16 POINTS

### 49-GRANDE SUITE PURE



Avoir une Grande suite (3 chows de 1, 2, 3 et 4, 5, 6 et 7, 8, 9) dans une seule famille.

### 50-DEUX DRAGONS DANS TROIS FAMILLES



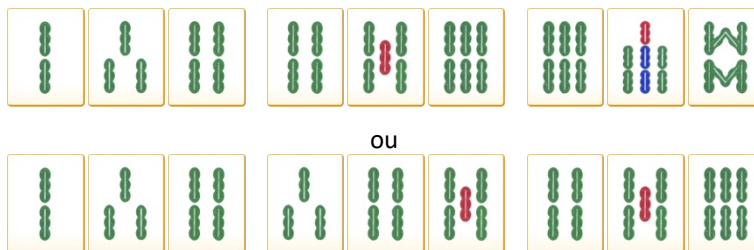
Avoir :

- Deux chows purs d'extrémité (1, 2,3 et 7, 8,9) dans une première famille
- Deux chows purs d'extrémité (1, 2,3 et 7, 8,9) dans une seconde famille
- Une paire de 5 dans une troisième famille

**Remarque :**

- Non cumulable avec Deux chows purs d'extrémité
- Non cumulable avec Double chow
- Non cumulable avec Tout chow
- Non cumulable avec Pas d'honneur

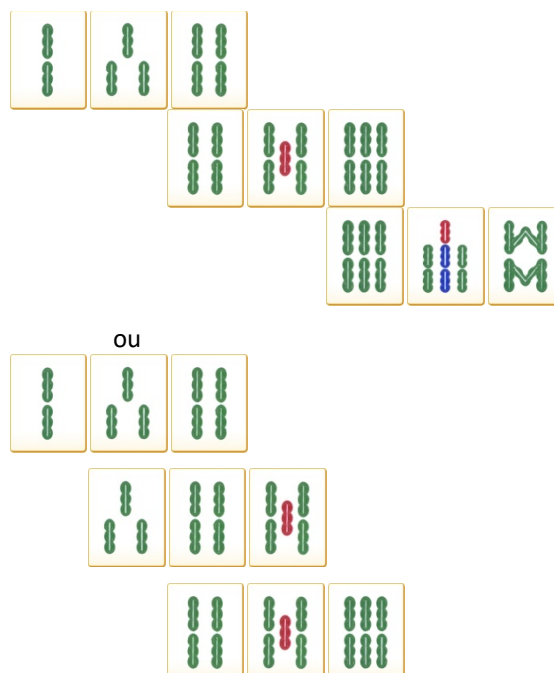
### 51-TROIS CHOWS PURS SUPERPOSES



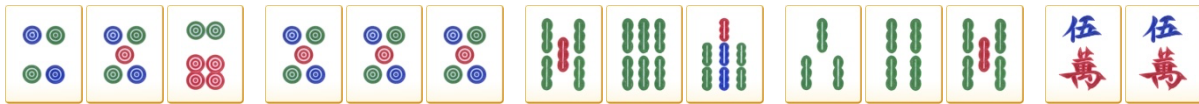
Avoir trois chows avec un écart de 1 ou trois chows avec un écart de 2, dans la même famille.

**Remarque :**

On s'en rend mieux compte ainsi :



## 52-CINQ PARTOUT

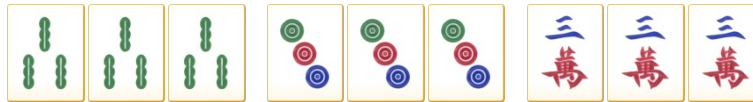


Avoir au moins un 5 dans chacun des éléments ainsi que la paire (la paire doit obligatoirement être une paire de 5).

