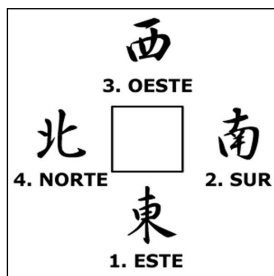


Puntos Básicos

Chow	0 pts	
Pong de Simples	0 pts	
Pong de Terminales	1 pto	
Pong de Honores	2 pts	
Kong de Simples	E: 1 pto O: 2 pts	
Kong de Terminales	E: 2 pts O: 3 pts	
Kong de Honores	E: 3 pts O: 4 pts	
Flor o Estacion	1 pto	
Mah Jong (Juego completo)	5 pts	Mano compuesta, normalmente, de 4 juegos (chows, pongs o kongs) y una pareja. En el modo oficial , es necesario que la mano tenga al menos un valor x8 .

NOTA:

E:	Expuesto
O:	Oculto
Ficha Simple:	Fichas 2-8 de un palo.
Ficha Terminal:	Ficha 1 o 9 de un palo.
Viento del Juego:	Viento Dominante o Viento Propio.
Ficha de Honor:	Dragones y Vientos.
Chow:	Escalera de 3 fichas consecutivas del mismo palo.
Pong:	Tres fichas iguales.
Kong:	Cuatro fichas iguales.



NOTAS: Una mano con jugadas básicas (sin jugadas especiales o excepcionales) no puede sumar mas de 100 puntos.
Una jugada básica con **x32** son directamente **100 puntos**.

Pagos

La puntuación es la suma de puntos obtenidos redondeados a la decena superior más cercana. (Ejemplos: 53 pts en mano = 60 pts puntuación final; 40 pts en mano = 40 pts puntuación)

Se cobran las puntuaciones obtenidas.

Dos modos de pago:

- El ganador cobra de todos (su puntuación x 3).
El siguiente con más puntuación (el 2º) cobra de 2 (su puntuación x 2).
El siguiente con más puntuación (el 3º) cobra de 1 (su puntuación).
En caso de empate en el puesto 2º, los empatados cobran x1, y no hay 3º.
En caso de empate en el puesto 3º, ninguno cobra su puntuación.

- Solo cobra el ganador (cobra su puntuación). **Modo oficial.**

Reglas Mah-Jong España

Jugadas Básicas

Flor y Estacion de Viento propio	x2	
Pong o Kong de Vientos del juego	x2	
Pong o Kong de Dragones	x2	
Familia Ausente (1)	x2	
Sin Honores	x2	
Mano Oculta	x2	Tener todas las jugadas ocultas, excepto la última, que se hace con una ficha descartada.
Todo Chows (2)	x2	
Todo Simples	x2	
4 Flores o 4 Estaciones	x4	
Todo con Honores y/o Terminales	x4	
Mano Completam. Oculta	x4	Mano completada con todas las fichas robadas del Muro.
Todo Pongs	x8	
Mano Pura con Honores	x8	
Todas las Familias y Honores	x8	
Mano Expuesta	x8	Mano en la que cada jugada ha sido completada con fichas descartadas por otros jugadores.
Escalera Mixta (3)	x8	
El Espejo (4)	x8	Mano con combinaciones de fichas que son iguales boca arriba que boca abajo: 2-4-5-6-8-9 de Bambú, 1-2-3-4-5-8-9 de Círculos y Dragón Blanco.
Cerrar con Última	x8	Cerrar con la última ficha de la muralla o con el descarte de la última ficha del muro.
Robar un Kong	x8	Cerrar con una ficha robada a un jugador con la que pasaba de pong a kong.
Escalera Pura	x16	

NOTA:

- Puede llevar Honores
- Sin Honores
- Tres chows consecutivos, uno de cada familia.
- El x2 por Familia Ausente va incluido.

Manos Especiales

Las 4 Superiores o Las 4 Inferiores (5)	150 pts	
Todo con 5 (6)	150 pts	
7 Pares	200 pts	
Todo Pares	200 pts	
Mano Pura	200 pts	
Fichas Sup, Inf o Centrales (7)	200 pts	
Todo Terminales y Honores	250 pts	
Escalera Mixta con Honores (8)	250 pts	
Mano Verde (9)	250 pts	
Mano Roja (9)	250 pts	
Mano Blanca (9)	250 pts	
Escalera Pura con Honores (8)	500 pts	
7 Pares de Honores y Terminales	500 pts	
7 Pares Puros	500 pts	
Todas las Flores y las Estaciones	500 pts	
Todo Terminales	500 pts	
Todo Honores	500 pts	
Tesoro Escondido (4 Pongs ocultos)	500 pts	Mano que contiene 4 pongs ocultos.

NOTA:
Gana inmediatamente.

Manos Especiales de Honores

3 Grandes Vientos	150 pts	
3 Pequeños Dragones	500 pts	
4 Pequeños Vientos	500 pts	
3 Grandes Dragones	1000 pts	
4 Grandes Vientos	1000 pts	

Manos Excepcionales

Mano Pura Totalm. Oculta	1000 pts	Mano Pura en la que ninguna ficha ha sido cogida de descarte.
Escalera Huérfana (10)	1000 pts	
7 Pares de Honores o de Terminales	1000 pts	
4 Kongs	1000 pts	Mano que contiene 4 kongs.
Todo Verde (11)	1000 pts	
Nueve Puertas (12)	1000 pts	
7 Pares Puros Consecutivos	1000 pts	
13 Huérfanos	1000 pts	

NOTA:

- (5): Mano formada por combinaciones de fichas 1-4 (Las 4 Superiores) o 6-9 (Las 4 Inferiores)
- (6): Mano formada por combinaciones donde siempre hay un 5 (incluyendo la pareja).
- (7): Mano formada por combinaciones de fichas 1-3 (Fichas Inferiores), 4-6 (Fichas Centrales) o 7-9 (Fichas Superiores)
- (8): Manos con Chows/Pongs/Kongs y Par de una sola familia y un Pong/Kong del dragón correspondiente.
- (9): Escalera Pura o Mixta con Pong/Kong y pareja de Honores.
- (10): La mano debe ser oculta. (Se permite coger un descarte para cerrar)
- (11): Mano formada por combinaciones de fichas 2,3,4,6 y 8 de Bambú, con Dragones Verdes de manera opcional.
- (12): Mano de un solo palo formada por Pongs de 1's y 9's, y escalera 2-8. La pareja se forma con cualquiera de las fichas 1-9. Se permite robar un descarte para conseguir las 9 Puertas siempre y cuando se tenga en mano: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9.

Con las manos especiales y excepcionales no se cuenta ninguna jugada más (tampoco por puntos de Mah-Jong, flores o estaciones).