

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

INTRODUCTION.....	7
LES TUILES.....	8
1- LES HONNEURS SUPREMES	8
2- LES HONNEURS.....	8
3- LES ORDINAIRES.....	8
COMBINAISONS A 1 POINT.....	9
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
COMBINAISONS A 2 POINTS.....	13
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
COMBINAISONS A 4 POINTS.....	15
23- EXTREMITES OU HONNEURS PARTOUT.....	15
24- TOUT CACHE TIRE	15
25- DEUX KONGS EXPOSES	15
26- DERNIERE TUILE EXISTANTE	15
COMBINAISONS A 6 POINTS.....	16
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
COMBINAISONS A 8 POINTS	18
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
COMBINAISONS A 12 POINTS	21
44- SUITE SERPENTIN	21
45- PETIT SERPENTIN	21
46- LES QUATRE DERNIERS	21
47- LES QUATRE PREMIERS.....	21
48- TROIS GRANDS VENTS	22
COMBINAISONS A 16 POINTS	23
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
COMBINAISONS A 24 POINTS	25
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
COMBINAISONS A 32 POINTS	27

64- QUATRE CHOWS PURS SUPERPOSES	27
65- TROIS KONGS	28
66- TOUT HONNEUR ET EXTREMITÉ	28
COMBINAISONS A 48 POINTS	29
67- QUATRE CHOWS PURS IDENTIQUES	29
68- QUATRE PUNGS PURS CONSECUTIFS	29
COMBINAISONS A 64 POINTS	30
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
COMBINAISONS A 88 POINTS	32
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.

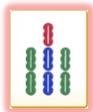
C'est-à-dire qu'un kong possède toutes les propriétés d'un pung (donc ses qualités et ses défauts). Par contre un pung ne bénéficie pas des propriétés d'un kong.

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

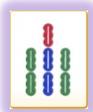
- 2 points pour Pung de dragons (car un kong est aussi un pung)
- 1 point pour Kong exposé (uniquement valable pour un kong et pas pour un pung)

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

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) :

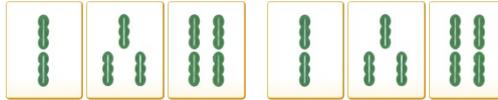


Les cercles (de gauche à droite 1,2,3,4,5,6,7,8,9) :



COMBINAISONS À 1 POINT

1-DOUBLE CHOW PUR



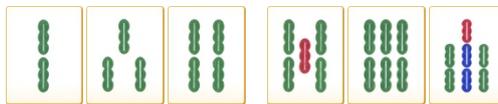
Avoir deux chows identiques de la même famille.

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.

10-FINIR AU MILIEU

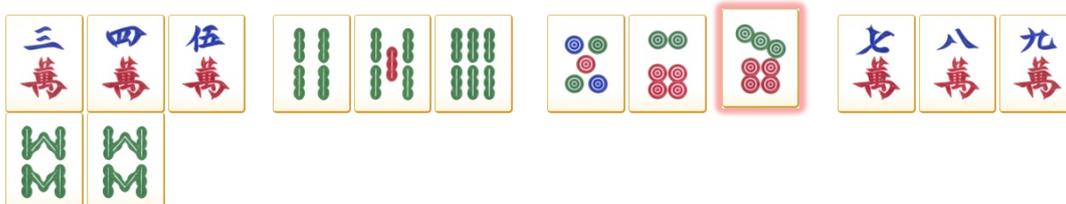
Attendre le milieu d'un chow.
 Par exemple attendre un 5 quand on a un 4 et un 6.



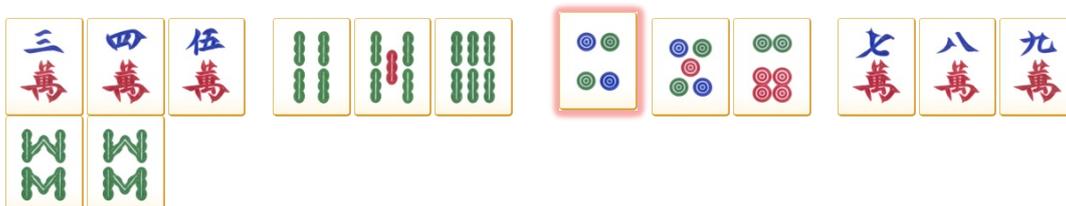
Attention :