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout ordinaire
- Cumulable avec Les trois milieux

## 53-TRIPLE PUNG

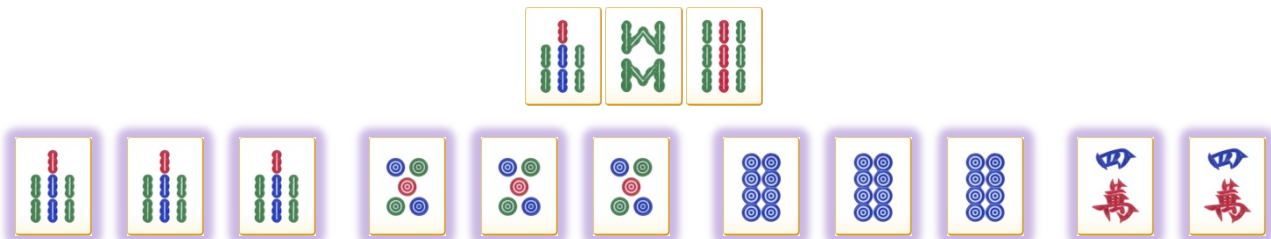


Avoir trois pungs de même valeur.

**Remarque :**

- Les trois familles (bambous, caractères et cercles) doivent être représentées.

## 54-TROIS PUNGS CACHES



Avoir trois pungs cachés.

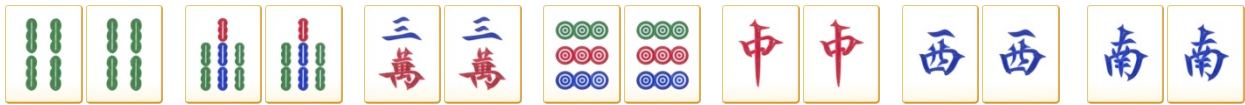
**Remarque :**

- Si l'on tire soit même la tuile pour finir et que l'on termine sur un pung alors ce pung est considéré comme étant caché.



## COMBINAISONS À 24 POINTS

### 55-SEPT PAIRES

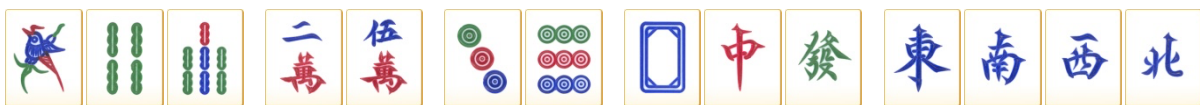


Avoir sept paires ; attention : un Kong exposé ou Kong caché invalide les 7 paires.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Finir sur la paire
- Non cumulable avec Tout caché donné
- Cumulable avec Tout caché tiré
- Cumulable avec Quatre identiques

### 56-GRAND SERPENTIN



Avoir les 7 honneurs (les quatre vents et les trois dragons) et avoir 7 tuiles de la Suite serpentins qui sera ici incomplète.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Petit serpentins
- Non cumulable avec Tout type
- Non cumulable avec Tout caché donné
- Cumulable avec Tout caché tiré

### 57-TOUT PUNG PAIR



Avoir que des pungs de nombre pair (2,4,6,8) ainsi qu'une paire de nombre pair (2,4,6,8).

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout pung
- Non cumulable avec Pas d'honneur
- Non cumulable avec Tout ordinaire

### 58-MAIN PURE



Avoir une main avec tous les éléments dans une seule famille.

**Remarque :**

- Il ne faut pas avoir d'honneurs (pas de vents, pas de dragons).

### 59-TRIPLE CHOW PUR



Avoir trois chows identiques dans la même famille.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Double chow pur
- Non cumulable avec Trois pungs purs consécutifs

## 60-TROIS PUNGS PURS CONSECUTIFS



Avoir trois pungs qui se suivent dans la même famille.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Triple chow pur

## 61-LES TROIS DERNIERS



Avoir que des combinaisons composées de 7, 8 et 9.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Les quatre derniers
- Non cumulable avec Pas d'honneur

## 62-LES TROIS MILIEUX



Avoir que des combinaisons composées de 4, 5 et 6.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Pas d'honneur
- Non cumulable avec Tout ordinaire

