

Punkty	Nr Fan	Nazwa Fan	Opis	Uwagi / Nie łączyć
<b>88</b>	1	Duże Cztery Wiatry	Pungi lub Kongi wszystkich czterech Wiatrów.	Trzy Duże Wiatry(38), Same Pungi(49), Wiatr Rundy(60), Wiatr Miejsca(61), Pung Skrajnych lub Honorów(73)
	2	Duże Trzy Smoki	Pungi lub Kongi wszystkich trzech Smoków.	Pungi Smoków(59,54)
	3	Same Zielone	Chow, Pungi i para(pary) złożone z „zielonych” kamieni: 2b, 3b, 4b, 6b, 8b i Zielony Smok.	
	4	Dziewięć Bram	1,1,1,2,3,4,5,6,7,8,9,9 tej samej rodziny - dziewięciostronne czekanie na 1,2,3,4,5,6,7,8,9. Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Kolor(22), Ukryta ręka(62), Pung Skrajnych lub Honorów(73)
	5	Cztery Kongi	4 Kongi. Mogą być ukryte lub zameldowane.	Pojedyncze czekanie(79)
	6	Siedem Kolejnych Par	7 par tej samej rodziny, każda o 1 wyższa od poprzedniej. Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Kolor(22), Ukryta ręka(62), Pojedyncze czekanie(79)
	7	Trzynaście Sierot	12 pojedynczych kamieni 1, 9 i Honorów, z 13. kamieniem w parze. Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Wszystkie Rodzaje(52), Ukryta ręka(62), Pojedyncze czekanie(79)
<b>64</b>	8	Same Skrajne	Para (pary), Pungi lub Kongi złożone z 1 i 9, bez Honorów.	Same Pungi(49), Zewnętrzna ręka(55), Pung Skrajnych lub Honorów(73), Bez Honorów(76).
	9	Małe Cztery Wiatry	3 Pungi lub Kongi Wiatrów i para 4. Wiatru.	Trzy Duże Wiatry(38), Pung Skrajnych lub Honorów(73)
	10	Małe Trzy Smoki	2 Pungi lub Kongi Smoków i para 3. Smoka.	Pung Smoków(59), Dwa Smoki(54)
	11	Same Honory	Para (pary), Pungi lub Kongi złożone z samych Honorów.	Same Pungi(49), Zewnętrzna ręka(55), Pung Skrajnych lub Honorów(73).
	12	Cztery Ukryte Pungi	4 ukryte Pungi lub Kongi. Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Same Pungi(49), Ukryta ręka(62)
	13	Czyste Skrajne Chow	Dwa z niższych (1-2-3) i dwa z wyższych (7-8-9) skrajnych Chow z jednej rodziny plus para piątek tej samej rodziny.	Siedem par(19), Kolor(22), Same Chow(63), Czyste Podwójne Chow(69), Dwa Skrajne Chow(72).
<b>48</b>	14	Poczwórne Chow	4 Chow złożone z takich samych sekwencji w tej samej rodzinie.	Czyste Kolejne Pungi(24), Pętka (Tile Hog)(64), Czyste Podwójne Chow(69).
	15	Cztery Czyste Kolejne Pungi	4 Pungi lub Kongi tej samej rodziny, każdy o 1 wyżej od poprzedniego.	Czyste Kolejne Chow(30), Same Pungi(49)
<b>32</b>	16	Cztery Czyste Kolejne Chow	4 Chow jednej rodziny, każdy o 1 lub 2 numery wyżej od poprzedniego, ale niepołączone.	Krótki strit(71)
	17	Trzy Kongi	3 Kongi. (można dodać punkty za ukryte).	
	18	Same Skrajne i Honory	Para (pary), Pungi lub Kongi złożone z samych 1, 9 i Honorów.	Same Pungi(49), Pung Skrajnych lub Honorów(73)
<b>24</b>	19	Siedem Par	7 par. Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Ukryta ręka(62), Pojedyncze czekanie(79)
	20	Większe Honory i Przeplatanka	7 pojedynczych Honorów i kamieni rodzin należących do oddzielnych przeplatanych sekwencji (np. 1-4-7 b, 2-5-8 z, 3-6-9 k). Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Wszystkie Rodzaje(52), Ukryta ręka(62)
	21	Same Parzyste Pungi	Pungi lub Kongi z 2,4,6,8 z parzystą parą.	Same Pungi(49), Same Zwykłe(68)
	22	Pełny Kolor	Kamienie jednej rodziny.	Bez Honorów(76)
	23	Czyste Potrójne Chow	3 Chow tej samej rodziny złożone w tej samej sekwencji.	Czyste Kolejne Pungi(24), Czyste Podwójne Chow(69).
	24	Czyste Kolejne Pungi	3 Pungi lub Kongi tej samej rodziny, każdy o 1 wyżej od poprzedniego.	Czyste Potrójne Chow(23)
	25	Wyższe Kamienie	Tylko 7,8 i 9.	Bez Honorów(76)
	26	Środkowe Kamienie	Tylko 4,5 i 6.	Bez Honorów(76), Same Zwykłe(68)
27	Niższe Kamienie	Tylko 1,2 i 3.	Bez Honorów(76).	
<b>16</b>	28	Czysty Strit	Pojedyncze kamienie od 1 do 9 z jednej rodziny, tworzące 3 kolejne Chow.	
	29	Trójrodzajowe Skrajne Chow	1-2-3 i 7-8-9 jednej rodziny (2 skrajne Chow) i 1-2-3 i 7-8-9 innej rodziny, plus para piątek pozostałej rodziny.	Czyste Podwójne Chow(69), Dwa Skrajne Chow(72), Bez Honorów(76), Same Chow(63)
	30	Czyste Kolejne Chow	3 Chow jednej rodziny, każde o 1 lub 2 numery wyżej od poprzedniego, ale niepołączone.	
	31	Wszędzie Piątki	Każdy układ (Chow, Pung, Kong, para) zawiera liczbę 5.	Same Zwykłe(68)
	32	Potrójny Pung	3 Pungi lub Kongi tej samej liczby w każdej rodzinie.	
	33	Trzy Ukryte Pungi	3 ukryte Pungi lub Kongi.	

