

Règles générales

Comptage des points

Chaque point cumulé à l'aide de l'une des combinaisons est un « faan ». Lors du comptage des points, on compte uniquement les faans du gagnant afin d'obtenir le score de base. Sur base de départ de 1 point, chaque faan double le score de base. Un joueur peut gagner avec 0 faans, son score vaut alors 1.

Exemple : 3 faan donne un score de base de 8 (soit 1 doublé 3 fois : 2^3).

- Tous les perdants payent au gagnant le score de base.
- Si la pièce gagnante vient d'un autre joueur, ce dernier paye double. Sinon tous les joueurs payent double. Ce double se cumule avec un faan obtenu si le joueur pioche lui-même la pièce gagnante.
- Pas de paiement des joueurs perdants entre eux

Fonctionnement général

Nombre minimum de faans pour faire « Hú Le » (Mahjong)	0
Récupérer la pièce de l'adversaire précédent pour :	chow, pung
Récupérer la pièce d'un autre adversaire pour :	pung
Hu le sur la pièce d'un adversaire pour :	chow, pung, paire
Résolution des conflits pour faire Hu le :	ordre du tour de jeu
Passer la main après égalité :	non
Nombre de points au début de la partie :	2000
Nombre de points maximum (valeur de la limite) :	16
Règlement des points :	au gagnant seul
Arrondi des points :	non
Est paie et reçoit double :	non
Possibilité de cumuler les points pour des mains :	non

Mah Jong

Règles de Hong Kong



Honneurs suprêmes :

Saisons				Fleurs			
Printemps	Été	Automne	Hiver	Prunier	Orchidée	Chrysanthème	Bambou

Honneurs :

Vents				Dragons		
Dong Feng	Nan Feng	Xi Feng	Bei Feng	Bai Ban	Fa Cai	Hong Zhong

Suites :

	Yi	Èr	Sān	Sì	Wú	Liu	Qī	Bā	Jiǔ
Tiáo									
Tóng									
Wàn									

Combinaisons de base

Combinaison	Exemple de combinaison	Faan
Pung de dragon		1
Kong de dragon		1
Pung de vent du joueur		1
Kong de vent du joueur		1
Pung du vent du tour		1
Kong du vent du tour		1
Saison du joueur		1
Fleur du joueur		1
Toutes les saisons		2
Toutes les fleurs		2
Aucune fleur ni saison		1
Points spéciaux		Faan
Pièce gagnante tirée par le joueur		1
Gagnant sur la dernière pièce du mur		1
Gagnant sur la dernière pièce jetée		1
Gagnant sur une pièce supplémentaire (kong, saison ...)		1
Gagnant en volant un kong exposé		1

Mains spéciales

Combinaison	Exemple de combinaison	Faan
« Chicken Hand » <i>LǎJī Hú</i>		0
Main de chows		1
Main de pung		3
Une suite avec honneur		3
Une suite seule		6
Sept paires		4
Tout honneur		7
Trésor caché (tout caché)		4 x lim
Three Great Scholars		4 x lim
Trois petits dragons		4 faans
Quatre petits vents		4 x lim
Quatre grands vents		4 x lim
Tout terminal		4 x lim
Neuf portes (tout caché)		4 x lim
Treize orphelins		4 x lim
Main céleste	<i>Le joueur ayant la main gagne d'entrée</i>	4 x lim
Main terrestre	<i>Le joueur n'ayant pas la main gagne sur la première défausse</i>	4 x lim
Dragon de jade (caché)		4 x lim
Dragon de Rubis (caché)		4 x lim
Dragon de Perle (caché)		4 x lim

Lim signifie « Limite »