## 63-LES TROIS PREMIERS



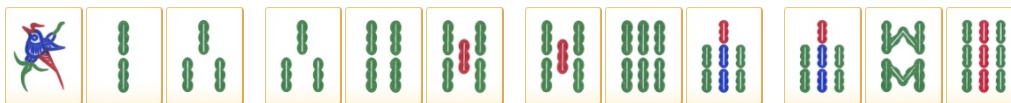
Avoir que des combinaisons composées de 1, 2 et 3.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Les quatre premiers
- Non cumulable avec Pas d'honneur

## COMBINAISONS À 32 POINTS

### 64-QUATRE CHOWS PURS SUPERPOSES



ou



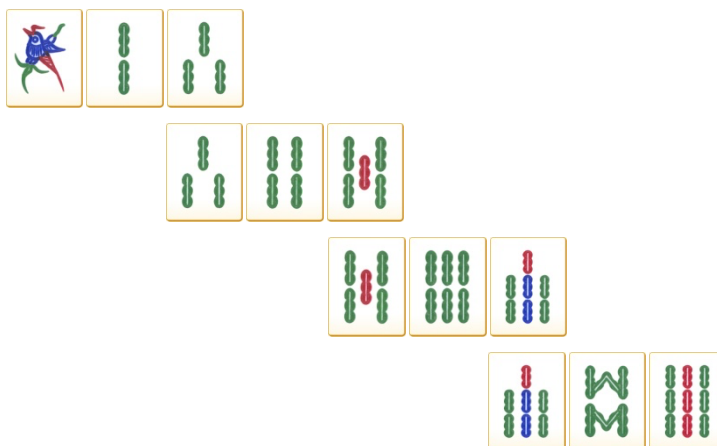
Avoir quatre chows avec un écart de 1 dans la même famille ou quatre chows avec un écart de 2 dans la même famille.

**Remarque :**

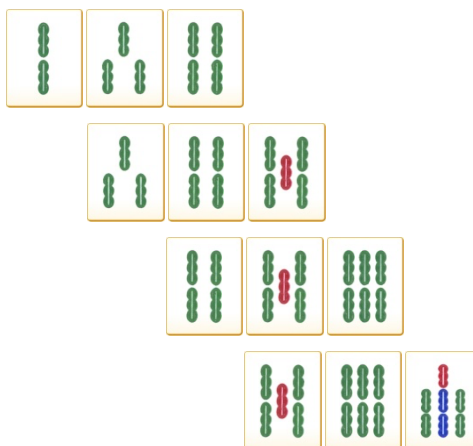
- Non cumulable avec Trois chows purs superposés
- Non cumulable avec Deux chows purs d'extrémité
- Non cumulable avec Petite suite pure
- Cumulable avec Tout chow
- Cumulable avec Tout ordinaire
- Cumulable avec Semi pure
- Cumulable avec Main pure

**Remarque :**

On s'en rend mieux compte ainsi :



ou



65-TROIS KONGS



Avoir trois kongs.

**Remarque :**

- Chacun des kongs peut être soit exposé soit caché.
- Cumulable avec Trois pungs cachés

66-TOUT HONNEUR ET EXTREMITÉ



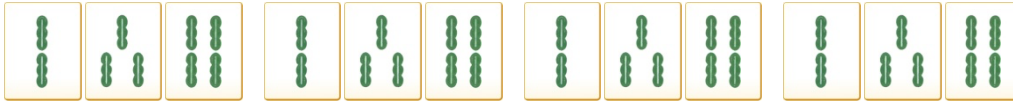
Main composé uniquement de 1, 9 et d'honneurs (vents et dragons).