<b>12</b>	34	Mniejsze Honory i Przeplatanka	Pojedyncze Honory i kamienie rodzin należące do oddzielnych przeplatanych sekwencji (np. 1-4-7 b, 2-5-8 z, 3-6-9 k, lecz niekoniecznie w tej kolejności). Całkowicie ukryte może być łączone z „wygrana z muru”.	Wszystkie Rodzaje(52), Ukryta ręka(62)
	35	Przeplatany Strit	Specjalny strit, który jest złożony z 3 przeplatanych sekwencji, np. 1-4-7 b, 2-5-8 z, 3-6-9 k, niekoniecznie w tej kolejności.	
	36	Wyższa Czwórka	Kamienie rodzin od 6 do 9.	Bez Honorów(76)
	37	Niższa Czwórka	Kamienie rodzin od 1 do 4.	Bez Honorów(76)
	38	Duże Trzy Wiatry	Jeden Pung lub Kong każdego z 3 Wiatrów.	
<b>8</b>	39	Zmikсовany Strit	Sekwencja (od 1 do 9) złożona z trzech Chow wszystkich trzech rodzin.	
	40	Odwracalne Kamienie	Kamienie, które są symetryczne, znaki na kamieniach wyglądają tak samo gdy kamień się obróci „do góry nogami”. Kamienie 1,2,3,4,5,8 i 9 k, 2,4,5,6,8 i 9 b oraz Biały Smok.	Bez jednej rodziny(75)
	41	Zmikсовane Potrójne Chow	3 Chow tej samej sekwencji w każdej rodzinie.	
	42	Zmikсовane Kolejne Pungi	3 Pungi lub Kongi, każdej z rodzin, każdy o 1 numer wyżej od poprzedniego.	
	43	Bezwartościowa Ręka	Ręka z założenia warta 0 punktów (Pungi, Kongi, Chow, para) (wyłączając Kwiaty).	
	44	Wygrana Ostatnim Kamieniem z Muru	Wygrana ostatnim kamieniem brany z muru (nie dodaje się punktów za wygraną z muru).	
	45	Wygrana Ostatnią Zrzutką	Wygrana ostatnim kamieniem wyrzuconym przez innego gracza.	
	46	Wygrana Dodatkowym Kamieniem	Wygrana na zrzutce ostatnim kamieniem w grze. Wygrana kamieniem dodatkowym za utworzonego Konga (nie za Kwiat). Gdy zostanie wzięty Kwiat po zgłoszeniu Konga, i wygrana będzie na kamieniu wziętym za Kwiat, mogą być dodane punkty za wygraną z muru (ale punkty za dodatkowy kamień nie przysługują).	
47	Rabunek Konga	Wygrana kamieniem, który ma być wzięty do ulepszenia Punga w Konga. (Punkty za Ostatni kamień nie są dodawane).		
48	Dwa Ukryte Kongi	2 ukryte Kongi.		
<b>6</b>	49	Same Pungi	Ręka złożona z 4 Pungów lub Kongów i jednej pary.	
	50	Półkolor	Ręka złożona z kamieni jednej rodziny wraz z Honorami.	
	51	Zmikсовane Kolejne Chow	3 Chow, każdy z innej rodziny, każdy o 1 numer wyżej od poprzedniego.	
	52	Wszystkie Rodzaje	Każdy z 5 układów (Pungi, Kongi, Chow, para) złożony z innego typu kamieni (znaki, bambusy, kropki, Wiatry i Smoki).	
	53	Zameldowana Ręka	Każdy z układów (Chow, Pung, Kong i para) musi być złożony z kamieni wyrzuconych przez innego gracza. Wygrana ze zrzutki na pojedynczym czekaniu do pary.	Pojedyncze czekanie(79)
	54	Dwa Pungi Smoków	2 Pungi lub Kongi Smoków.	
<b>4</b>	55	Zewnętrzna Ręka	W każdym układzie jest kamień skrajny lub Honor, także w parze.	
	56	Całkowicie Ukryta Ręka	Ukryte układy i wygrana z muru.	
	57	Dwa Zameldowane Kongi	2 zameldowane Kongi. 1 zameldowany Kong i 1 ukryty Kong dają 6 punktów.	
	58	Ostatni Kamień	Wygrana ostatnim kamieniem ze swego rodzaju, pozostałym w grze. Inne zostały już użyte lub wyrzucone. Musi być to widoczne dla graczy w zrzutkach i meldunkach.	