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



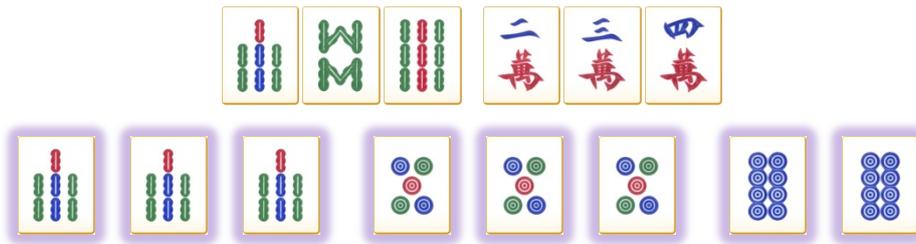
Utiliser quatre tuiles identiques sans les déclarer en kong. Dans l'exemple ci-dessus il s'agit du 7 de bambou.

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 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 :



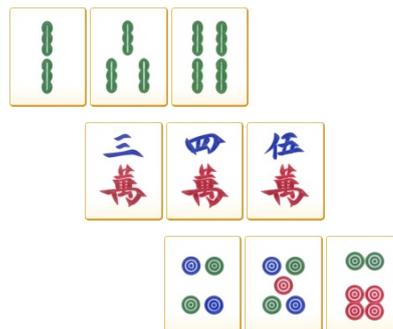
29-TROIS CHOWS SUPERPOSES



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



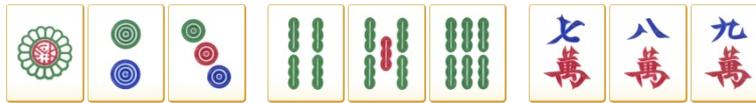
Avoir un kong caché et un kong exposé.

Remarque :

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

COMBINAISONS À 8 POINTS

34-GRANDE SUITE



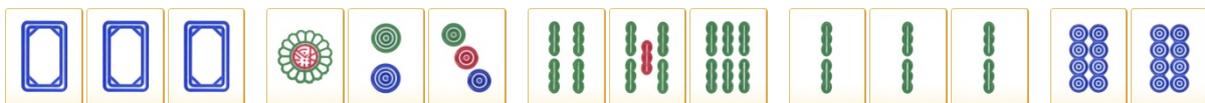
Avoir :

- 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).

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

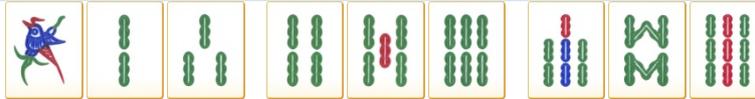
48-TROIS GRANDS VENTS



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



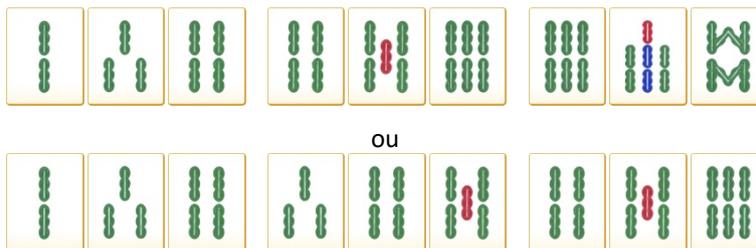
Avoir :