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout pung
- Non cumulable avec Extrémités ou honneurs partout
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Tout type
- Cumulable avec Triple pung
- Cumulable avec Pung de dragons
- Cumulable avec Vent dominant
- Cumulable avec Vent du joueur

## COMBINAISONS À 48 POINTS

### 67-QUATRE CHOWS PURS IDENTIQUES



Avoir quatre chows identiques dans la même famille.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Double chow pur
- Non cumulable avec Triple chow pur
- Non cumulable avec Quatre identiques
- Cumulable avec Tout chow

### 68-QUATRE PUNGS PURS CONSECUTIFS



Avoir quatre pungs qui se suivent dans la même famille.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Trois pungs purs consécutifs
- Non cumulable avec Tout pung

COMBINAISONS À 64 POINTS

69-TOUT EXTREMITÉ



Main composé uniquement de 1 et de 9.

Remarque :

- Non cumulable avec Tout pung
- Non cumulable avec Extrémités ou honneurs partout
- Non cumulable avec Tout honneur et extrémité
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Non cumulable avec Pas d'honneur
- Cumulable avec Double pung
- Cumulable avec Triple pung

70-QUATRE PETITS VENTS



Main composée de 3 pungs de vents et d'une paire du quatrième vent.

Remarque :

- Non cumulable avec Trois grands vents
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Vent dominant
- Cumulable avec Vent du joueur

71-TROIS PETITS DRAGONS



Avoir deux pungs de dragons et une paire du troisième dragon.

Remarque :

- Non cumulable avec Deux dragons
- Non cumulable avec Pung de dragons

72-TOUT HONNEUR

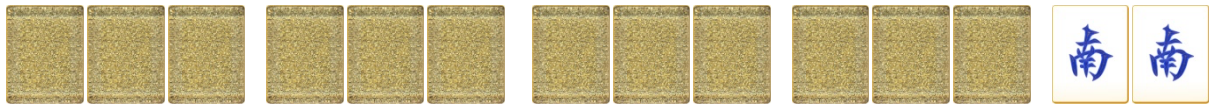


Main composé uniquement d'honneurs (vents et dragons).

Remarque :

- Non cumulable avec Tout pung
- Non cumulable avec Extrémités ou honneurs partout
- Non cumulable avec Tout honneur et extrémité
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Vent dominant
- Cumulable avec Vent du joueur
- Cumulable avec Pung de dragons

## 73-QUATRE PUNGS CACHES



Avoir quatre pungs cachés.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout caché donné
- Si l'on tire soit même la tuile pour finir et que l'on termine sur un pung alors ce pung est considéré comme étant caché
- Non cumulable avec Tout pung
- Cumulable avec Tout caché tiré

## 74-DEUX DRAGONS DANS UNE FAMILLE



Avoir deux fois Deux chows purs d'extrémité (1, 2,3 et 7, 8,9 dans une seule famille) dans la même famille et une paire de 5 de la même famille.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Main pure
- Non cumulable avec Tout chow
- Non cumulable avec Deux chows purs d'extrémité
- Non cumulable avec Double chow

## COMBINAISONS À 88 POINTS

### 75-QUATRE GRANDS VENTS



Main composé des 4 pungs de vents.

**Remarque :**

- Un kong est considéré comme un pung dans ce cas.
- Non cumulable avec Tout pung
- Non cumulable avec Trois grands vents
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Non cumulable avec Vent dominant
- Non cumulable avec Vent du joueur

### 76-TROIS GRANDS DRAGONS

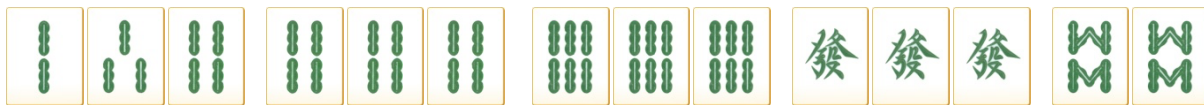


Avoir trois pungs de dragons.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Deux dragons
- Non cumulable avec Pung de dragons