<b>2</b>	59	Pung Smoka	Pung lub Kong Smoka.	
	60	Wiatr Rundy	Pung lub Kong Wiatru Rundy.	
	61	Wiatr Miejsca	Pung lub Kong Wiatru odpowiadającego pozycji gracza.	
	62	Ukryta Ręka	Ukryta ręka i wygrana ze zrzutki.	
	63	Same Chow	Same Chow, bez Honorów.	Bez Honorów(76)
	64	Pętelka (tile hog)	Użyte wszystkie 4 takie same kamienie jednej rodziny w układach, nie używając ich jako Kong.	
	65	Podwójny Pung	2 Pungi lub Kongi tej samej liczby w dwóch rodzinach.	
	66	Dwa Ukryte Pungi	2 ukryte Pungi.	
	67	Ukryty Kong	Ukryty Kong.	
68	Same Zwykłe	Ręka złożona z kamieni bez skrajnych i Honorów.		
<b>1</b>	69	Czyste Podwójne Chow	2 takie same Chow z jednej rodziny.	
	70	Zmiksowane Podwójne Chow	2 takie same Chow, ale z różnych rodzin.	
	71	Krótki Strit	2 Chow tej samej rodziny, rosnące kolejno, tworzące strita z 6 kamieni.	
	72	Dwa Skrajne Chow	Chow 1-2-3 i 7-8-9 tej samej rodziny.	
	73	Pung Skrajnych lub Honorów	Pung lub Kong z 1, 9 lub Wiatrów (Pung Smoka warty jest 2 punkty).	
	74	Zameldowany Kong	Kong ze zrzutki lub ulepszony Pung.	
	75	Bez Jednej Rodziny	Tylko kamienie dwóch z trzech rodzin.	
	76	Bez Honorów	Kamienie rodzin, bez Wiatrów czy Smoków.	
	77	Skrajne Czekanie	Czekanie na 3 by utworzyć 1-2-3 Chow, lub na 7, by utworzyć 7-8-9 Chow. Nie działa, gdy czeka się na więcej niż jeden kamień. Nie działa, gdy jest łączone z innym czekaniem.	
	78	Zamknięte Czekanie	Czekanie na kamień ze środka sekwencji, by utworzyć Chow. Nie działa, gdy czeka się na więcej niż jeden kamień. Nie działa, gdy jest łączone z innym czekaniem.	
	79	Pojedyncze Czekanie	Czekanie na jeden kamień do pary. Nie działa, gdy czeka się na więcej niż jeden kamień (np. mając 1-2-3-4 i czeka się na 1 lub 4).	
	80	Wygrana z Muru	Wygrana na kamieniu aktualnie wziętym w swojej kolejce z muru.	
	81	Kwiaty	Każdy kamień z chińskim słowem Wiosna, Lato, Jesień, Zima, Śliwa, Orchidea, Bambus czy Chryzantema, jest wart 1 punkt, gdy gracz wygra. W przypadku wygranej na kamieniu wziętym za Kwiat, są to punkty za „wygrana z muru”, ale nie za wygraną dodatkowym kamieniem. Kamienie Kwiatów mogą być wyrzucane (bez brania dodatkowych kamieni).	

(EP) Extra Punkty – przegrani płacą 8p zwycięzcy

(PP) Podstawowe Punkty – ugrane punkty za Fan

**Wygrana z muru = (EP+PP) x3**

(każdy przegrany płaci EP+PP zwycięzcy)

**Wygrana ze zrzutki = EP x3 + PP x1**

(wyrzucający płaci PP+EP, pozostali tylko EP)

**Koniec gry:** sumuje się punkty z rund.

Table Points

1. miejsce – 4p

2. miejsce – 2p

3. miejsce – 1p

4. miejsce – 0p