- 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

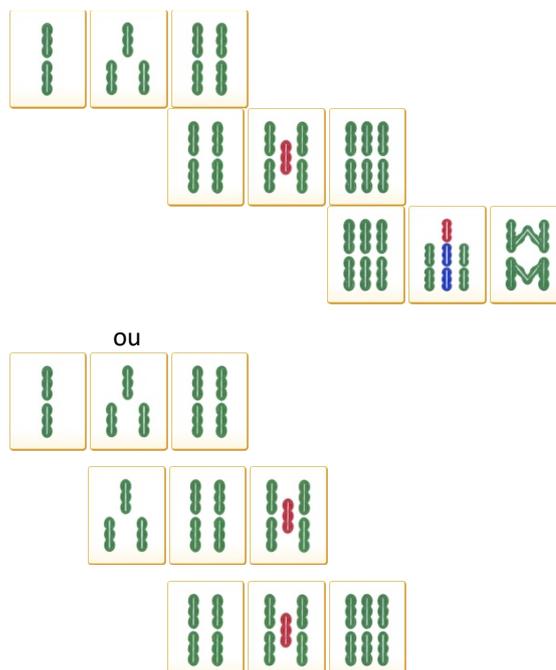
51-TROIS CHOWS PURS SUPERPOSES



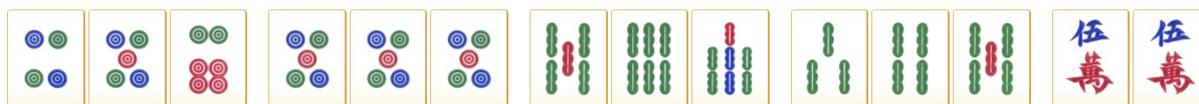
Avoir trois chows avec un écart de 1 ou trois chows avec un écart de 2, dans la même famille.

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

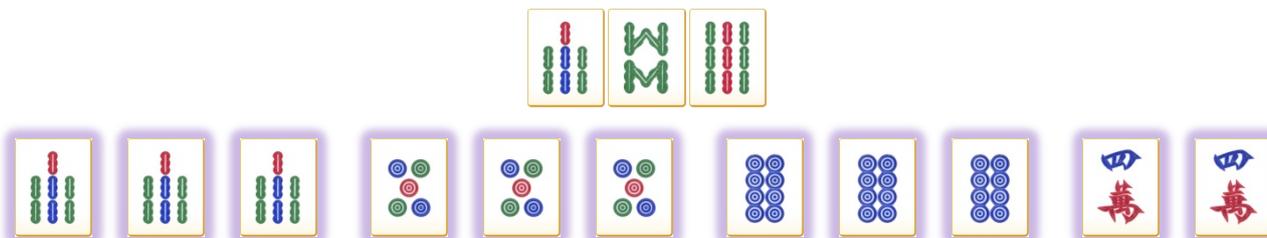


Avoir trois pungs de même valeur.

Remarque :

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

54-TROIS PUNGS CACHÉS



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

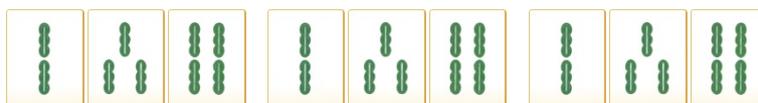


Avoir une main avec tous les éléments dans une seule famille.

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



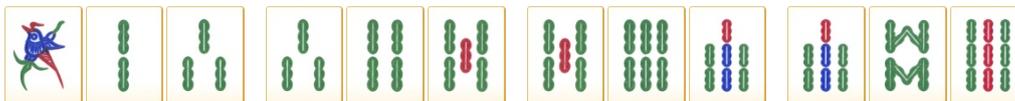
Avoir que des combinaisons composées de 1, 2 et 3.

Remarque :

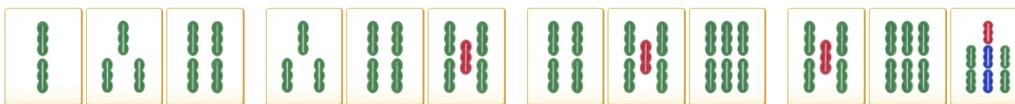
- Non cumulable avec Les quatre premiers
- Non cumulable avec Pas d'honneur

COMBINAISONS À 32 POINTS

64-QUATRE CHOWS PURS SUPERPOSES



ou



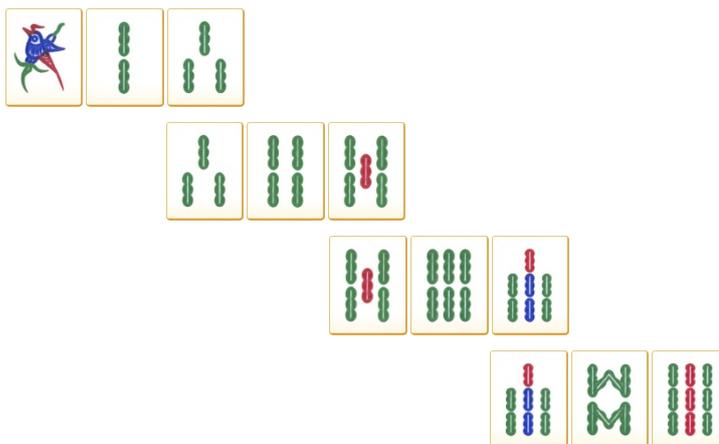
Avoir quatre chows avec un écart de 1 dans la même famille ou quatre chows avec un écart de 2 dans la même famille.