### 77-MAIN VERTE

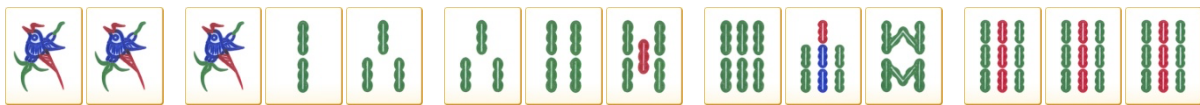


Avoir des éléments uniquement composés des bambous 2,3,4,6,8 et de dragons verts.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Quatre identiques
- Cumulable avec Main pure
- Cumulable avec Semi pure

### 78-NEUF PORTES



Avoir, dans la même famille, les tuiles 1,1,1 / 2,3,4,5,6,7,8 / 9,9,9 et finir sur une quatorzième tuile de la même famille.

**Attention :**

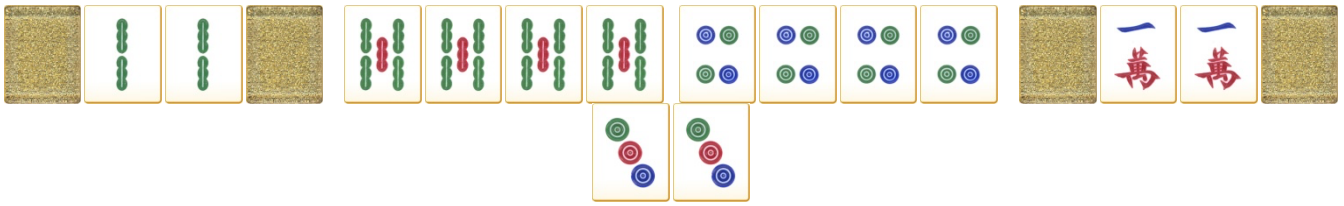
- Aucun des éléments ne doit être exposé

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout caché donné
- Non cumulable avec Main pure
- Non cumulable avec Pung de vent ou d'extrémité
- Cumulable avec Quatre identiques
- Cumulable avec Tout caché tiré
- Cumulable avec Grande suite pure



## 79-QUATRE KONGS

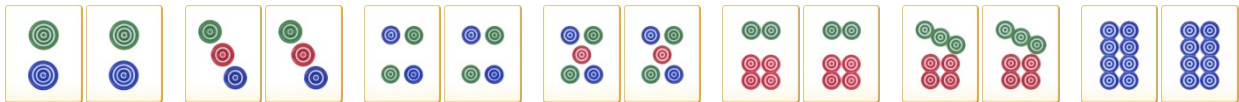


Avoir quatre kongs.

**Remarque :**

- Chacun des kongs peut être soit exposé, soit caché. Cumulable avec un, deux ou trois pungs cachés.

## 80-SEPT PAIRES PURES CONSECUTIVES



Sept paires de la même famille qui se suivent.

**Remarque :**

- Non cumulable avec Finir sur la paire
- Non cumulable avec Sept paires
- Non cumulable avec Main pure
- Non cumulable avec Tout caché donné
- Cumulable avec Tout caché tiré
- Cumulable avec Tout ordinaire

## 81-LES TREIZE LANTERNES MERVEILLEUSES



Avoir une main contenant :

- 1 et 9 de chaque famille
- Les quatre vents
- Les trois dragons
- Une quatorzième tuile qui fait une paire avec l'une des tuiles ci-dessus

**Remarque :**

- Non cumulable avec Tout caché donné
- Non cumulable avec Extrémités ou honneurs partout
- Non cumulable avec Tout type
- Cumulable avec Tout caché tiré

**Remarque :**

Il n'est pas obligatoire d'avoir 13 tuiles distinctes dans sa main pour attendre. On peut très bien avoir 12 tuiles distinctes et 1 tuile qui forme la paire avec l'une d'entre elle et attendre la quatorzième tuile manquante. Par exemple, dans l'exemple ci-dessous, on attend le dragon rouge pour fermer (faire HU) car on a déjà toutes les tuiles nécessaires et une paire (paire de 9 de caractère) :

