




























Nazwa	Opis	Fan	Za co?	Fu
Fanpai	 Trójka własnego Wiatru lub Wiatru stołu lub Smoka + pozostałe kamienie.	1	Wygrana	20
Pinfu	 Same zamknięte sekwensy + bezwartościowa para; dwustronne czekanie.	1/0	Zamknięta ręka na ron	+10
Tanyao	 Same kamienie od 2 do 8; brak 1, 9, Wiatrów i Smoków.	1	7 par	25
lipeekō	 Dwa identyczne sekwensy z tego samego koloru + pozostałe kamienie.	1/0	Otwarte Pinfu	+2
Toitōi	 Cztery trójki + para.	2	Tsumo (oprócz Pinfu)	+2
Sanshokudōjun	 Trzy takie same sekwensy w trzech różnych kolorach + pozostałe kamienie.	2/1	Tsumo do Pinfu	20
Sanshokudōkō	 Trzy takie same trójki w trzech różnych kolorach + pozostałe kamienie.	2	Czekanie na środkowy do sekwensu	+2
Ikkitsūkan	 Trzy kolejne sekwensy w jednym kolorze + pozostałe kamienie.	2/1	Czekanie na krańcowy do sekwensu	+2
Chanta	 Każda grupa, w tym para, zawiera 1, 9, Wiatr lub Smoka; przynajmniej 1 sekwens.	2/1	Czekanie do pary	+2
Sanankō	 Trzy zamknięte trójki; czwarta grupa i para mogą być otwarte.	2/0	Para ze Smoków	+2
Sankantsu	 Trzy czwórki – mogą być zamknięte, otwarte bądź późne + pozostałe kamienie.	2	Para z własnego Wiatru	+2
Honrōtō	 Same trójki i para z 1, 9, Wiatrów lub Smoków.	2	Para z Wiatru rundy	+2
NikoNiko	 7 par (nie może być dwóch identycznych).	2/0	Para z własnego Wiatru (Wiatru rundy)	+4
Shōsangen	 Dwie trójki Smoków + para ze Smoków + pozostałe kamienie.	2	Trójka od 2 do 8	2/4
Honitsu	 Kamienie jednego koloru + Wiatry i Smoki.	3/2	Trójka 1, 9, Wiatry, Smoki	4/8
Ryanpeekō	 Dwa razy lipeekō + para.	3/0	Czwórka od 2 do 8	8/16
Junchan	 Każda grupa i para zawiera 1 lub 9; przynajmniej 1 sekwens.	3/2	Czwórka 1, 9, Wiatry, Smoki	16/32
Chinitsu	 Kamienie wyłącznie jednego koloru.	6/5		
Ryūiisō	 Grupy i para wyłącznie z 2, 3, 4, 6, 8 bambusów i Zielonego Smoka.	13		
Sūkantsu	 Cztery czwórki – otwarte, zamknięte bądź późne + para.	13		
Sūankō	 Cztery zamknięte trójki; zakończenie przez ron możliwe tylko na parze.	13/0		
Chinrōtō	 Same 1 i 9.	13		
Chūrenpōton	 Kamienie wyłącznie jednego koloru: 3x1, 3x9, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 + powtórka.	13/0		
Tsūiisō	 Same Wiatry i Smoki.	13		

Daisangen	 Trójka każdego Smoka + pozostałe kamienie.	13
Kokushimusō	 Po jednej 1 i 9 z każdego koloru i po jednym Wietrze i Smoku + powtórka.	13/0
Shōsūshi	 Trzy trójki Wiatrów + główka z Wiatrów + dowolna grupa.	13
Daisūshi	 Trójka każdego Wiatru + para.	13
Riichi	Jeżeli przy zamkniętej ręce brakuje nam jednego kamienia do wygrania, to możemy ogłosić riichi. Wyrzucamy kamień do rzeki, przekręcając go o 90°, deklarujemy riichi i umieszczamy zastaw 1000 pkt przed swoją rzeką. Nie możemy już niczego zmieniać na rękę. Pasujący kamień możemy ukraść od każdego i do wszystkiego.	1
Dabururiichi	Riichi w pierwszej turze.	2
Ippatsu	Wygrana w turze, w której gracz ogłosił riichi (do momentu wzięcia następnego kamienia włącznie). Jeżeli inny gracz coś zamelduje, ippatsu jest anulowane.	1
Menzentsumo	Wygrana z muru przez tsumo na zamkniętej ręce.	1
Haitei	Wygrana na ostatnim kamieniu z muru.	1
Hōtei	Wygrana na ostatnim kamieniu z rzeki.	1
Rinshankaihō	Wygrana przez dobranie kamienia z martwego muru za czwórkę.	1
Chankan	Wygrana przez kradzież kamienia, którym ktoś ulepszył otwartą trójkę w czwórkę.	1
Nagashimangan	Wygrana w sytuacji, gdy w rzece mamy same 1, 9, Wiatry i Smoki, gra jest nierozegrana, nic nie meldowaliśmy i nikt od nas niczego nie kradł. Traktowane jak tsumo. NIEUZNANE PRZEZ EMA OD 2016 ROKU.	*5
Tenhō	Wygrana Matki tuż po rozdaniu kamieni.	13
Chihō	Wygrana Dziecka w pierwszej turze przez dobranie kamienia z muru. Jeżeli inny gracz coś zamelduje, Chihō jest anulowane.	13
Renhō	Wygrana Dziecka w pierwszej turze na kamieniu z rzeki. Jeżeli inny gracz coś zamelduje, Renhō jest anulowane. Matka nie może wygrać w ten sposób.	5

OYA TSUMO	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan	
20		700	1300	2600	
25			1600	3200	
30	500	1000	2000	3900	
40	700	1300	2600	MANGAN	
50	800	1600	3200		
60	1000	2000	3900		
70	1200	2300	MANGAN		
80	1300	2600			
90	1500	2900			
100	1600	3200			
110	(1800)	3600			
OYA RON	1 fan	2 fan	3 fan		4 fan
25		2400	4800		9600
30	1500	2900	5800	11600	
40	2000	3900	7700	MANGAN	
50	2400	4800	9600		
60	2900	5800	11600		
70	3400	6800	MANGAN		
80	3900	7700			
90	4400	8700	MANGAN		
100	4800	9600			
110	5300	10600			

KO TSUMO	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
20		400 700	700 1300	1300 2600
25			800 1600	1600 3200
30	300 500	500 1000	1000 2000	2000 3900
40	400 700	700 1300	1300 2600	MANGAN
50	400 800	800 1600	1600 3200	
60	500 1000	1000 2000	2000 3900	
70	600 1200	1200 2300	MANGAN	
80	700 1300	1300 2600		
90	800 1500	1500 2900		
100	800 1600	1600 3200		
110	(900) 1800	1800 3600		

KO RON	1 fan	2 fan	3 fan	4 fan
25		1600	3200	6400
30	1000	2000	3900	7700
40	1300	2600	5200	MANGAN
50	1600	3200	6400	
60	2000	3900	7700	
70	2300	4500	MANGAN	
80	2600	5200		
90	2900	5800		
100	3200	6400		
110	3600	7100		

		MANGAN 4 · 5		HANEMAN 6 · 7		BAIMAN 8 · 9 · 10		SANBAIMAN 11 · 12		YAKUMAN 13+	
KO	RON	8000		12000		16000		24000		32000	
	TSUMO	2000	4000	3000	6000	4000	8000	6000	12000	8000	16000
OYA	RON	12000		18000		24000		36000		48000	
	TSUMO	4000		6000		8000		12000		16000	