Remarque :

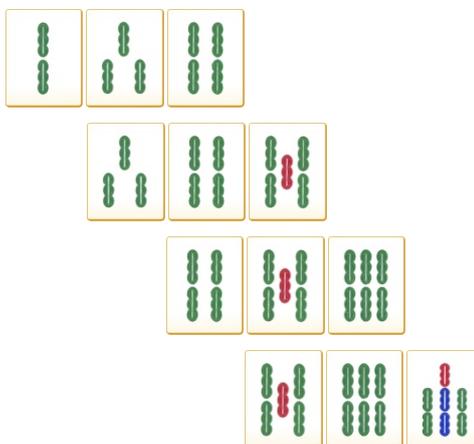
- Non cumulable avec Trois chows purs superposés
- Non cumulable avec Deux chows purs d'extrémité
- Non cumulable avec Petite suite pure
- Cumulable avec Tout chow
- Cumulable avec Tout ordinaire
- Cumulable avec Semi pure
- Cumulable avec Main pure

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

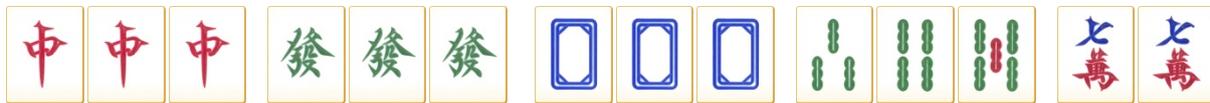


Main composé des 4 pungs de vents.

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

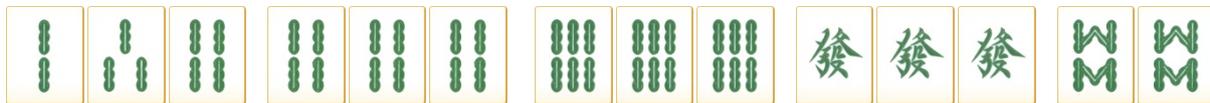


Avoir trois pungs de dragons.

Remarque :

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

77-MAIN VERTE

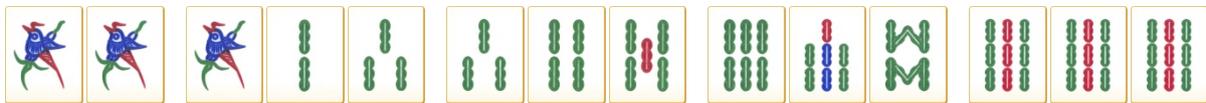


Avoir des éléments uniquement composés des bambous 2,3,4,6,8 et de dragons verts.

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.

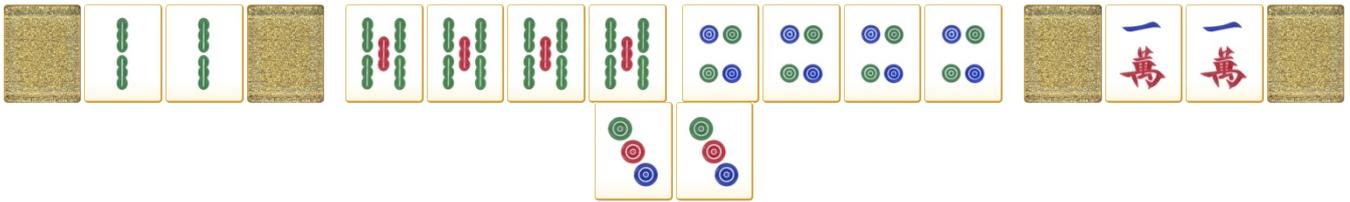
Attention :

- 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) :

